



"Academia musical de los instrumentos". Enlace al recurso en la BDH:
<https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000161188>

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 secuencia 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!

Vinculación curricular	3
Nivel	3
Agrupación alumnado	3
Duración	3
Metodología	4
Áreas y materias	5
Competencias clave	5
Estación 0- Introducción a la música	6
Estación 1- El ritmo	7
Sobre las figuras rítmicas básicas: conceptos clave	7
Actividad 1. Juego de cartas rítmicas	10
Actividad 2. Juego de eco rítmico	12
¿Experimentamos?	14
Otras actividades	14
Estación 2 - La melodía	16
Sobre la historia de la música: conceptos clave	16
Actividad 1. Creamos un minueto	20
Actividad 2. Pinta la melodía	21
¿Experimentamos?	23
Otras actividades	23
Estación 3 - Grandes compositores	25
Sobre géneros y formas musicales: conceptos clave	25
Actividad 1. ¿Quién es quién?	27
Actividad 2. Compositores de la historia	29
¿Experimentamos?	31
Otras actividades	31
Estación 4 - Partituras y otras formas de representación de la música	32
Sobre los elementos de una partitura: conceptos clave	32
Actividad 1. Representación de melodías	37
Actividad 2. ¿Cómo suenan las partituras?	39
¿Experimentamos?	42
Otras actividades	42
Estación 5 - Instrumentos musicales	44
Sobre la historia de los instrumentos: conceptos clave	44
Actividad 1. Creamos instrumentos	53
Actividad 2. ¿Tocamos el piano?	56
¿Experimentamos?	58
Otras actividades	59

Estación 6 - Música programática y descriptiva	60
Sobre la música programática y descriptiva: conceptos clave	60
Actividad 1.	62
Actividad 2. La música en el cine	63
¿Experimentamos?	65
Otras actividades	65
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- ESO	66
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- Bachillerato: modalidad de Artes (Música y Artes Escénicas)	69

Vinculación curricular

Esta **situación de aprendizaje** está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales relacionados con la música y su papel fundamental en la **educación integral** del alumnado. A través de esta propuesta, se busca fomentar competencias clave como la conciencia y expresión cultural, el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, el aprendizaje autónomo, la competencia lingüística y la competencia digital, entre otras.

El desarrollo de esta situación de aprendizaje permite al alumnado acercarse a los contenidos esenciales de la música **desde una perspectiva interdisciplinar y práctica**. Se abordan temas de gran relevancia, tales como la historia de la música, la interpretación y análisis de partituras, el conocimiento de compositores relevantes y la comprensión de la música descriptiva. Asimismo, se pone especial énfasis en la identificación y práctica de los elementos musicales fundamentales: ritmo, melodía, armonía y forma musical.

Desde el punto de vista competencial, esta situación de aprendizaje impulsa la participación activa del alumnado a través de **actividades prácticas, reflexivas y colaborativas**. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje mediante la interpretación de piezas musicales, el análisis crítico de obras representativas de diferentes épocas y estilos, y la creación de producciones musicales propias o en grupo.

Para el diseño de esta situación de aprendizaje se han utilizado numerosos recursos digitales disponibles en la [Biblioteca Digital Hispánica](#) (BDH) de la [Biblioteca Nacional de España](#) (BNE). Estos recursos abarcan una gran diversidad de formatos, desde archivos de audio de obras musicales de distintas épocas hasta guías de solfeo, libros de historia de la música y métodos para tocar diferentes instrumentos. La utilización de estas fuentes primarias permite al alumnado acceder a documentos originales y materiales históricos que enriquecen el aprendizaje, fomentan la investigación crítica y favorecen el análisis riguroso de la música en su contexto.

Nivel

1º y 2º Ciclo ESO
Bachillerato

Agrupación alumnado

Grupos de 3-4 alumnos

Duración

Dependerá de las temáticas (estaciones) que se deseen trabajar y de las actividades seleccionadas. Cada docente o equipo de docentes podrán personalizar esta experiencia de aprendizaje para su alumnado en función de esta elección y del tiempo disponible.

Metodología

A través de **diferentes estaciones**, los estudiantes podrán descubrir algunas temáticas relacionadas con la música, desde compositores hasta partituras, pasando por los elementos que la definen como el ritmo o la melodía, a la vez que aprenden sobre la historia de la música. Partiremos de una estación inicial donde realizaremos una pequeña **introducción al concepto de música** ayudados de un primer recurso disponible en la BDH que contiene opiniones de diferentes autores de todos los tiempos. Puedes decidir trabajar sólo aquellas estaciones que te interesen y encajen con tu programación de aula y componer así una experiencia de aprendizaje adaptada a los intereses de tu alumnado, ya que las estaciones son independientes.

Para la realización de las actividades, recomendamos el **trabajo en pequeños equipos**. Son actividades muy prácticas en las que la colaboración entre iguales favorece los aprendizajes.

En cada estación, además de una selección de recursos con los que trabajar los conceptos que creemos esenciales relacionados con esa temática, podrás encontrar **ideas para otras actividades** así como un apartado titulado ¿Experimentamos?, donde se propone una actividad lúdica digital relacionada con el tema que puedes utilizar como punto final para cerrar la estación.

En cuanto a la **evaluación**, hemos preparado sencillos cuestionarios en formato de juego que podrás modificar y adaptar al nivel de tu alumnado. Al finalizar cada estación encontrarás el enlace al juego para utilizarlo directamente, y un enlace diferente para que puedas reutilizar la plantilla y modificar y añadir preguntas.

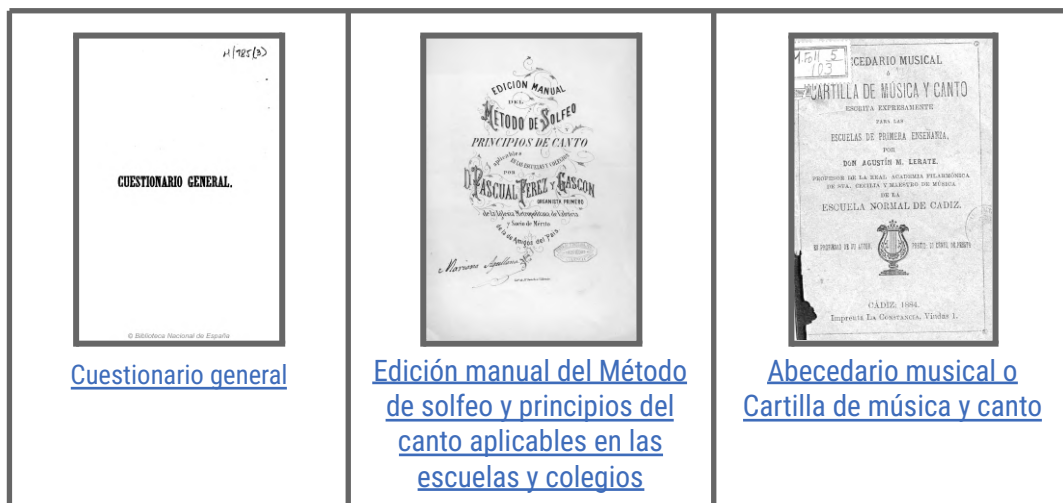
The image shows a screenshot of a digital quiz titled "SOBRE COMPOSITORES" (ABOUT COMPOSERS) created with Genially. The quiz consists of six numbered questions, each with a question mark icon below it, indicating that the answers are hidden. The questions are:

- ¿Qué género musical está formado por un instrumento solista (como el piano, violín o flauta) que se enfrenta a una orquesta?
- ¿Qué autora romántica nacida en 1819 es conocida por obras como *Nocturnos* o *Concierto para piano en la menor*?
- ¿Qué compositor español compuso la *Suite Española*?
- ¿Cuál de estos autores ha creado obras como *La Bohème*, *Tosca* o *Madama Butterfly*?
- ¿Qué autor del clasicismo es el creador de *La flauta mágica*?
- ¿Qué autor marcó la transición entre el clasicismo y el romanticismo?

In the center of the quiz, there is a cartoon illustration of a young person with blonde hair, wearing a red jacket and a blue bow tie, sitting at a piano keyboard. The Genially logo is visible in the bottom left corner, and a footer at the bottom of the slide reads: "¿Quieres crear contenidos interactivos? ¡Es fácil con Genially! Reutilizar este genially".

Los siguientes recursos incluyen diferentes preguntas y respuestas que te pueden ayudar a crear tus cuestionarios finales. De todas formas, estos son solo un pequeño ejemplo de todos los recursos que hemos seleccionado para esta propuesta, que encontrarás distribuidos por las diferentes estaciones. Te

animamos a que completes esta selección realizando las búsquedas que más te interesen en la [Biblioteca Digital Hispánica](#).



Áreas y materias

Esta propuesta educativa puede abordarse de forma integrada desde diversas materias del currículo escolar. La **Música** es, por supuesto, la disciplina central, además de **Historia de la Música**, **Análisis Musical o Lenguaje y Práctica Musical**, pero también se fomenta la colaboración con materias como la **Lengua y Literatura** (para la comprensión de textos y análisis crítico de los textos), la **Historia y Geografía** (para la comprensión del contexto histórico y cultural de los compositores y sus obras), la **Educación Plástica y Visual** (para la representación gráfica de partituras y la relación con las artes visuales), y la **Tecnología y Digitalización** (para la creación y edición de producciones musicales digitales).

Como podréis comprobar, la **música** se convierte en un **vehículo de aprendizaje significativo** que permite al alumnado conectar con otras disciplinas, desarrollar su creatividad y fortalecer sus habilidades críticas, expresivas y colaborativas.

Competencias clave

- Competencia en conciencia y expresión culturales
- Competencia digital
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia personal, social y de aprender a aprender

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](#)
- **Otras actividades:** Adivina la melodía marcando el ritmo

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](#) podéis 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](#):



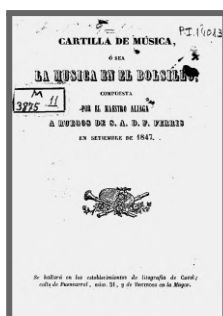
El puntillo

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 la información:



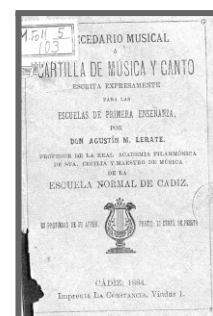
[Elementos de solfeo](#)
(pág. 12)



[Cartilla de música ó sea La música en el bolsillo](#)
(pág. 17)



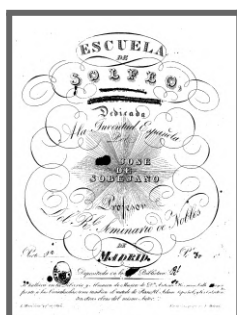
[Edición manual del Método de solfeo y principios del canto aplicables en las escuelas y colegios](#)
(pág. 10)



[Abecedario musical o Cartilla de música y canto](#)
(pág. 16)



[Ejercicios elementales de medida y de entonación](#)
(pág. 7)



[Escuela de solfeo según el estilo moderno](#)
(pág. 12)



[Elementos de la teoría del solfeo](#)
(pág. 20)



[Gramática musical ó Manual expositivo de la teoría del solfeo](#)
(pág. 28)

 <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, los estudiantes trabajarán en **grupos de 4-5 personas**. Cada integrante 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 estudiante 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 deberá trabajar en equipo para interpretar el ritmo juntos, marcando los tiempos de forma sincronizada. Esta parte **fomenta la colaboración, la coordinación y la atención mutua** entre los miembros del equipo.

