

Unidade didáctica 2: A duración do son.

# A LINGUAXE MUSICAL



## A TRAVÉS DE MUESCORE



Creado por: Rubén Veloso Carnero.

***Unidade 2: A duración do son.***

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 1. INTRODUCCIÓN:

A 2ª unidade chámase “A duración do son” creada por **Rubén Veloso Carnero**.

**Destinatarios:** alumnado de 2º ESO. Esta unidade céntrase na aprendizaxe das **figuras musicais**, traballando as facetas básicas do ritmo e os compases.

Tamén se traballará na súa aplicación práctica ao contexto dun programa informático de edición musical chamado **Musescore**.

### 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS:

- Coñecer as formas de representación gráfica convencional para a duración do son.
- Identificar e manexar de forma autónoma nunha partitura, os diferentes elementos de notación relativos á duración do son para o coñecemento e disfrute da música.
- Valorar a importancia da notación musical como representación do feito sonoro.
- Coñecer e escribir as figuras musicais utilizando musescore.
- Escribir diferentes melodías en diferentes tipos de compases.

### 3. CONTIDOS:

- Elementos da linguaxe musical que determinan a **duración**:
  - ✓ As figuras musicais: redonda, branca, negra, corchea e semicorchea.
  - ✓ Os silencios das figuras musicais antes mencionadas.
  - ✓ Os compases.
  - ✓ Os signos de prolongación.
  - ✓ O tempo.

### 4. CRITERIOS DE AVALIACIÓN:

- Comprender os **conceptos básicos** relativos a duración do son.
- **Identificar e escribir partituras** coas figuras correspondentes nos compases **2/4, 3/4, 4/4, 6/8**.
- Encher coas figuras musicais correctas compases e partituras incompletas.
- **Utilizar musescore** para escribir diferentes partituras con ritmos diferentes.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 5. COMPETENCIAS CLAVE A DESENVOLVER:

- **Competencia Matemática:** para traballar correctamente nos compases é necesario facer cálculos matemáticos básicos e sinxelos como suma, restas, multiplicacións e divisións, pero cambiando de cantidades segundo os diferentes compases e dependendo das figuras musicais.
- **Competencia Dixital:** a través da utilización do exelearning e, sobre todo, á hora de manexar o programa musescore para a realización de actividades. Tamén se traballará a competencia dixital ao ter que descargar e utilizar diferentes tipos de arquivos: pdf, zip, mscz...
- **Aprender a aprender:** competencia traballada ao longo de todo o exelearning, de maneira que o propio alumno/a vai ter diferentes maneiras de acadar os seus obxectivos.
- **Conciencia e expresións culturais:** competencia adquirida pola propia materia, a música, pero tamén polo desenvolvemento das explicacións, actividades e traballos.
- **Sentido da iniciativa e espírito emprendedor:** non hai unha estratexia única para desenvolver as actividades. A maneira de buscar a información é a súa realización terá como fin o traballo de dita competencia.

### 6. MATERIAL DO EXELEARNIG:

- **Explicación teórica dos contidos** con imaxes, vídeos, audicións e partituras co fin de explicar os contidos. Todo baixo licenza **Creative Commons By-NC-SA**.
- **Exercicios prácticos:** en diversos formatos (pdf, zip...), arquivos de exemplos de musescore (.mscz), actividades IDevice interactivas e non interactivas do propio exelearning.
- **Actividade final** para avaliar o logro dos obxectivos didácticos e o grao de adquisición de competencias.
- **Vídeo titoriais** de realización propia: para a explicación e axuda sobre os contidos da unidade didáctica, aplicados ao programa musescore.

A unidade divídese nos seguintes apartados

- **A duración do son.**
- **Representación gráfica.**
  - Exercicios.
- **Duración das notas.**
- **Compases.**
  - Truco.
- **Puntillo.**
  - Exercicios.
- **Compases musescore.**
  - Axuda.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 7. REQUISITOS DO ORDENADOR/TABLET:

- **navegador web** recente e actualizado como Mozilla Firefox, Internet Explorer, Chrome, Opera, ou Safari, como soporte básico de toda a unidade.
- **Visor PDF** como adobe reader ou similar, para a visualización dos arquivos PDF.
- **Instalación do programa musescore:** software gratuíto dispoñible para windows, linux e mac.