Dinámica de la actividad

Preparación de la actividad

1. **Formar los grupos:**
 - Divide la clase en grupos de 4-5 estudiantes cada uno.
 - Entrega a cada grupo un conjunto de cartas con figuras rítmicas. Las cartas deben mostrar claramente las figuras: redonda, blanca, negra, corchea y semicorchea.
2. **Explicación de las figuras rítmicas:**
 - Recuérdales a los estudiantes el valor de cada figura rítmica:
 - ◆ Redonda = 4 tiempos
 - ◆ Blanca = 2 tiempos
 - ◆ Negra = 1 tiempo
 - ◆ Corchea = 1/2 tiempo
 - ◆ Semicorchea = 1/4 tiempo
 - Usa ejemplos prácticos para que visualicen y marquen cada ritmo con palmas, pies o cualquier parte del cuerpo.

Juego 1 - Interpretación individual en grupo

1. **Repartir las cartas:**
 - A cada estudiante del grupo se le reparte una carta al azar (puede haber repeticiones de figuras en algunos grupos).
 - Cada estudiante observa su carta y debe **marcar el ritmo** que le corresponde (con palmas, golpes en la mesa o movimientos corporales).
2. **Interpretación en orden:**
 - Los estudiantes, de uno en uno, marcan su ritmo **siguiendo el orden de las cartas**.
 - Cada grupo puede repetir la ronda varias veces para asegurarse de que todos han entendido bien cómo marcar su ritmo.

Juego 2 - Ritmo en equipo

1. **Una carta para todos:**
 - Entrega ahora **una única carta a cada grupo**.
 - Todo el grupo debe trabajar juntos para interpretar el ritmo de esta figura de forma coordinada.
 - Todos los integrantes del grupo deben marcar el ritmo al mismo tiempo, creando una especie de "batallón rítmico".
2. **Variedad y dinamismo:**
 - Cambia la carta del grupo después de cada ronda para que todos practiquen las distintas figuras rítmicas.
 - Los grupos pueden observarse entre sí, generando un ambiente de retroalimentación y aprendizaje compartido.

Reflexión final

Al finalizar, realiza una puesta en común para que los equipos compartan las estrategias que han utilizado para marcar el ritmo juntos. Para acabar, pregunta a los estudiantes:

- ¿Qué figura rítmica les resultó más fácil de interpretar?
- ¿Cuál fue la más difícil?
- ¿Cómo lograron sincronizarse con su grupo?
- ¿Qué técnicas usaron 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, los estudiantes desarrollarán su **capacidad de escucha activa, memoria rítmica y coordinación corporal**. Se trata de un **juego de eco rítmico**, donde un docente o un alumno marcará un patrón rítmico que los demás deberán imitar, como si fueran un eco. Esta dinámica fomenta la atención, la concentración y la capacidad de respuesta rápida.

El juego se puede hacer de forma **individual o por equipos**, permitiendo incluso organizar un **torneo de ritmos** para añadir emoción y competencia saludable. La actividad se cierra con la grabación de un breve vídeo, que os proponemos subir al apartado de "Puestas en práctica" de [Mi BNEscolar](#) para compartirlo con el resto de comunidad BNEscolar.

Dinámica de la actividad

Preparación de la actividad

1. Organización de la clase:

- Decide si los alumnos trabajarán **individualmente, en parejas o en grupos**. La actividad puede variar en dificultad según el nivel de la clase.
- Define el espacio donde se hará la actividad (puede ser en círculo, en filas o en una disposición libre).
- Explica a los estudiantes la dinámica: "**Escucha atentamente el ritmo que voy a marcar y repítelo igual. Debes convertirte en mi eco.**"

2. Explicación de los ritmos:

- Antes de comenzar, recuerda a los estudiantes las figuras rítmicas que se pueden usar: **redonda, blanca, negra, corchea y semicorchea**.
- Realiza un par de ejemplos prácticos para que comprendan el concepto de eco rítmico.

Juego 1 - Eco rítmico con el docente

- 1. El docente marca el ritmo:**
 - El docente (o un estudiante designado) marca un patrón rítmico utilizando **palmas, golpes en la mesa, chasquidos o sonidos corporales**.
 - Los patrones deben tener una combinación de figuras rítmicas simples (al principio) y más complejas a medida que avanza la actividad.
 - 2. Los estudiantes repiten el ritmo:**
 - Los estudiantes deben **escuchar con atención y repetir el ritmo** que acaban de escuchar.
 - Si hay errores, se puede repetir el ritmo para ayudar a corregir.
 - Se puede avanzar en la complejidad de los patrones para poner a prueba la memoria rítmica de los estudiantes.
 - 3. Dificultad progresiva:**
 - Comienza con patrones simples, como (👏👏👏), y aumenta la dificultad, por ejemplo (👏👏👏👏) o (👏👏👏👏👏).
 - A medida que los estudiantes mejoren, se pueden añadir **silencios o cambios de velocidad**.
-

Juego 2 - Torneo de ritmos

- 1. Competencia entre alumnos:**
 - Divide la clase en equipos o permite que cada estudiante participe individualmente.
 - 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.
 - **Eliminación:** Otra opción es que, si un equipo falla, quede eliminado hasta la próxima ronda.
 - 2. Roles rotativos:**
 - Permite que diferentes estudiantes asuman el rol de "**líder del eco**". Ellos serán los encargados de crear el ritmo que el resto de la clase deberá imitar. Esta dinámica aumenta la participación, la confianza y la creatividad de los estudiantes.
-

Documentación y reflexión final

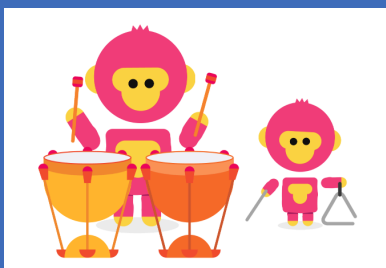
Grabación del vídeo:

- Los estudiantes o equipos pueden grabar sus mejores momentos de sincronización rítmica.
- Los grupos pueden grabar sus 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:

→ Pregunta a los estudiantes:

- ◆ ¿Qué les resultó más difícil al intentar repetir los ritmos?
- ◆ ¿Qué estrategias usaron 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.

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

Otras actividades

1. Adivina la melodía

En parejas, uno de los estudiantes deberá **elegir una melodía conocida** (puede ser de una canción popular, una serie de TV o una película) y marcar su **ritmo usando únicamente las palmas**, sin cantar ni hacer ningún tipo de sonido vocal. La otra persona deberá **escuchar con atención e intentar adivinar la melodía** basándose solo en el ritmo. Para aumentar la diversión, se pueden establecer **límites de tiempo o pistas adicionales** si la melodía resulta muy difícil de reconocer. Esta actividad fomenta la **atención auditiva, la memoria rítmica y la conexión entre ritmo y melodía**, al tiempo que genera un ambiente lúdico y colaborativo en clase.

2. Ritmos con objetos cotidianos

Los estudiantes utilizan **objetos del aula** (lápices, libros, mesas, estuches) para crear **patrones rítmicos**. Por equipos, cada grupo diseña un ritmo con golpes, raspados o chasquidos que luego deben enseñar al resto. Puedes guiar la creación con una estructura básica (compás de 4/4, por ejemplo) y añadir variaciones. Al final, se combinan los ritmos de todos los grupos para crear una pieza rítmica colectiva.

3. Ritmo con palabras

Los estudiantes identifican el ritmo natural de palabras cotidianas o frases (por ejemplo, "cho-co-la-te" = negra + 2 corcheas + negra). Luego, puedes proponer nuevas palabras o frases para que ellos descubran el ritmo que generan. Los alumnos pueden representar esos ritmos con palmadas o instrumentos de percusión. Para hacer la actividad más compleja, se pueden combinar diferentes frases para crear una secuencia rítmica más elaborada.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar plantilla](#). Así podrás modificar las preguntas o añadir otras nuevas.

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

The interface features a musical staff with a treble clef and five numbered notes. Below each note is a question:

- 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...

The interface includes a BNEscolar logo in the bottom left and a share icon in the bottom right.

Enlace al juego: <https://view.genially.com/676434323d8952aa93e10e97>

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?**
- **Otras actividades:** Encuentra la melodía

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

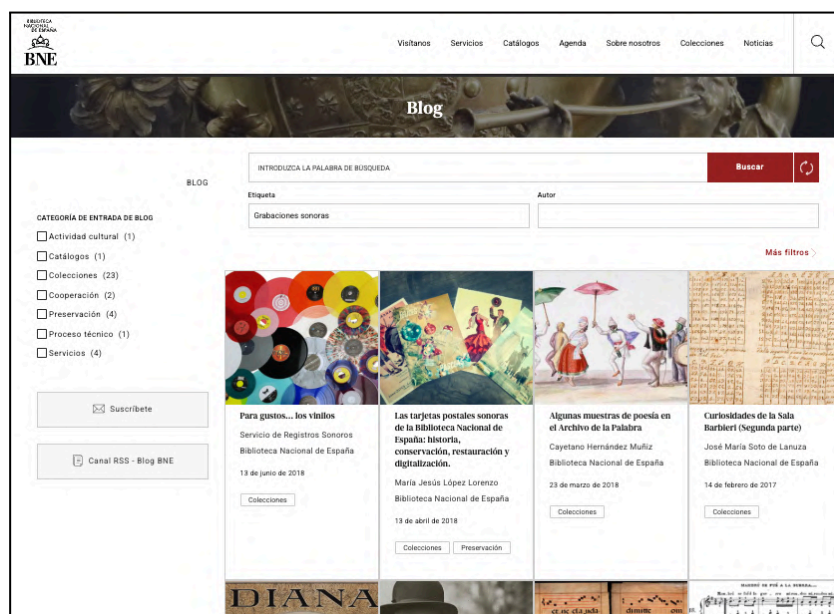
El siglo XX trajo una diversidad sin precedentes en estilos y técnicas. Movimientos como el **impresionismo** (Debussy), el **dodecafonismo** (Schoenberg), el **jazz** y el **minimalismo** revolucionaron la composición. Con la llegada de la música electrónica, instrumentos como **el sintetizador y las 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.

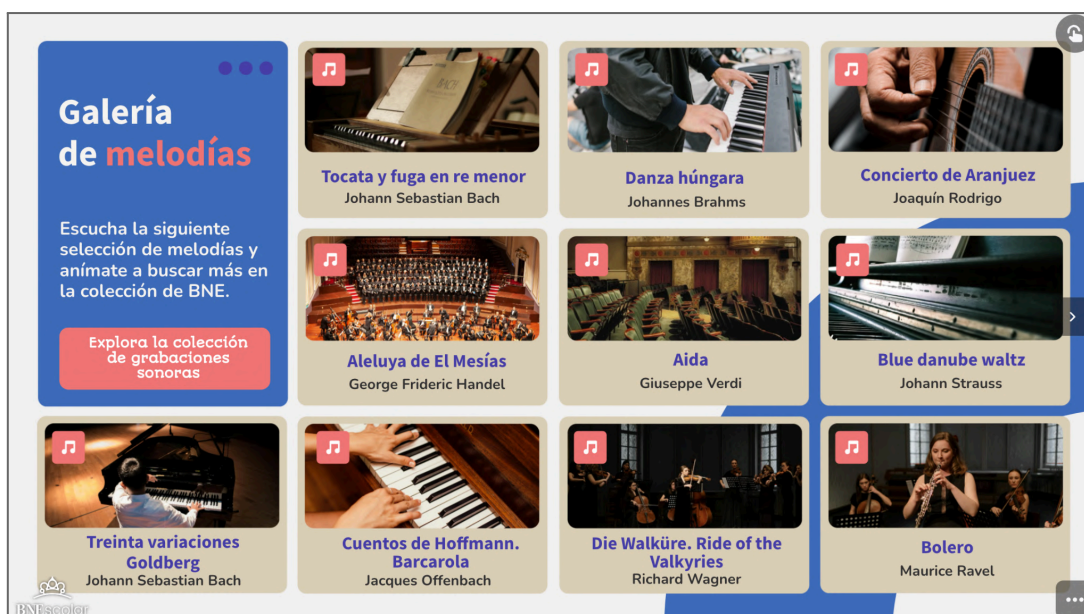
Podéis encontrar más información en la [Guía temática de Música antigua en la BNE](#), que ofrece una visión panorámica de la evolución musical en nuestro país desde la Edad Media hasta el siglo XVIII, destacando, para cada periodo cronológico, una selección de ejemplares de especial trascendencia que forman parte de la colección, piezas de referencia en nuestro patrimonio bibliográfico musical que la biblioteca conserva y difunde por distintos medios. También encontraréis 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, puedes animar a tu alumnado a **explorar, escuchar y reflexionar sobre la siguiente** selección de melodías de **distintas épocas y estilos**. También podéis buscar nuevas melodías en la colección de [grabaciones sonoras de BNE](#):



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

Actividad 1. Creamos un minueto

En esta actividad, el alumnado descubrirá 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.

Esta actividad te permitirá trabajar el **concepto de melodía**, ya que los estudiantes crearán una sucesión de sonidos organizada que se convertirá en una composición propia.

Dinámica de la actividad

Preparación de la actividad

1. Conecta con la historia

- Presenta al alumnado el contexto histórico de la actividad.
- Explica que en el siglo XVIII se popularizaron los "**Juegos de dados musicales**", un sistema que permitía a cualquier persona crear música de forma sencilla y divertida.
- Comenta que esta actividad se basa en el **Juego Filarmónico** de la BNE, que recrea digitalmente esta experiencia histórica.

2. Accede a la herramienta

- Accede junto al alumnado al **Juego Filarmónico de la BNE** a través del siguiente enlace: [Juego Filarmónico de la BNE](#).
- Asegúrate de que cada estudiante (o grupo) disponga de un dispositivo con conexión a internet.

3. Explica la mecánica del juego

- Proyecta en pantalla el juego y ve indicando:
 - ◆ La melodía se compone de 32 compases.
 - ◆ Cada columna de la tabla contiene varios compases posibles. La selección de cada compás se realiza de forma aleatoria mediante la **tirada de un dado**.
 - ◆ Cada tirada de dado selecciona un compás que se sumará a la secuencia de la melodía.
- Aclara que este proceso permite crear una melodía única y que existen **más de 120.000 cuatrillones de combinaciones posibles**.

Paso a paso del juego

Ahora puedes ir guiando al alumnado para que creen sus melodías:

1. Lanzar los dados y crear la melodía

- Comenzar 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.

2. Escuchar, analizar y reflexionar

→ Escuchar la melodía generada.

→ Responder 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?

3. Comparar las melodías

→ Una vez acabadas, pueden comparar las melodías con las de los compañeros para observar las diferencias y similitudes entre las melodías, y destacar la **variedad de combinaciones posibles** a partir de un mismo sistema.

→ Aprovecha para reflexionar sobre el concepto de azar en la música y cómo se pueden crear piezas originales a partir de la combinación de compases predefinidos.

Para terminar, puedes animar a los estudiantes a que graben un vídeo o audio de la melodía creada con la propia herramienta digital o un dispositivo de grabación.

Actividad 2. Pinta la melodía

En esta actividad, el alumnado trabajará 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.

En esta actividad, los estudiantes experimentan cómo la melodía puede "verse" a través de formas, líneas y colores. Al representar visualmente los cambios de altura, duración y dinámica, los estudiantes comprenden mejor **cómo se construyen las melodías** y qué elementos las hacen reconocibles y memorables.

Este enfoque visual y auditivo les permite desarrollar una mayor comprensión de la música y les ayuda a reconocer **patrones melódicos**.

Dinámica de la actividad

Preparación de la actividad

1. Presenta la actividad

→ Explica al alumnado qué es un **musicograma** y muestra un ejemplo visual (puedes usar los siguientes ejemplos de musicogramas de la 5ª Sinfonía de Beethoven o buscar algún otro que te gustaría mostrar: vídeo proporcionado como referencia:

- ◆ [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.

→ Aclara que el objetivo es **representar la melodía** a través de líneas, colores, formas o símbolos que reflejen los cambios de altura (agudo-grave), duración (notas cortas-largas) y dinámica (fuerte-suave).

2. Prepara los materiales

→ Proporciona a cada estudiante una hoja en blanco o papel cuadriculado.
→ Asegúrate de tener disponibles rotuladores, colores, crayones o cualquier otro material que permita crear dibujos y formas visuales.

3. Elige la música adecuada

→ Selecciona una música con una **melodía clara y fácil de reconocer**. Puede ser una canción infantil, una pieza clásica sencilla o una melodía conocida por el alumnado.
→ Asegúrate de contar con el audio de la pieza musical y de que los estudiantes puedan escucharla con claridad. Puedes elegir algunas piezas de las que hemos seleccionado para esta estación. De esta manera, todos los alumnos, de forma individual, crearán un musicograma sobre la misma obra, que después podrán mostrar al resto de compañeros.

Paso a paso de la actividad

1. Escucha activa de la música

→ Pide a los estudiantes que escuchen la pieza musical seleccionada **dos o tres veces**.
→ Durante la primera escucha, anímalos a prestar 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

→ Indica a los estudiantes que dibujen en su hoja una **línea continua** que represente el recorrido de la melodía.
→ Explícales que si la música sube, la línea también debe subir, y si la música baja, la línea debe bajar.
→ Sugiere usar 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

→ Indica a los estudiantes que incluyan formas o símbolos para representar momentos específicos de la música, como los que se muestran en el vídeo de ejemplo.
→ Propón, por ejemplo, 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

→ Pide a los estudiantes que escuchen la música de nuevo y revisen su musicograma.
→ Anímalos a ajustar su representación visual si notan que alguna parte no coincide con la melodía

5. Compartir y reflexionar

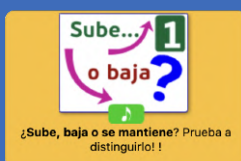
→ Pide a los estudiantes que compartan su musicograma con sus compañeros.

- Propón observar las diferencias y similitudes entre las representaciones de cada estudiante. ¿Todos interpretaron de forma similar la melodía? ¿Qué partes coinciden y cuáles son diferentes?
- Invita a reflexionar sobre cómo se puede "ver" la música a través de formas, colores y líneas.

6. Documentar la actividad

- Indica a los estudiantes que fotografíen su musicograma. De esta manera los 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 tendréis que agudizar vuestro oído para distinguir los cambios de altura de la melodía. Dispone de tres niveles de dificultad.

Otras actividades

1. Encuentra la melodía

Esta actividad consiste en escuchar fragmentos musicales de obras seleccionadas (como las de esta estación), donde cada grupo debe adivinar el título o el autor de la obra. A medida que avanzan, se les proporcionan pistas sobre la obra, su contexto histórico o el compositor, y los grupos pueden consultar la [Biblioteca Digital Hispánica](#) (BDH) para ayudar en la identificación. La dinámica se asemeja a un juego estilo "Pasapalabra", donde el primer grupo en descubrir la obra gana un punto, y se continúa con nuevos fragmentos hasta que se determinen los ganadores.

2. Melodía con IA

Podéis probar alguna inteligencia artificial que cree melodías a partir de unas indicaciones. Por ejemplo, [Suno](#), permite generar efectos de sonido personalizados y clips musicales. O [Magenta](#), que permite la creación de melodías utilizando *machine learning*.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar plantilla](#). Así podrás modificar las preguntas o añadir otras nuevas.



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?



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

4

orquestra?



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

5



¿Cuál de estas óperas no es de Giuseppe Verdi?

6



Enlace al juego: <https://view.genially.com/67643d8020d6ba8d9a82897d>

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?**
- **Otras actividades.**

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.

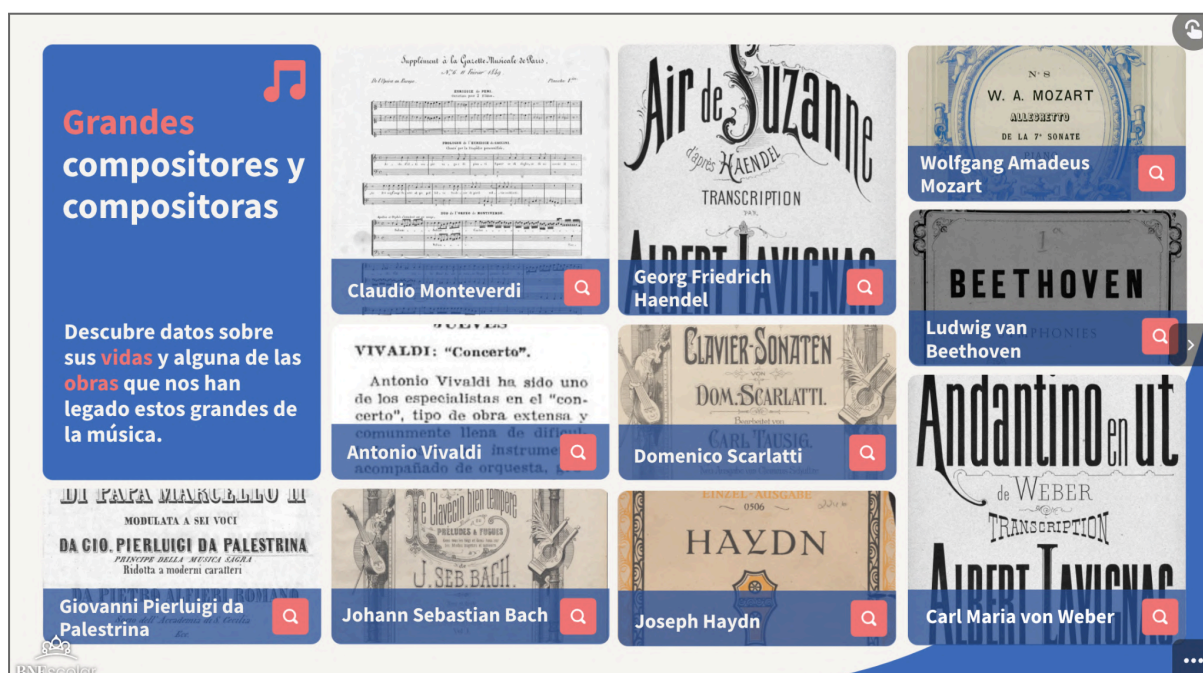
Géneros musicales

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 podréis encontrar un enlace a sus obras en la BNE.



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

Actividad 1. ¿Quién es quién?

En esta actividad, los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos sobre los **grandes compositores** y sus principales características. Cada grupo elegirá un compositor o compositora y creará 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.

Juego 1 - Descubre al compositor misterioso

1. Presenta el juego de ejemplo:

- Antes de iniciar la actividad, muestra a los estudiantes la presentación de Genially con los 10 compositores seleccionados (puedes cambiar esta propuesta inicial por los compositores y compositoras que te interese trabajar).