<https://musescore.org/es/download>



A explicación da instalación do programa virá desenvolva no documento técnico.

- Programa para **descomprimir arquivos:** 7zip, winrar, winzip...

### 8. TEMPORALIZACIÓN.

Como a unidade está feita para alumnos/as de **2º da ESO**, para os que a materia de música ten dous períodos lectivos á semana, é aconsellable unha temporalización de **3 períodos** lectivos para a súa realización.

Hai que ter en conta todos os problemas que nos imos atopar (ordenadores que non funcionan, falta de wifi ou da rede, falta do material...) polo que os **3 períodos** se axustan á realidade das actividades.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 9. INTERFACE: como calquera páxina web.

Unidade 2: A DURACIÓN DO SON

Unidade 2: A DURACIÓN DO SON

Representación gráfica

Duración das notas

Compases

Puntillo

Compases Musescore

Duración

Navegación directa ou a través da páxina

A duración é a calidade que nos indica a prolongación do son no tempo.

Segundo a súa duración, o son pode ser longo ou breve.

E porqué pode durar mais ou menos un son? Pois depende de moitos elementos, entre outras cousas dos materiais dos corpos vibrantes.

Siguinte »

Menú

### 10. APARTADOS TÉCNICOS:

- **Baixar pdf:** teremos que facer clic na palabra PDF que fará saltar unha ventá no noso navegador. Despois só teremos que darlle a **baixar** ou a **imprimir**, dependendo do que queiramos.

Nº de notas por compás.

Figura de referencia.

16= Semicorchea

O denominador indica a figura de referencia:

- 1 = Redonda
- 2 = Branca
- 4 = Negra
- 8 = Corchea
- 16= Semicorchea

Ao pulsar iremos a unha nova ventá

Completa agora ti o seguinte exercicio, introducindo as notas correspondentes.

Baixa o seguinte PDF, imprimeo e.....a TRABALLAR!!!!

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



exercio encher compases x +  
duracin\_do\_son/preview/exercio\_encher\_compases.pdf

1/1

Descargar  
Imprimir

Exercicio completar compases  
A nova ventá e o PDF

Musical notation on three staves.

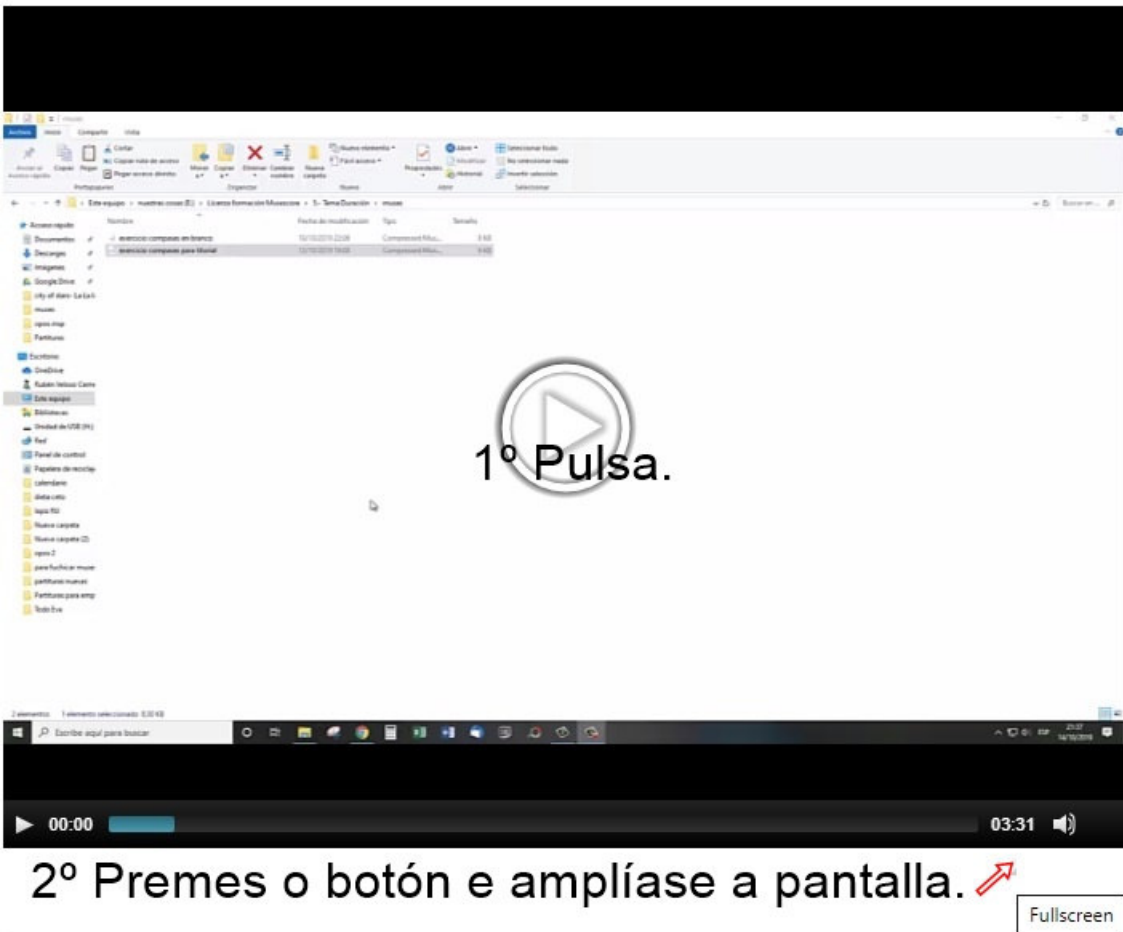
### ➤ Reproducir música:



00:00 00:12

Subir/baixar volume

### ➤ Reproducir vídeo:



1º Pulsa.

2º Premes o botón e amplíase a pantalla.

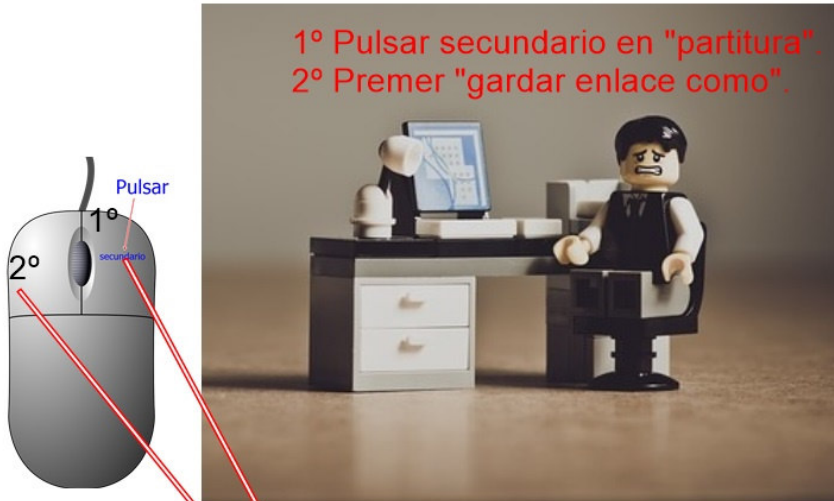
Fullscreen

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### ➤ Baixar arquivo musescore (.mscz).

É parecido ao PDF pero teremos que facer un paso previo.

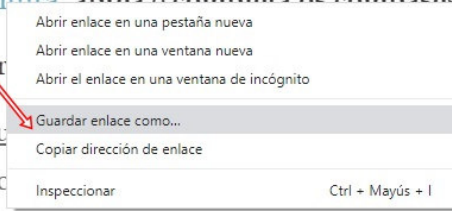
Chegado este momento, toca traballar compases no **musescore**.



Primeiro descarga esta [partitura](#), ábrea e completa os compases.

Terás unha axuda extra, por

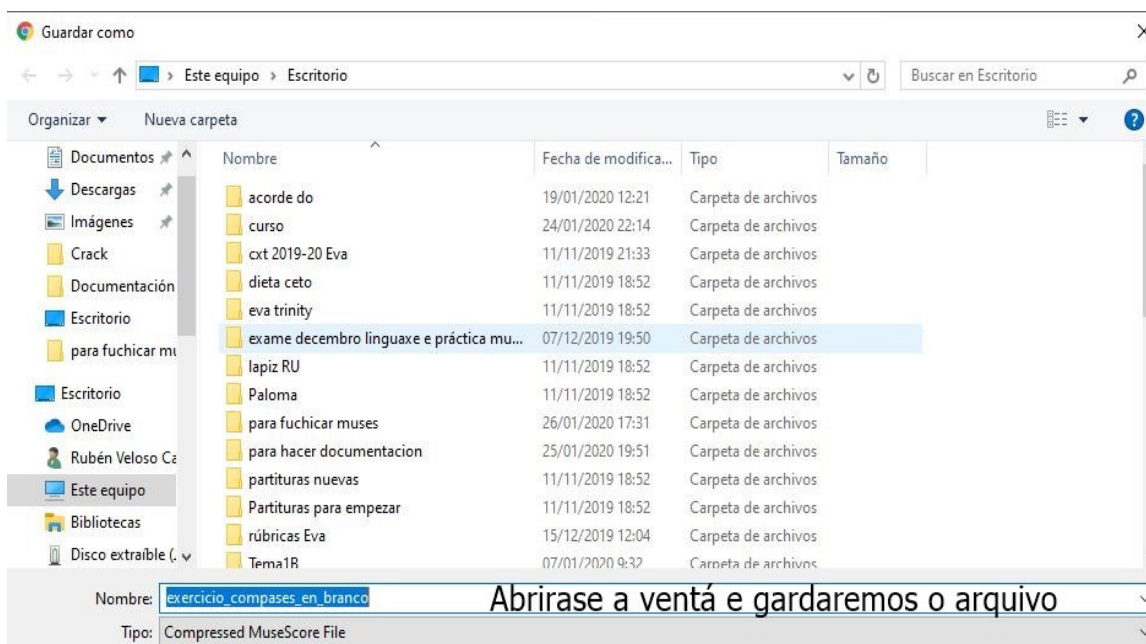
- se te pasas poñendo figu
- Cando non completes co



automáticamente.

a escribirá silencios.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



Pulsa **guardar**, e co arquivo xa no noso ordenador, o premer dúas veces, abrirose o programa musescore (**hai que descargarlo e instalalo previamente no noso ordenador/tablet**).

Calquera dúbida de como descargar e instalar os programas, realizar tarefas, ou baixar os arquivos, dirixete ao **documento técnico** que ten esta mesma unidade ou na **unidade 9** onde estarán todos os titoriais explicativos.

### 11. ESTRUTURA.

A primeira páxina é a presentación da unidade:





## Unidade didáctica 2: A duración do son.

A **segunda páxina** atoparemos a explicación da duración xunto con un exemplo auditivo.

A DURACIÓN DO SON « Anterior Siguiente »

Unidade 2

**A DURACIÓN DO SON**

Representación gráfica

Duración das notas

Compases



Puntillo

Compases Musecore

DOCUMENTOS


Menú

### A DURACIÓN DO SON

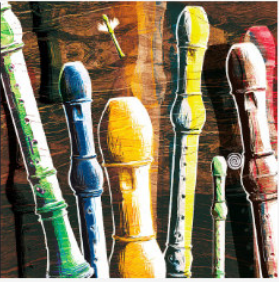





A duración é a **calidade do son** que nos indica a **súa prolongación no tempo**.

Segundo a duración, o son pode ser longo ou breve.



E cal é a causa de que dure máis ou menos tempo un son? Pois depende de moitos factores: técnica de interpretación, das figuras que aparezan na partitura... e polos **materias dos corpos vibrantes**.



 Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir Igual 4.0](#)

« Anterior Siguiente »

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

Na seguinte páxina: **Representación gráfica** veremos as figuras musicais representadas:

Unidade 2

A DURACIÓN DO SON

Representación gráfica

Exercicios

Duración das notas


Compases

Puntillo

Compases Musescore

DOCUMENTOS

### Representación gráfica



As **figuras musicais** son os símbolos utilizados para representar as diferentes duracións dun son musical.

Ao longo da historia **mudaron nas súas formas ata chegar a desaparecer.**

Outras **permaneceron ata converterse** nas figuras que usamos na actualidade:

# Figuras musicais


Redonda       Branca       Negra 

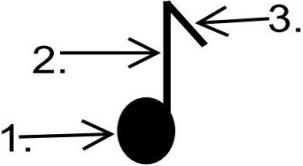
Corchea       Semicorchea       Fusa       Semifusa 

 Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

E teremos os seguintes **exercicios**:

### Exercicios





Mira a seguinte figura,  
busca a información para escribir nos ocios dos números correspondentes:

1.-


2.-

3.-

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



### Exercicio

Descarga este [PDF](#), imprímeo , e escribe os tipos de figuras que aparecen.