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

- Explica las reglas del juego y realiza una breve demostración para que los estudiantes comprendan la dinámica. Por ejemplo, elige un compositor de los que se muestran y propón algunas preguntas que podrían ayudar a adivinar quién es.
- #### 2. Prepara a los estudiantes para la actividad:
- Indica a cada equipo que investigue información sobre los 10 compositores presentados. Deben tomar nota de sus características principales (época, estilo musical, obras destacadas, instrumentos asociados, aspecto físico, entre otros).
- #### 3. Desarrollo del juego:
- Explica que 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.
 - Proporciona ejemplos de preguntas: ¿Es del Romanticismo? ¿Es una mujer? ¿Nació en Alemania? ¿Su instrumento principal era el piano?
 - También pueden hacer preguntas sobre la apariencia física, basándose en la imagen: ¿Lleva el pelo largo? ¿Tiene barba? ¿Lleva sombrero? ¿Tiene gafas?
- #### 4. 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.

5. Rotación de roles:

- Indica a los equipos que intercambien papeles, de modo que todos tengan la oportunidad de seleccionar un compositor y adivinar el compositor de los demás equipos.

6. Conduce la reflexión final:

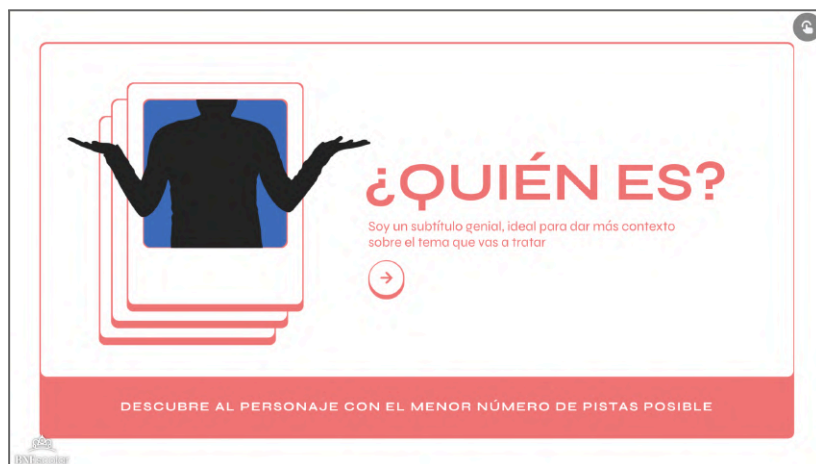
- Revisa con los estudiantes las estrategias que resultaron más eficaces para identificar a los compositores.
- Destaca los conceptos de género, forma musical y características personales de los compositores que se hayan mencionado durante la actividad.

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 se los podrán intercambiar entre los diferentes grupos. Se puede 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, los estudiantes darán 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.

Dinámica de la actividad

1. Presenta la actividad y la herramienta:

- Explica a los estudiantes que crearán un vídeo donde un compositor hablará en primera persona sobre su vida, algún hecho clave en su proceso creativo...
- Muestra un ejemplo de vídeo creado con la herramienta [Heygen](#), para que los estudiantes comprendan el resultado final. Puedes utilizar el que se encuentra en el [taller BNEscolar Protagonistas de la historia](#).
- Explica que deberán publicar el resultado final en el apartado "¡En práctica!" del portal BNEscolar.

2. Selección del compositor o compositora:

- Pide a cada grupo que seleccione un compositor o compositora. Puede ser el mismo personaje que utilizaron en la actividad anterior o uno diferente.
- Indica que investiguen 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.

3. Guía la creación del guion en primera persona:

- Solicita a cada grupo que escriba 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.

4. Creación del vídeo con Heygen:

- Explica a los estudiantes cómo usar la herramienta [Heygen](#). Indícales que sigan el tutorial disponible en el [taller BNEscolar "Protagonistas de la historia"](#).
- Como avatar pueden utilizar la misma imagen del recurso interactivo "[Grandes compositores y compositoras](#)" o buscar otra en la [Biblioteca Digital Hispánica](#), si es posible.
- Cada grupo crea su vídeo con el avatar de su compositor y su guion en primera persona.

5. Presentación y juego de adivinanza:

- Cada grupo presenta 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.

6. Publicación y puesta en común:

- Recopila todos los vídeos creados y compártelos en el apartado "¡Puesta en práctica!" del portal, en [Mi BNEscolar](#).
- Fomenta la participación activa y la interacción entre grupos, comentando y valorando los trabajos de los demás.



¿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.

Otras actividades

1. La entrevista imposible

Los estudiantes se convierten en periodistas que deben redactar una entrevista ficticia a un compositor, formulando preguntas y respondiéndolas desde la perspectiva del compositor.

2. My playlist de compositores

Cada estudiante o grupo crea una lista de reproducción con fragmentos de obras de diferentes compositores, justificando la elección de cada pieza según sus características musicales.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar plantilla](#). Así podrás modificar las preguntas o añadir otras nuevas.



SOBRE COMPOSITORES



1 ¿Qué género musical está formado por un instrumento solista (como el piano, violín o flauta) que se enfrenta a una orquesta?

?

4 ¿Cuál de estos autores ha creado obras como *La Bohème*, *Tosca* o *Madama Butterfly*?

?

2 ¿Qué autora romántica nacida en 1819 es conocida por obras como *Nocturnos* o *Concierto para piano en la menor*?

?

5 ¿Qué autor del clasicismo es el creador de *La flauta mágica*?

?

3 ¿Qué compositor español compuso la *Suite Española*?

?

6 ¿Qué autor marcó la transición entre el clasicismo y el romanticismo?

?



Enlace al juego: <https://view.genially.com/67642ac856b3bd79d6712be8>

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?**
- **Otras actividades.**

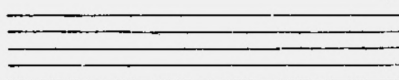
Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

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:



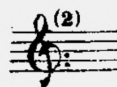
2. Clave:

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:



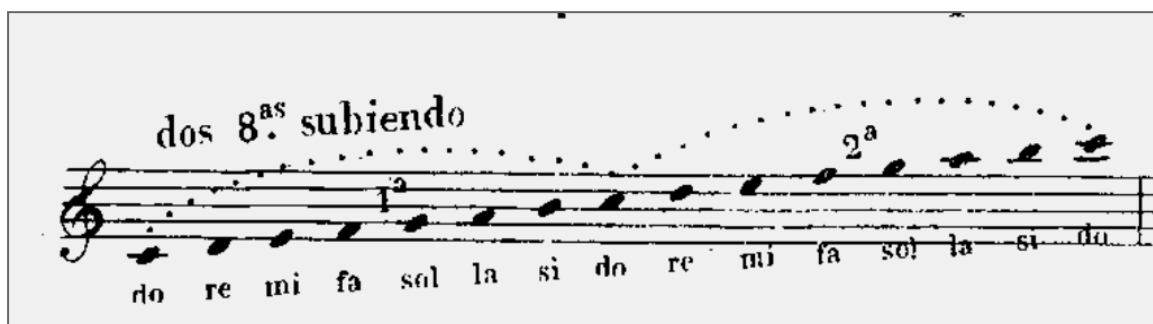
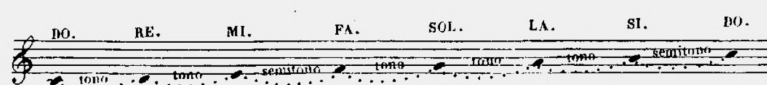
3. Notas del pentagrama en clave de sol:

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.

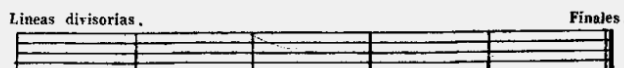
UT queant laxis
RESONARE fibris,
MIRA gestorum
FAMULI tuorum,
SOLVE polluti.
LABII reatum.
Sancte Johannes.

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 compas. 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 podréis encontrar más información y explicaciones sobre estos conceptos y muchos más.



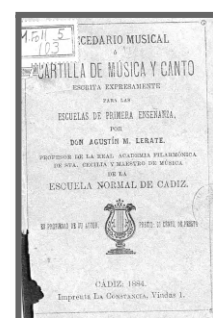
[Elementos de solfeo](#)
(pág. 7)



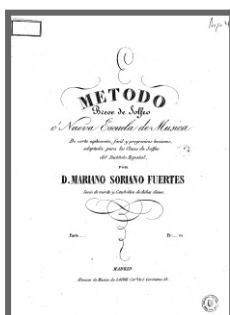
[La aurora de los pianistas](#)
(pág.11)



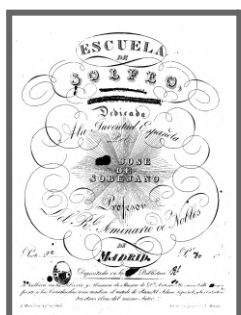
[Edición manual del Método de solfeo y principios del canto aplicables en las escuelas y colegios](#)
(pág. 9)



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



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



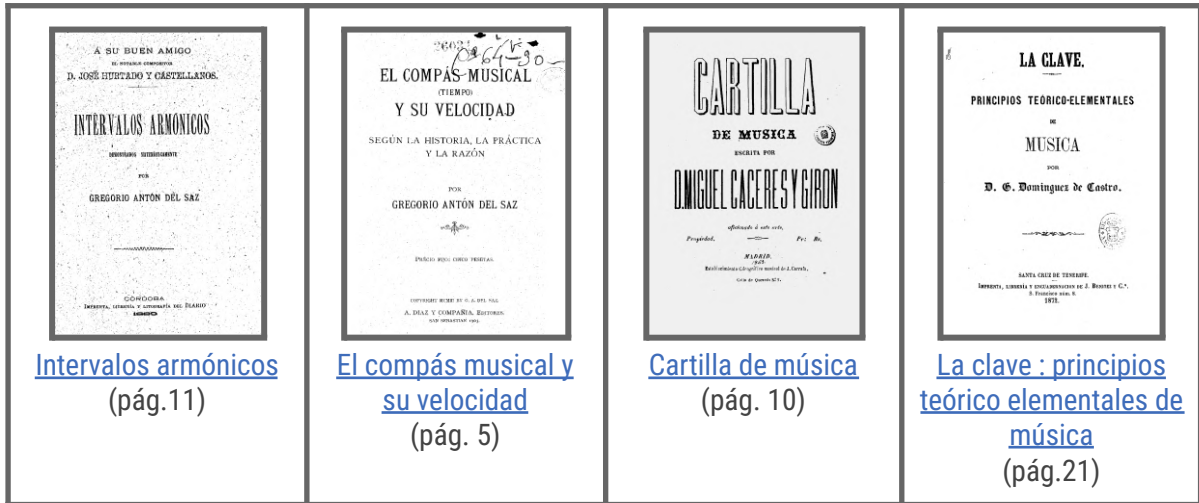
[Escuela de solfeo según el estilo moderno](#)
(pág. 10)



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



[Gramática musical o 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 con tu alumnado 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 eclesíastica



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, los estudiantes aprenderán 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), los estudiantes descubrirán la correspondencia entre las figuras musicales y los cuadros de la cuadrícula de Song Maker, reforzando su comprensión del ritmo y la duración de las notas.