Utiliza:

**R:** para as redondas.

**B:** para as brancas.

**N:** para as negras.

**C:** para as corcheas.

**SM:** para as semicorcheas.

Despois de que remates, tamén a podes tocar.



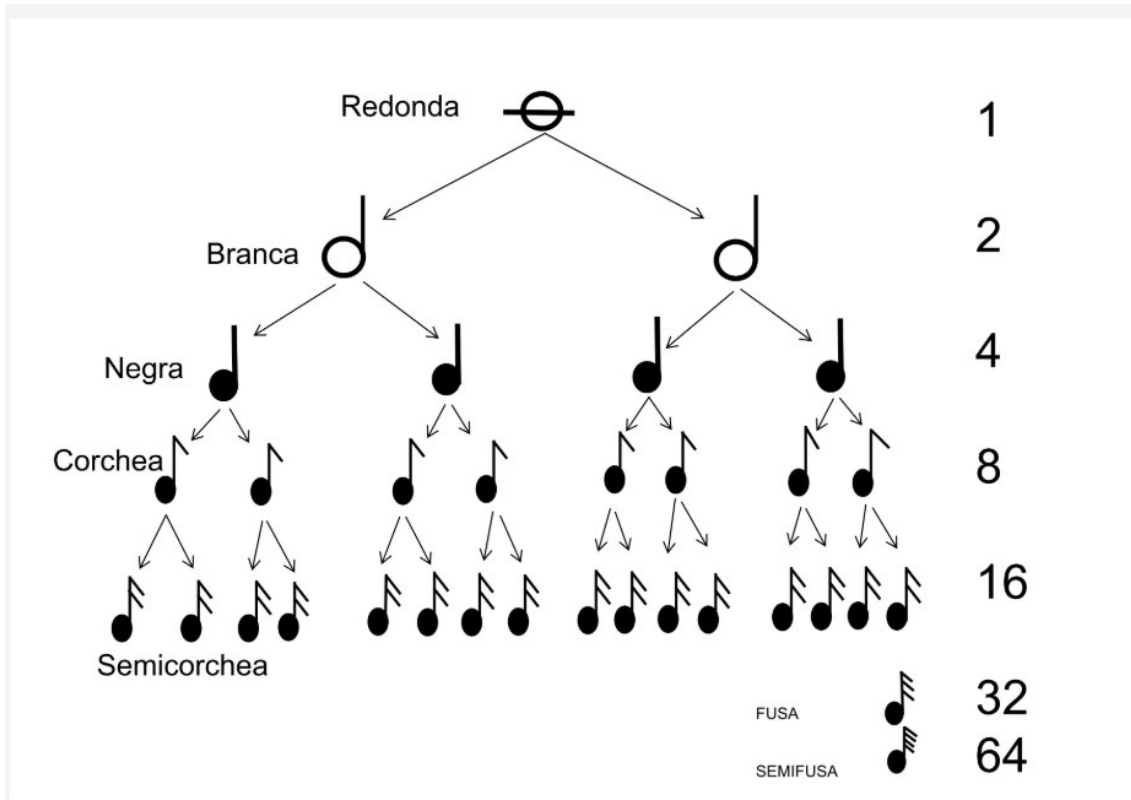
Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 4.0](#)

Na páxina **Duración das notas** explícase o valor que ten cada figura musical. É importante que os alumnos/as copien a ilustración porque terán que traballar moito con ela e co que representa.




Agora que xa sabemos como son as figuras, imos ver **a súa duración**. Fíxate ben nos números da dereita:

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



Tocará **encher os ocós**, facendo os cálculos co explicado anteriormente:

 Fíxate ben e fai os cálculos. Escribe con números as equivalencias nos ocós baleiros:

1 Redonda:  corcheas.      1 branca:  semicorcheas.

1 negra:  corcheas.      1 branca:  corcheas.


2 brancas:  semicorcheas.      1 corchea:  semicorcheas.

1 negra:  semicorcheas.      2 redondas:  corcheas.

2 negras:  corcheas.      4 corcheas:  branca.











## Unidade didáctica 2: A duración do son.

A **explicación dos silencios** virá a continuación, rematando cun vídeo explicativo:

 Silencios.

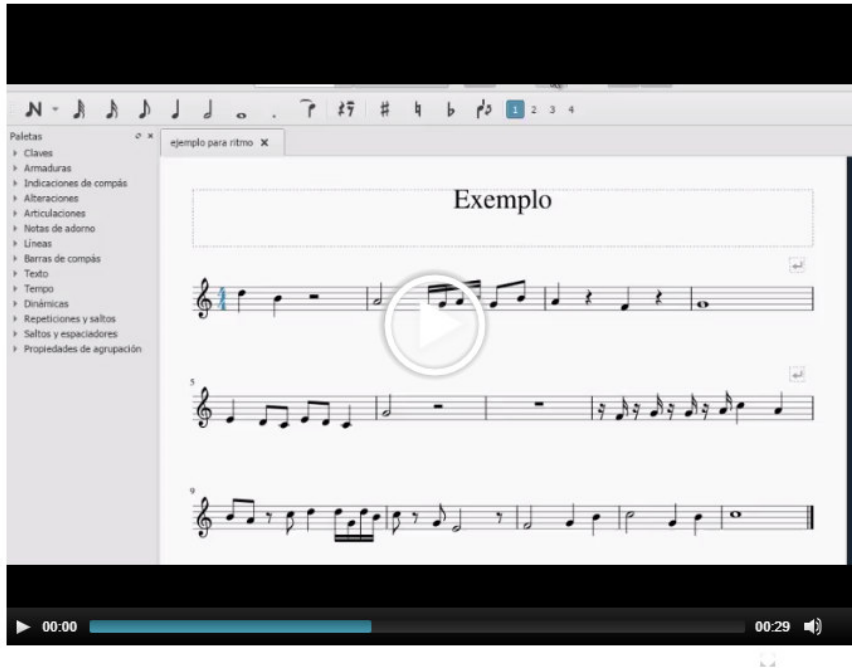
Igual que hai figuras musicais para representar as notas, tamén existen **figuras musicais para representar silencios**.

E cal é a súa **duración**? Pois a mesma. É dicir, o silencio de redonda durará o mesmo que a redonda, o silencio de branca terá a mesma duración que a branca, e así sucesivamente.

Redonda	=	Silencio redonda
	=	
Branca	=	Silencio branca
	=	
Negra	=	Silencio negra
	=	
Corchea	=	Silencio corchea
	=	
Semicorchea	=	Silencio corchea
	=	

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

O vídeo seguinte resume o visto ata o de agora, coas figuras e os seus respectivos silencios.



A seguinte páxina **Compases**, comezaremos a explicar e traballar o ritmo.

### Compases

Toca explicar algo fundamental na Música: **o ritmo**.

O **ritmo** defínese como a **ordenación temporal da música**. E xunto coa **melodía** e **harmonía** forman parte da **estrutura básica** da mesma.

Na linguaxe musical, o **tempo** organízase en **pulsacións regulares e recorrentes**; na maior parte da música culta occidental a pulsación recibe unha acentuación periódica cada **dous** ou **tres pulsos**.

**Ritmo binario:** acento cada dous pulsos. Tempo forte e débil.



**Ritmo ternario:** acento cada tres pulsos. Tempo forte, tempo débil tempo débil.



**Ritmo cuaternario:** acento cada 4 pulsos. Tempo forte, débil, forte, débil.



## Unidade didáctica 2: A duración do son.



### Explicación dos compases

Na música, á hora de representar os ritmos indicados anteriormente, vanse a **utilizar dous números**, como si fosen fraccións.

Hai un **numerador**, que nos indica o número de figuras que necesitamos para encher un compás.

Hai un **denominador**, que nos indica cal é a figura de referencia para encher ese compás.

Non o entendes?



Pois a ver así:

The diagram shows four musical staves illustrating time signatures and note values. Red arrows connect the denominators in the time signatures to the corresponding note values in the legend.