Dinámica de la actividad

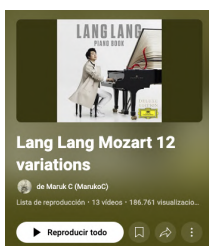
1. Presenta la actividad:

- Explica a los estudiantes que van a utilizar [Song Maker de Musiclab](#) para representar una melodía.
- Antes de que los estudiantes inicien su propia actividad, muestra este ejemplo en directo, utilizando Song Maker ([enlace al resultado](#)) para representar la primera frase de [esta melodía de Mozart](#).

AH! VOUS DIRAI-JE, MAMAN.

TEMA. W. H. Mozart.

- Explica paso a paso la lógica de la correspondencia entre las figuras musicales y los cuadros de la cuadrícula.
 - ◆ 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.
- Plantea esta pregunta: "¿Y la corchea con punto? ¿Cuántos cuadrados ocupará?" e invita a los estudiantes a descubrir la respuesta por sí mismos mirando el ejemplo.



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 escucháis 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](#)".

2. Acceso a la herramienta:

- Pide a los estudiantes que accedan a [Song Maker de Musiclab](#) desde sus dispositivos.

3. Representación de la melodía:

- Los estudiantes pueden elegir la melodía que les gustaría representar o puedes también asignarles directamente una obra (la misma para todos los grupos o una diferente para cada uno). A continuación deberán marcar las notas de la melodía siguiendo la correspondencia explicada para cada figura rítmica.

4. Revisión y corrección:

- Al terminar pueden mostrar al resto de equipos la parte de la partitura representada y cómo suena en el Song maker, y revisar si la correspondencia de notas la han representado correctamente.

5. Reflexión final:

- Comenta la relación entre las figuras rítmicas y el uso de cuadrículas digitales para entender la duración de las notas como una forma de representación de la música diferente a 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 el alumnado, ya que les permite 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

1. Introducción a la actividad

- Explica al alumnado la importancia del patrimonio musical y cómo la digitalización de las partituras a través de la BDH permite acceder a un gran repertorio musical.
- Presenta la herramienta [Soundslice](#) y sus principales funcionalidades: transcripción de partituras, reproducción del sonido y edición interactiva.

2. Elección de la partitura

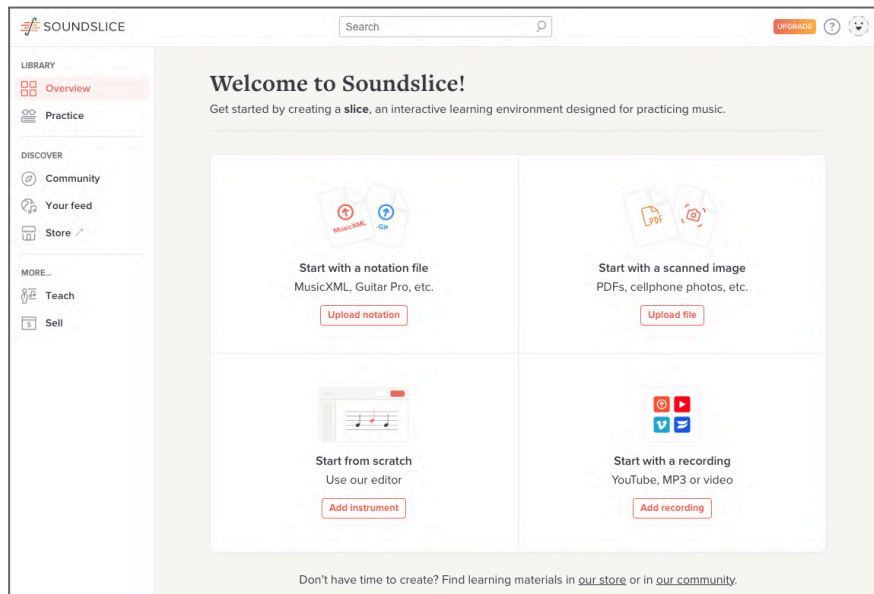
- Indica a los estudiantes que exploren la BDH para seleccionar una partitura de su interés. Pueden optar por piezas de compositores reconocidos o por obras más desconocidas que deseen descubrir. Aprovecha para explicar los filtros avanzados de la BDH que les facilitará la búsqueda por autor, época...

3. Análisis previo de la partitura

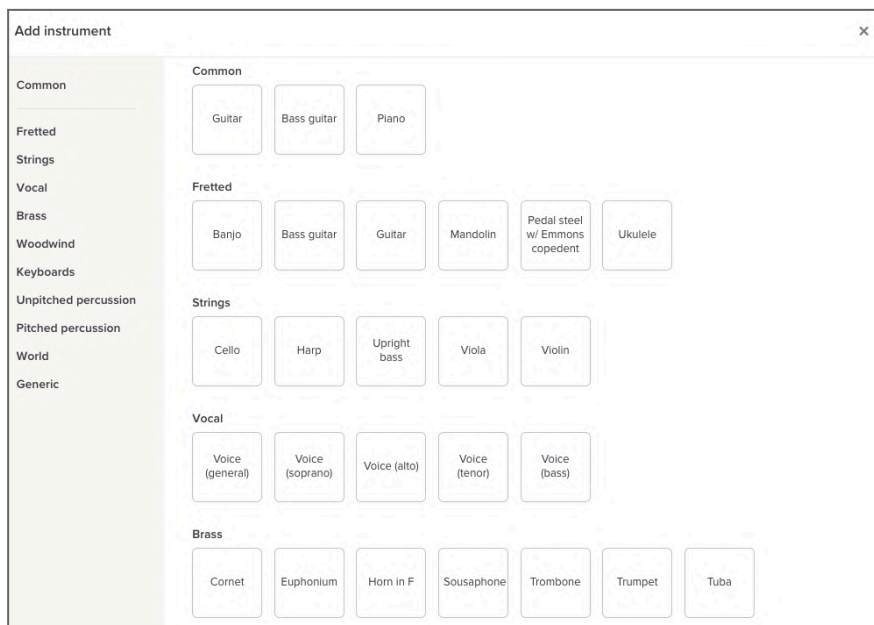
- Antes de comenzar la transcripción, pide al alumnado que analice la partitura seleccionada.
 - ◆ Identificar el compás, la clave y el tempo.
 - ◆ Observar los tipos de figuras musicales, silencios y alteraciones presentes.
 - ◆ Identificar si la obra tiene secciones repetitivas o patrones rítmicos recurrentes.

4. Transcripción en Soundslice

- Acceso a la plataforma Soundslice:
 - ◆ Indica al alumnado cómo [crear una cuenta](#) (si es necesario) y cómo comenzar (seleccionando la opción "Add instrument" en "Start from Scratch")

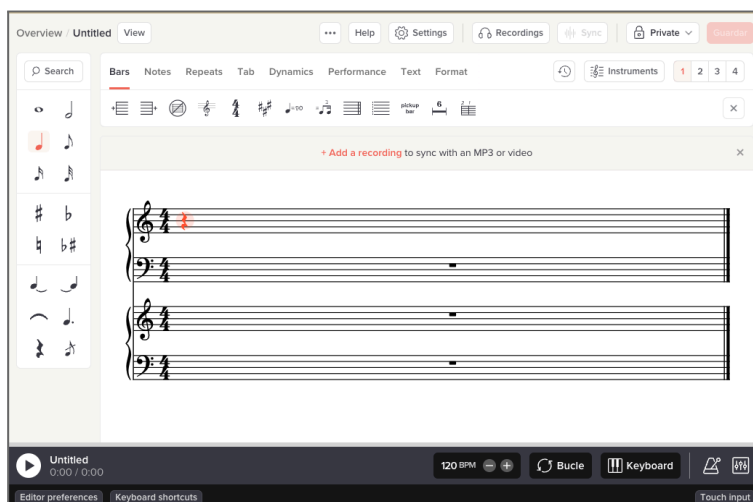


→ Elige el instrumento para el que quieres crear la partitura.



→ Cuando se abra el editor de partituras, explica las funciones básicas para comenzar. 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.



5. Proceso de transcripción

- Pide al alumnado que transcriba la partitura elegida en Soundslice siguiendo estos pasos:
 - ◆ Inserción de la clave y el compás correspondiente.
 - ◆ Añadir nota por nota siguiendo la partitura original.
 - ◆ Reproducir frecuentemente la música para verificar la exactitud.
 - ◆ Corregir errores de ritmo, altura de las notas o alteraciones incorrectas.

6. Escucha y corrección

- Una vez finalizada la transcripción, los estudiantes pueden reproducir la obra y comprobar si coincide con la versión original (pueden buscar el archivo de música en BDH).
- Revisa la transcripción de los estudiantes e indícales las posibles mejoras, dándoles una retroalimentación personalizada.

7. Reflexión final

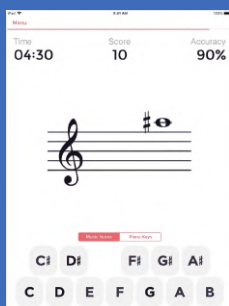
- Invita a los estudiantes a reflexionar sobre el proceso seguido y los aprendizajes adquiridos.
 - ◆ ¿Qué dificultades encontraron al transcribir la partitura?
 - ◆ ¿Qué conceptos musicales han comprendido mejor tras esta experiencia?
 - ◆ ¿Cómo valoran la posibilidad de reproducir la música transcrita?

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](#)) podéis aprender a leer partituras y mejorar vuestras habilidades de lectura a primera vista, identificando notas musicales en sesiones cronometradas. Podéis elegir practicar con notas en clave de sol, fa y alto en sesiones cronometradas o no cronometradas.

Otras actividades

1. Crea una partitura corporal

Los estudiantes pueden crear una nueva partitura de la melodía del ejercicio anterior con el cuerpo. Asigna un movimiento o una figura corporal a cada una de las notas. Cada alumno se hará cargo de representar la nota que le toque.

2. Análisis de partituras

A partir de una partitura común, los alumnos pueden realizar un análisis utilizando una sencilla ficha que incluya, por ejemplo, los siguientes campos (o los que creas oportuno):

Título de la partitura elegida: _____
Compositor o autor (si aparece): _____
Clave de la partitura: _____ (Sol / Fa / Otra)
Compás de la partitura: _____ (2/4, 3/4, 6/8...)
¿Qué figuras musicales has identificado? (señala con una X)

- Negras
- Corcheas
- Blancas
- Silencios
- Otras (especificar): _____

¿Qué elementos encontrastes más complicados de identificar?
(señala con una X)

- Clave
- Figuras rítmicas
- Alteraciones (sostenidos, bemoles)
- Otras (especificar): _____

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar plantilla](#). Así podrás modificar las preguntas, añadir otras nuevas...

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

The image shows a musical staff with a treble clef and five lines. Five notes are placed on the staff, each with a number in a black circle above it:

- Note 1: A whole note on the first line (F4).
- Note 2: A quarter note on the second line (G4).
- Note 3: A quarter note on the second space (A4).
- Note 4: A half note on the third line (B4).
- Note 5: A whole note on the fifth line (C5).

Below the staff are five questions corresponding to the numbered notes:

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

The interface includes a BNEscolar logo in the bottom left and a Genially logo in the bottom right.

Enlace al juego: <https://view.genially.com/6763fd0a28c5e8a51788c36c>

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?**
- **Otras actividades.**

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.



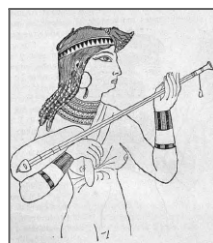
Flauta doble asiria

→ **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.

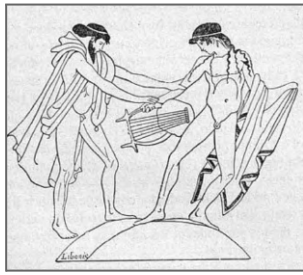


Sistro

- ◆ **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](#)

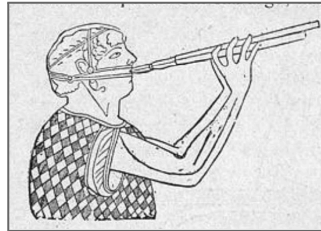


[Cítara](#)



[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.



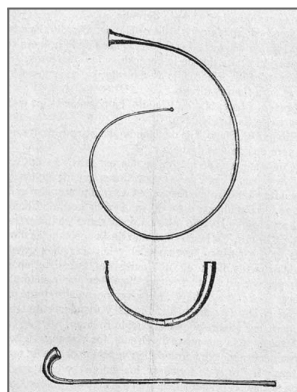
[Flauta doble con la "forbeia"](#)

- **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 Bocherville](#)

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 Viola. Giga. Rabel. Crowth (violinosco de 3 cuerdas).	GÉNERO LAÚD 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 CORNAMUSA Trompeta. Bocina. Trompeta ó corneta de guerra.	GÉNERO TROMPETA Clarín agudo. Bocina campestre.	GÉNERO TAMBOR Tambor. Labor. Tympanon. Bedón (tambor ó Timbal con cascabeles).	Campanitas. Cimbales (Pauillos). Cascabeles. Triángulo. Carillon (ó juego de campanillas afinadas).
GÉNERO GAITA (Con rueda y manubrio). Viella. Organistrum. Sintonia.	GÉNERO GUITARRA (Guiterne). Guitarra ó vihuela. Guitarra morisca.			Órganos de fachada (de iglesia). Órganos portátiles ó Regalias.	GÉNERO ÓRGANO Órganos de fachada (de iglesia). Órganos portátiles ó Regalias.	GÉNERO CLARÍN Clarín agudo. Bocina campestre.	GÉNERO TIMBALES Nacario.	GÉNERO CASTAÑUELAS Ginebra ó Tarraenas. Tartabelles. Taules.	

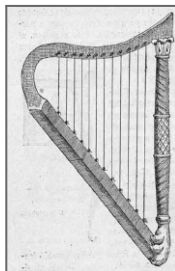
83 HISTORIA DE LA MÚSICA



[Viola s. XIII](#)



[Bandurria](#)



[Arpa](#)



[Salterio](#)



[Bedón o bombo](#)

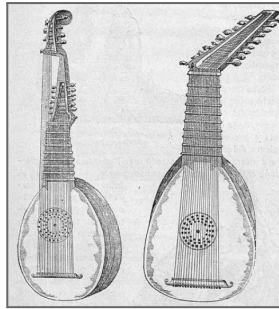


[Campanario](#)

Renacimiento

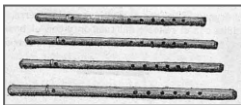
Con el Renacimiento, la **música instrumental** ganó protagonismo independiente de la voz. Los avances en la construcción de instrumentos favorecieron el **desarrollo de familias completas**, como las cuerdas, los vientos y los teclados:

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

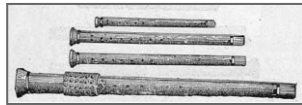


Archilaúd y laúd

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



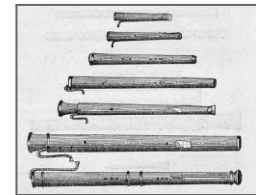
Flautas traveseras



Flautas rectas, agudas y graves

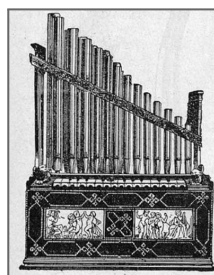


Oboes y bombardas agudas y graves



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.		Flageolet.	Chalumeau (caramillo).	Bombardas con bajo grave.	Cornetas negras.	Caja (ó tambor de guerra).	Platillos.
Viola bastarda.	Mandolina ó bandolin.	CON TECLADO	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).		Clavicordio.	Pifanos suizos.		Órganos de fachada (de iglesia) (8).			
Lira.	GÉNERO GUITARRA				Órganos portátiles ó regalias.	DE METAL (9)		
Liróna.	Guitarra.			GÉNERO CROMORLO		Clarines.		
Archiviola.				Cromorlos altos y bajos.		Trompas.		
Trompeta marina (5).	GÉNERO SISTRO Y MANDORA					Sacabuches.		
Violin (4).	Sistro.			GÉNERO FAGOT		Trombones, alto, tenor, bajo y contrabajo.		
	Sistro pequeño.			Fagot (7).				
GÉNERO GAITA	Mandora ó bándola.			Fagot doble.				
Viella.				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:

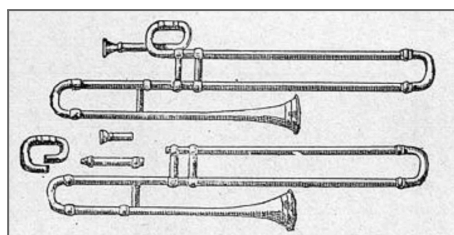
→ **Cuerdas:** El **violín**, la **viola**, el **violonchelo** y el **contrabajo** alcanzaron su forma moderna.



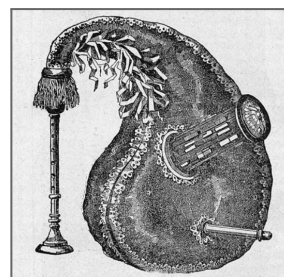
Viola francesa

→ **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

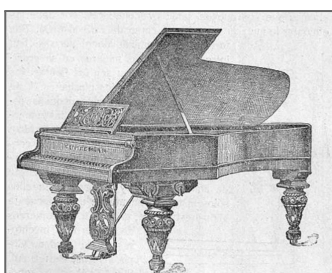
En el clasicismo, las orquestas se consolidaron con secciones definidas. Aparecieron innovaciones importantes:

- **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

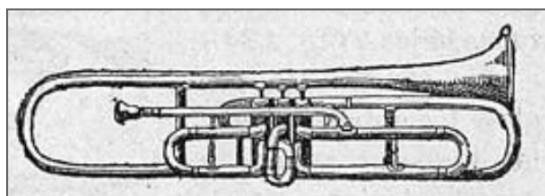
El periodo romántico trajo orquestas más grandes y expresivas:

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

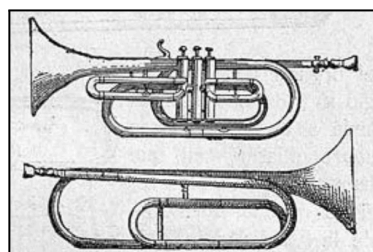


[Piano de cola moderno](#)

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

 <p>REGLAS Y ADVERTENCIAS GENERALES QUE ENSEÑAN EL MODO DE TAÑER TODOS LOS INSTRUMENTOS MEJORES, Y MAS USUALES. CO JUD. JUD. LA GUITARRA, TIPLE, VANDOLA, Cythara, Clavicordio, Organó, Harpa, Pláterici, Bandurria, Violín, Flauta Traveleta, Flauta Dulce y la Flautilla, CON VARIOS TAÑIDOS, DANZAS, CONTRADANZAS, Y OTRA CONFIRMACIONES, DEMONSTRADO, Y ESPECIAL EN ALGUNAS LANTAS FIRES, PO MÚSICA, CITA, DULCIBUS, CILIBUS, JUBILUS, CANTUS, Y TONUS, PARA QUE PUEDAN SER USADOS LA PUADE COMPLICACION CON MUCHA FACILIDAD, Y EN MÚSICA CON UN BUEN EMPLEO DE COMO SI FUERAN INSTRUMENTOS, QUE SE HA HECHO DE LOS SEÑOS.</p> <p>Reglas, y advertencias generales que enseñan el modo de tañer todos los instrumentos mejores y mas usuales...</p>	 <p>REGLAS GENERALES DE ACOMPAÑAR. EN ORGANÓ, CLAVICORDIO, Y HARPA, CON LOS SEÑOS COMO LA PUADE, OVA SE HAN EN CASO FIGURADO. DISTRIBUIDAS EN TRES PARTES. EN LA PRIMERA, SE ENSEÑAN LOS TALLAMIENTOS, QUE SE DEBEN PREVEDIR AL ACOMPAÑAR, EN LA SEGUNDA EL MODO DE ACOMPAÑAR, HANDO TÁLO DE EFECTOS CONFORTABLES, Y EN LA TERCERA EL MODO DE MODIFICAR LOS EFECTOS TAL, COMO SE DEBEN DE LA FLAUTA, CONTRA FLAUTA DE CILLA. Compuestas por Don Juan Manuel Sureda, Organista principal de la Real Capilla. DEDICADAS AL ILVSTRÍSSIMO SEÑOR DON PEDRO PORTOCARRERO, Y GOMON, Patriarcha de las Indias, &c. CON PRIVILEGIO EN SU REINADO EN EL REYNO DE ESPAÑA, AÑO DE 1740.</p> <p>Reglas generales de acompañar, en órgano, clavicordio, y harpa...</p>	 <p>Método COMPLETO Y PROGRESIVO DE SAXOFÓN Y SARRUSOFÓN. DE P. JUAN MARCOS Y MAS. DEDICADO A LAS BANDAS DE MÚSICA DE LOS EJERCITOS FRANCÉS, ESPAÑOL Y PORTUGUÉS. Este libro es propiedad del autor. Se permite el comercio que haga la ley. Se reservan todos los derechos. Se prohíbe la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito del autor.</p> <p>Método completo y progresivo de saxofón y sarrusofón</p>	 <p>MÉTODO DE PIANO NUEVO SISTEMA para aprender inmediatamente y en poco tiempo. SOLFEO PIANO Método aprobado por los señores y señoras de las Reales Academias de Música. C. MARTIN Y BESNIER. Paris.</p> <p>La aurora de los pianistas</p>
 <p>INSTRUCCION DE MUSICA SOBRE LA GUITARRA ESPAÑOLA. MÉTODO DE SUS PRIMEROS RVDIMENOS HASTA TAÑERLA CON DESTREZA. DOS LABERINTOS INGENIOSOS, VARIEDADES, Y DANZAS DE RAIGUNTO, Y PUNTERIA, AL ESTILO ESPAÑOL, ITALIANO, FRANCÉS, Y INGLÉS. UN BREVE TRATADO PARA ACOMPAÑAR, CON PERFECTA FACILIDAD LA PARTE MUY EFICIENTAL PARA LA GUITARRA, ARPA, Y ORGANÓ, CONFORME A LAS REGLAS Y EJEMPLOS DE LOS PRINCIPALES DE COMPOSITORES, Y COMPOSICIONES. PRETENDIENDO DAR A LA GUITARRA, SU LUGAR EN LA MÚSICA DE CÁMARA, Y EN LA DE ORQUESTRA, Y EN LA DE LOS TEATROS, Y EN LA DE LOS BAILETS, Y EN LA DE LOS CANTOS, Y EN LA DE LOS INSTRUMENTOS DE CUERDA, Y EN LA DE LOS INSTRUMENTOS DE VIENTO, Y EN LA DE LOS INSTRUMENTOS DE PERCUSSIÓN, Y EN LA DE LOS INSTRUMENTOS DE CORDA, Y EN LA DE LOS INSTRUMENTOS DE MÚSICA.</p> <p>Instrucción de música sobre la guitarra española</p>	 <p>GRAN MÉTODO DE FLAUTA. TEXTO ESPAÑOL Y FRANCÉS. DE ANDRÉS PARERA. PRIMERA PARTE. Este libro es propiedad del autor. Se permite el comercio que haga la ley. Se reservan todos los derechos. Se prohíbe la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito del autor.</p> <p>Gran método de flauta</p>	 <p>ARTE Y PUNTUAL EXPLICACION DEL MODO DE TOCAR EL VIOLIN CON PERFECCION Y FACILIDAD. Este libro es propiedad del autor. Se permite el comercio que haga la ley. Se reservan todos los derechos. Se prohíbe la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito del autor.</p> <p>Arte y puntual explicacion del modo de tocar el violin con perfeccion y facilidad</p>	 <p>MÉTODO DE OBOÉ CON NOCIONES DE Corno INGLÉS. DE ENRIQUE MARZO. Este libro es propiedad del autor. Se permite el comercio que haga la ley. Se reservan todos los derechos. Se prohíbe la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito del autor.</p> <p>Método de oboé progresivo y completo con nociones de corno inglés</p>

Actividad 1. Creamos instrumentos

En esta actividad, los alumnos se convertirán en inventores de su propio 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, los estudiantes aprenderán conceptos de **electricidad básica**, **conductividad** y **tecnología creativa**, mientras se divierten 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).