- Staff 1: 3/4 time signature. Numerator 3 points to "Nº de notas por compás." Denominator 4 points to "Figura de referencia." and "4 = Negra".
- Staff 2: 2/4 time signature. Numerator 2 points to "Nº de notas por compás." Denominator 4 points to "Figura de referencia." and "4 = Negra".
- Staff 3: 6/8 time signature. Numerator 6 points to "Nº de notas por compás." Denominator 8 points to "Figura de referencia." and "8 = Corchea".
- Staff 4: 3/2 time signature. Numerator 3 points to "Nº de notas por compás." Denominator 2 points to "Figura de referencia." and "2 = Branca".

O denominador indica a figura de referencia:

- 1 = Redonda
- 2 = Branca
- 4 = Negra
- 8 = Corchea
- 16 = Semicorchea

O denominador indica a figura de referencia:

- 1 = Redonda
- 2 = Branca
- 4 = Negra
- 8 = Corchea
- 16 = Semicorchea

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

É moi importante que as explicacións se **vaian copiando** para que o **entendan mellor**, e o **teñan escrito** para que lles sirva de axuda nos exercicios.

Completa o seguinte **exercicio**, introducindo as figuras correspondentes.

Baixa o seguinte [PDF](#), imprímelo  e.....a **TRABALLAR!!!!**

O **PDF** é mellor que se **descargue e se imprima** previamente polo docente para axilizar os pasos.

### Exercicio completar compases





## Unidade didáctica 2: A duración do son.

Como complemento e axuda, teremos unha sección de “Truco”:



### Truco

Queres unha axuda para non equivocarte nos compases? Pois mira...



O que facemos nos compases é asignarlle un número a cada figura. Exemplo:

Fan falta 3 figuras.  
Temos que chegar a 3.

A figura é a negra

O truco é asignar a cada figura un valor:

- = 4
- ◐ = 2
- ◑ = 1 ← Valor de referencia. Todas as figuras que estén por riba, é o dobre da puntuación. As que estén por debaixo, a metade.
- ◒ = 0.5
- ◓ = 0.25

Fan falta 2 figuras.  
Temos que chegar a 2.

A figura é a branca.

Agora hai que cambiar os valores,  
a figura de referencia cambiou:

- = 2
- ◐ = 1 ← Valor de referencia. Todas as figuras que estén por riba, é o dobre da puntuación. As que estén por debaixo, a metade.
- ◑ = 0.5
- ◒ = 0.25
- ◓ = 0.125

Fan falta 5 figuras.  
Temos que chegar a 5.

A figura é a corchea.

Voltamos a cambiar os valores:

- = 8
- ◐ = 4
- ◑ = 2
- ◒ = 1 ← Valor de referencia. Todas as figuras que estén por riba, é o dobre da puntuación. As que estén por debaixo, a metade.
- ◓ = 0.5

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

Na seguinte páxina “**Puntillo**” levará as seguintes partes:

☰ Menú

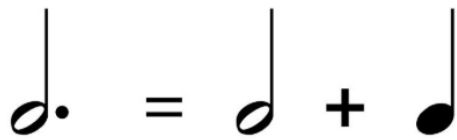
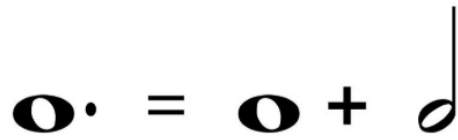
### Puntillo

---

O **puntillo** é un signo de **prolongación** que acompaña as figuras para que duren **máis tempo**.

E canto dura exactamente? Pois a **metade da figura** a que acompaña. Exemplo:

### Puntillo



## Unidade didáctica 2: A duración do son.

No epígrafe **exercicios** teremos un **caso práctico**:

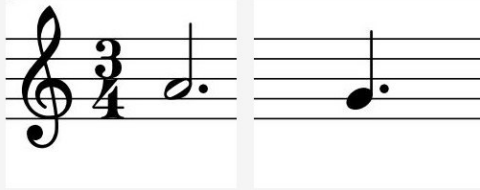
### Exercicios



Caso práctico.

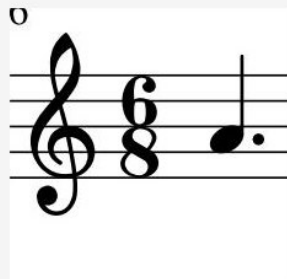
Co visto anteriormente contesta as seguintes preguntas:

Canto vale a negra e a blanca con puntillo no seguinte compás?