Presentación de la actividad


1. **Explica el objetivo de la actividad:**
 - "Hoy vamos a crear un instrumento musical con objetos cotidianos y la placa Makey Makey. Aprenderemos a usar electricidad y conductividad para hacer música con frutas, metales o incluso agua."
2. **Muestra la Makey Makey:**
 - Enseña la placa a los estudiantes y destaca sus partes principales:
 - Entradas de flechas (   ), "Espacio" y "Click".
 - Conexiones de **Earth (Tierra)** y otras entradas adicionales.
3. **Explica el concepto de conductividad:**
 - Pregunta a los estudiantes:
 - ¿Qué objetos creéis que conducen electricidad?
 - ¿Las frutas, las monedas o el agua pueden ser conductores?
 - Explica que los objetos que permiten que la corriente eléctrica fluya son **conductores** y que nuestro cuerpo también es conductor.

Preparación de los materiales

1. **Distribución de los materiales:**
 - Organiza a los alumnos en equipos de 2 a 4 personas.
 - Entrega a cada equipo los objetos: frutas, papel de aluminio, monedas, etc.
2. **Elección de los objetos conductores:**
 - Los equipos deben decidir qué objetos usarán para construir su instrumento.
 - Cada equipo debe pensar qué tipo de instrumento quieren hacer (piano, batería, tambor, etc.).
 - **Consejo:** Anímales a probar diferentes combinaciones de objetos para ver cuáles son los más conductores.

Conexión de la placa Makey Makey




1. **Conexión de la placa a la computadora:**
 - Explica que deben conectar la **Makey Makey con el cable USB** a la computadora.
 - La placa se detecta automáticamente, no se necesita instalar ningún software.
2. **Conexión de la Tierra (Earth):**
 - Explica que la Tierra (Earth) cierra el circuito eléctrico.
 - Cada estudiante debe **sujetar la pinza de cocodrilo de la Tierra (Earth)** con la mano, o conectarla a una pulsera o anillo de metal.

- **Consejo:** Comprueba que todos los estudiantes están sosteniendo la pinza para evitar errores.
3. **Conexión de los objetos conductores:**
- Cada equipo conecta 4-6 objetos a las entradas de la Makey Makey (, Espacio, Clic) usando los cables de pinza de cocodrilo.
 - **Ejemplo:** Conectar 4 plátanos a las flechas de la Makey Makey.

Pruebas iniciales

1. Acceso a la aplicación de sonido:

- Los estudiantes deberán abrir 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>

<p>Classic Piano</p>  <p>PIANO</p> <p>The original piano app! An oldy, but a goody!</p> <p>Play</p> <p>By: JoyLabz</p>	<p>Classic Bongos</p>  <p>BONGOS</p> <p>Use the Makey Makey to turn anything conductive into a set of bongos!</p> <p>Play</p> <p>By: JoyLabz</p>	<p>New Piano</p>  <p>PIANO 2</p> <p>Use the Makey Makey to turn anything conductive into a piano key with ease!</p> <p>Play</p> <p>By: JoyLabz</p>
---	---	---

2. Pruebas de funcionamiento:

- Los estudiantes deben tocar los objetos conductores (plátanos, papel de aluminio, etc.) para ver si se activan las teclas del piano.
- **Si no funciona:**
 - Verifica que los objetos estén correctamente conectados.
 - Comprueba que los estudiantes estén tocando la **tierra (Earth)** con la otra mano.

3. Ajustes y correcciones:

- Los equipos pueden hacer ajustes en los objetos o las conexiones para mejorar la respuesta del instrumento.

Personalización del instrumento

1. Decorar el instrumento:

- Los equipos pueden dar un nombre a su instrumento.
- Pueden añadir etiquetas de "Do", "Re", "Mi", etc., en cada objeto conductor.
- Anímales a probar otros materiales para ver si son conductores.

2. Mejoras técnicas:

- Los equipos pueden agregar más objetos conectados a la parte trasera de la Makey Makey.
 - Esto les 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.
- Deben 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".
 - Puedes grabar la presentación o hacer una evaluación grupal de la creatividad e ingenio de cada equipo.
-

Reflexión y cierre

1. Preguntas de reflexión:

- ¿Qué materiales 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 te proponemos utilizar el programa gratuito [Synthesia](https://synthesia.com/), 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 permite a los estudiantes experimentar la práctica instrumental de una forma accesible y divertida, incluso si no tienen 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.

Podéis explorar el resto de parámetros de la configuración e ir cambiándolos y experimentando mientras practicáis.

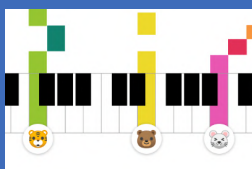
¡Practicamos!

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?



Crema una sesión de [Shared Piano del Chrome Music Lab](https://chromelabs.github.io/shared-piano/) y compártela con tu alumnado o haz que cada grupo cree su propia sesión. Podrán elegir entre un piano, batería, cuerdas, instrumentos de viento de madera y más para crear sus propias canciones y tocar a la vez, viendo quién está tocando cada nota. También podrán grabar su melodía e intercambiarla con otros grupos para que toquen la melodía creada.

Otras actividades

1. Instrumentos caseros

Los estudiantes pueden fabricar instrumentos de cuerda (mini-laúdes), viento (flautas de pan) o percusión (tambores, maracas) con materiales reciclados. Luego, pueden interpretar ritmos o pequeñas melodías con sus creaciones.


2. Proyecto de investigación (por grupos)

Cada grupo de estudiantes elige un instrumento. Deben investigar su historia, características y función musical. Al final, presentan sus conclusiones en forma de mural, póster o presentación digital.

3. Creamos nuestro método del instrumento creado en la actividad 1

Con papel y lápices de colores, cada grupo crea una nueva partitura que sea sencilla de entender. Esta nueva partitura no debe tener pentagrama. Para indicar las distintas notas se puede por ejemplo relacionar cada nota con un objeto. Por ejemplo: **do** será una naranja; **re**, una manzana; **mi**, un plátano; etc. A pesar de que la mayoría de notas son negras, pueden pensar en alguna forma para indicar que hay alguna nota más larga (blanca) y alguna otra más corta (corcheas).

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar plantilla](#). Así podrás modificar las preguntas, añadir otras nuevas utilizando otras teclas del piano o cambiar la música de fondo.



Preguntas sobre instrumentos

Descubre las preguntas tocando las teclas del piano y selecciona la respuesta correcta.

Enlace al juego: <https://view.genially.com/676403aedf196892bb99cb54>

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?**
- **Otras actividades.**

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 con tu alumnado 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

BNEscolar

<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

1. Introducción a la actividad

Puedes comenzar realizando una breve introducción sobre la obra y el autor en la que se basa este juego de escape. Puedes basarte en el siguiente texto mientras proyectas las primeras pantallas informativas del juego:

“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.”

2. Distribuye los equipos

Una vez estás en la pantalla del plano de la Academia, deberás decidir cómo se desarrollará la actividad: se puede realizar de forma individual (para lo que te aconsejamos que cada alumno disponga de auriculares propios), por parejas o en pequeños grupos. Dependiendo del tiempo que tengas para realizar esta actividad, cada grupo puede intentar resolver el juego completo o puedes 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.



3. Reflexión final

Al acabar, dedica unos minutos a comentar lo que les ha parecido la experiencia, si han reconocido las melodías, lo que les 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.

Dinámica de la actividad

1. Preparación

Muestra ejemplos de escenas de películas que utilicen ambos tipos de música. Ejemplo: una escena de acción (música programática) y una de tormenta (música descriptiva).

2. Asignación de la escena

Divide a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo tendrá que trabajar sobre un fragmento de una escena de cine sin música que pueden elegir ellos mismos o que les puedes facilitar tú (puede ser una escena de suspenso, acción, naturaleza, etc.).

3. Creación de la banda sonora

- Los estudiantes deberán trabajar juntos para crear la banda sonora de su escena utilizando **dos tipos de música**:
 - ◆ **Música Programática**: Componer o elegir música que refleje el tono general de la escena (por ejemplo, suspenso, acción, romance).
 - ◆ **Música Descriptiva**: Incorporar efectos sonoros que imiten sonidos específicos de la escena, como pasos, lluvia, viento, explosiones, etc.
- Los estudiantes pueden usar herramientas como **Google Music Lab** para crear melodías y efectos sonoros o emplear objetos cotidianos para crear sonidos.

4. 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 con toda la clase y de forma general cómo creen 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?
- Reflexiona sobre los retos de crear música para el cine: ¿Qué fue lo más difícil de representar?

Algunos ejemplos de música utilizada en películas conocidas que puedes compartir 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 que consultéis 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.

Otras actividades

1. **Música Descriptiva:** imitar sonidos de la naturaleza (como lluvia, viento o animales) usando instrumentos o objetos cotidianos, y luego presentar el resultado al resto de la clase.
2. **Música Programática:** escuchar una pieza de música programática (como "La Primavera" de Vivaldi) y dibujar lo que les evoca, discutiendo las emociones o escenas que la música les sugiere.
3. **Crear un juego de escape:** la actividad tutorizada BNEscolar "Creamos nuestro juego de escape" te dará las pautas para que cada equipo pueda crear su juego de escape con música programática y descriptiva.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa, que puedes utilizar directamente o adaptarla a la edad de tu alumnado. Para ello, [accede a este enlace y clicas en Reutilizar este Genially](#). Así podrás modificar las preguntas, añadir otras nuevas o cambiar la música de fondo. También puedes pedir a tu alumnado que sean ellos los que creen sus propias preguntas reutilizando esta misma plantilla u otras de las que ofrece [Genially](#).



Enlace al juego: <https://view.genially.com/67640cc0c3899fbc80cd3f4b>

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- ESO

Música (de 1º a 3º ESO)

Competencias específicas

1. Analizar obras de diferentes épocas y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical y dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
3. Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente las emociones y empleando diversas estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales, para ampliar las posibilidades de expresión personal.
4. Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

Criterios de evaluación

- 1.1 Identificar los principales rasgos estilísticos de obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o el visionado de las mismas.
- 1.2 Explicar, con actitud abierta y respetuosa, las funciones desempeñadas por determinadas producciones musicales y dancísticas, relacionándolas con las principales características de su contexto histórico, social y cultural.
- 1.3 Establecer conexiones entre manifestaciones musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, valorando su influencia sobre la música y la danza actuales.
- 3.1 Leer partituras sencillas, identificando de forma guiada los elementos básicos del lenguaje musical, con o sin apoyo de la audición.
- 4.1 Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, empleando medios musicales y dancísticos, así como herramientas analógicas y digitales.
- 4.2 Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo y descubriendo oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

Saberes básicos

A. Escucha y percepción.

- El silencio, el sonido, el ruido y la escucha activa. Sensibilidad ante la polución sonora y la creación de ambientes saludables de escucha.
- Obras musicales y dancísticas: análisis, descripción y valoración de sus características básicas. Géneros de la música y la danza.

- Voces e instrumentos: clasificación general de los instrumentos por familias y características. Agrupaciones.
- Compositores y compositoras, artistas e intérpretes internacionales, nacionales, regionales y locales.
- Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza.
- Herramientas digitales para la recepción musical.
- Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad.
- Normas de comportamiento básicas en la recepción musical: respeto y valoración.

B. Interpretación, improvisación y creación escénica.

- La partitura: identificación y aplicación de grafías, lectura y escritura musical.
- Elementos básicos del lenguaje musical: parámetros del sonido, intervalos. Tonalidad: escalas musicales, la armadura y acordes básicos. Texturas. Formas musicales a lo largo de los periodos históricos y en la actualidad.
- Principales géneros musicales y escénicos del patrimonio cultural.

C. Contextos y culturas.

- Historia de la música y de la danza occidental: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones.

Música (4º ESO)

Competencias específicas

1. Analizar obras de diferentes épocas y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical y dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
3. Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente las emociones y empleando diversas estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales, para ampliar las posibilidades de expresión personal.
4. Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

Criterios de evaluación

- 1.1 Analizar obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, identificando sus rasgos estilísticos, explicando su relación con el contexto y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o el visionado de las mismas.
- 1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes musicales y dancísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

3.1 Leer partituras sencillas, identificando los elementos básicos del lenguaje musical y analizando de forma guiada las estructuras de las piezas, con o sin apoyo de la audición.

4.1 Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, seleccionando, de entre los disponibles, los medios musicales y dancísticos más oportunos, así como las herramientas analógicas o digitales más adecuadas.

Saberes básicos

A. Escucha y percepción.

- El silencio, el sonido, el ruido y la escucha activa. Sensibilización y actitud crítica ante la polución sonora y el consumo indiscriminado de música.
- Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos.
- Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas.
- Compositores y compositoras, artistas e intérpretes internacionales, nacionales, regionales y locales.
- Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza.
- Herramientas digitales para la recepción musical.
- Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad.
- Actitud de respeto y valoración en la recepción musical.

B. Interpretación, improvisación y creación escénica.

- La partitura: lectura y escritura musical.
- Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas.
- Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales.

C. Contextos y culturas.

- Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones.
- El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- Bachillerato: modalidad de Artes (Música y Artes Escénicas)

Análisis Musical I (1º BACH)

Competencias específicas

1. Analizar los elementos musicales de diferentes obras, utilizando la escucha activa y el estudio de partituras, para describir sus características y establecer comparaciones.
4. Utilizar los procedimientos compositivos fundamentales y las tecnologías digitales, empleando los elementos y las estructuras musicales más adecuadas, para crear obras sencillas y realizar improvisaciones.

Criterios de evaluación

- 1.1 Identificar los elementos que constituyen una obra musical y su función dentro de la composición a través de la escucha activa y con apoyo de la partitura.
- 1.2 Describir las características musicales básicas de una obra a partir de la escucha activa y el estudio de partituras, analizando sus elementos constitutivos.
- 4.1 Reproducir patrones melódicos, rítmicos, armónicos y formales de obras analizadas, aplicando estrategias de memorización y utilizando la interpretación vocal, corporal o instrumental en proyectos musicales grupales.
- 4.2 Generar nuevas ideas musicales, combinando patrones melódicos, rítmicos, armónicos y formales previamente analizados e interiorizados.
- 4.3 Utilizar, de forma guiada, las tecnologías digitales en la composición musical.

Saberes básicos

A. Iniciación al análisis musical

- La escucha activa y el estudio de partituras como soportes para el análisis.
- Elementos básicos de la música y la relación entre ellos: ritmo, tempo, melodía, armonía, textura, timbre, dinámica y agógica.
- Recursos digitales para la investigación, la composición y la difusión musical.
- Derechos de autor y propiedad intelectual.

B. La forma musical

- Función de la música en combinación con otras manifestaciones artísticas

Análisis Musical II (2º BACH)

Competencias específicas

1. Analizar los elementos musicales de diferentes obras, utilizando la escucha activa y el estudio de partituras, para describir sus características y establecer comparaciones.

4. Utilizar los procedimientos compositivos fundamentales y las tecnologías digitales, empleando los elementos y las estructuras musicales más adecuadas, para crear obras sencillas y realizar improvisaciones.

Criterios de evaluación

1.1 Describir las características musicales de una obra a partir de la escucha activa y el estudio de partituras, analizando sus elementos constitutivos y la función que estos cumplen dentro de la composición.

1.2 Comparar los elementos constitutivos y las características musicales de diferentes obras, estableciendo analogías y diferencias entre ellas, a partir de la escucha activa y del estudio de partituras.

4.1 Realizar improvisaciones sencillas o pequeñas composiciones, en proyectos musicales grupales, utilizando los procedimientos compositivos fundamentales y aplicando patrones melódicos, rítmicos, armónicos y formales previamente analizados e interiorizados.

4.2 Utilizar, de forma eficaz, las tecnologías digitales en la composición musical.

Saberes básicos

A. Técnicas de análisis musical.

- Técnicas de análisis de audición y de partituras.
- Técnicas para el análisis del contexto de creación. El pensamiento de la persona creadora, los condicionantes contextuales y la interpretación de la obra.
- Recursos digitales para la investigación, la composición y la difusión musical.
- Derechos de autor y propiedad intelectual.

B. Géneros musicales.

- Las características sonoras y estilísticas de la música desde la Edad Media hasta la actualidad. Evolución organológica.
- Las formas y los géneros musicales desde la Edad Media hasta la actualidad.

Lenguaje y Práctica Musical (1º BACH)

Competencias específicas

1. Cultivar la escucha activa, desarrollando estrategias de atención, para reconocer y describir con un vocabulario adecuado los elementos que forman parte de una obra y para reflexionar sobre aspectos subjetivos y emocionales inherentes a la percepción musical.

2. Identificar los elementos musicales de obras de diferentes estilos y épocas, analizando y comparando partituras con diversas grafías, para describir sus características y reflexionar sobre los factores que afectan a la evolución de la notación musical

3. Aplicar estrategias de interpretación musical, utilizando la lectura como medio de aproximación a la obra y adquiriendo de forma progresiva habilidades de decodificación e integración del lenguaje musical, para realizar improvisaciones o ejecutar con autonomía propuestas musicales sencillas.

5. Emplear las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales en el ámbito musical, utilizando herramientas de procesamiento del sonido, de producción audiovisual y de edición de partituras, para desarrollar procesos de escritura, creación y difusión musical.

Criterios de evaluación

1.1 Reconocer y describir los diferentes parámetros y elementos musicales de una obra, aplicando estrategias de escucha activa y utilizando un vocabulario específico adecuado.

1.2 Describir las sensaciones que genera la música y su posible vinculación con las características de la obra, reflexionando sobre aspectos subjetivos inherentes a la escucha musical.

2.1 Describir las principales características de los elementos musicales (melodía, ritmo, armonía, timbre, etc.) presentes en partituras con grafía convencional y no convencional de obras de distintos estilos y épocas, identificando y analizando sus elementos.

3.1 Leer, con autonomía, partituras sencillas, con o sin apoyo de la audición.

3.2 Ejecutar fragmentos musicales sencillos, de forma individual o colectiva, a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales, atendiendo a las indicaciones de la partitura.

5.1 Desarrollar proyectos musicales, poniendo en práctica los aprendizajes adquiridos y utilizando herramientas de edición de partituras, de procesamiento del sonido y de producción audiovisual

Saberes básicos

A. Lenguaje musical.

- Representación musical de los parámetros del sonido.
- La melodía: intervalos y tipos de escalas.
- El ritmo: compases; ritmos irregulares y libres; polirritmias y polimetrías, grupos de valoración especial. La modalidad.
- La armonía: el fenómeno físico armónico; círculo de quintas; principales funciones armónicas en la tonalidad; acordes; enlaces y cadencias; modulaciones y progresiones tonales.
- La forma musical: unidades estructurales; formas simples y complejas

B. Práctica musical.

- Estrategias de escucha o visionado de obras o fragmentos musicales
- Técnicas y aplicaciones informáticas de edición y producción sonora, musical y audiovisual. Funcionalidades propias de las aplicaciones y programas informáticos de licencia libre.
- La música como forma de expresión.

Historia de la Música y de la Danza (2º BACH)

Competencias específicas

1. Identificar las características técnicas de la música y de la danza, apreciando su evolución a lo largo de la historia a través del análisis de las fuentes de estudio disponibles, para reconocer sus rasgos estilísticos y su función en un determinado contexto.
4. Investigar sobre los principales compositores, intérpretes y obras de la historia de la música y de la danza, utilizando fuentes de información fiables, para analizar las diferentes corrientes interpretativas y reflexionar sobre la riqueza del patrimonio musical y sobre la propia identidad cultural.

Criterios de evaluación

- 1.1 Reconocer los rasgos estilísticos de la música y de la danza en las diferentes épocas históricas, a través de la escucha activa y del visionado de manifestaciones artísticas, así como del análisis de partituras y textos representativos.
- 1.2 Determinar la función de la música y de la danza en los diferentes contextos, estableciendo vínculos entre las características de estas manifestaciones artísticas y los hechos histórico-estéticos que determinan el periodo.
- 4.1 Analizar las diferentes corrientes interpretativas, comparando distintas versiones musicales de una misma obra e identificando su vinculación con la estética del periodo.
- 4.2 Utilizar fuentes de información fiables en investigaciones sobre los principales compositores, intérpretes y obras de la historia de la música y de la danza, aplicando estrategias de búsqueda, de selección y de reelaboración de la información.
- 4.3 Reconocer la identidad cultural propia, valorando la riqueza del patrimonio musical a través de las investigaciones realizadas.

Saberes básicos

A. Percepción visual y auditiva.

- Elementos de la música y de la danza: identificación y análisis.
- Rasgos que definen la música y la danza de diferentes periodos históricos a nivel auditivo y visual.
- Estrategias de escucha, visionado y análisis de textos y partituras.

B. Contextos de creación.

- Factores culturales, sociales, económicos y políticos que inciden en la creación musical. Función social de la música y de la danza.
- Principales corrientes, escuelas, autores y autoras, intérpretes y obras representativas de la música y de la danza desde la Antigüedad clásica hasta nuestros días.
- El papel del intérprete a lo largo de la historia.
- La música y la danza y su relación con las demás artes.

C. Investigación, opinión crítica y difusión.

- La investigación musical: procesos de búsqueda, selección, tratamiento y difusión de la información. Fuentes de investigación musical: fiabilidad y validez.