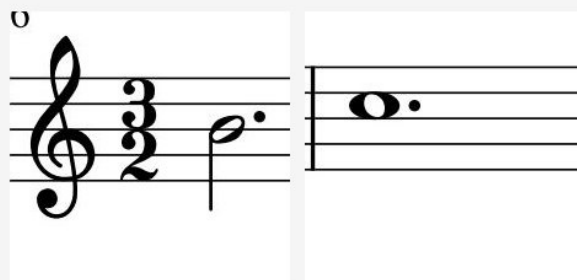
Preme aquí

E no seguinte compás, canto vale a figura que estás vendo?



Preme aquí

Última, que xa tes experiencia. Di canto vale:



Preme aquí

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

E remataremos con outra **tarefa en PDF** (e como a anterior, será mellor telo xa impreso).



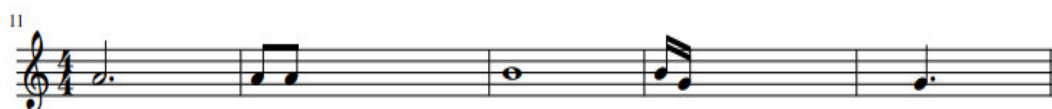
Tarefa



Baixa este [PDF](#) e imprímelo . Traballa enchendo os compases.

Ollo! Ten en conta o aprendido cos puntillos. Despois de facelo, terás que correxilo co teu profesor/a.

### Exercicio completar compases



## Unidade didáctica 2: A duración do son.

Por último, na páxina: **Compases musescore** teremos que baixar na palabra **partitura**, un exemplo para abrir en musescore e introducir as figuras.

☰ Menú

### Compases Musescore

Chegado este momento, toca traballar compases no **musescore**.



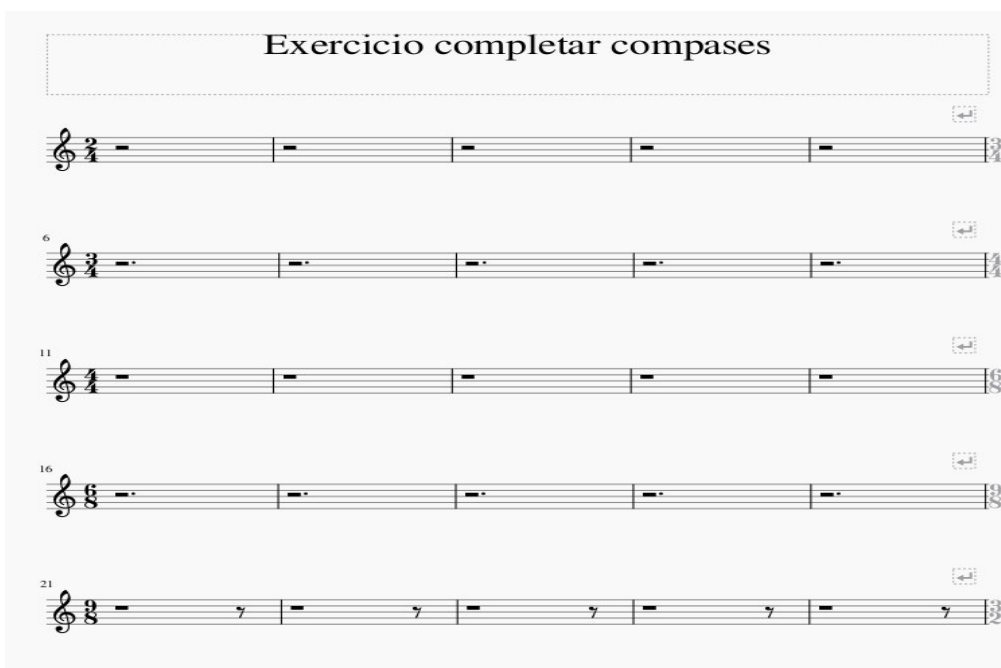
Primeiro descarga esta [partitura](#), ábrea e completa os compases.

Terás unha axuda extra, porque con **musescore**:

- se te pasas poñendo figuras de máis, musescore o arranxa automaticamente.
- Cando non completes correctamente un compás, o programa escribirá silencios.

Antes de comezar, se tes dúbidas, pon o [vídeo](#) de axuda que está na seguinte páxina.

**Exercicio completar compases**



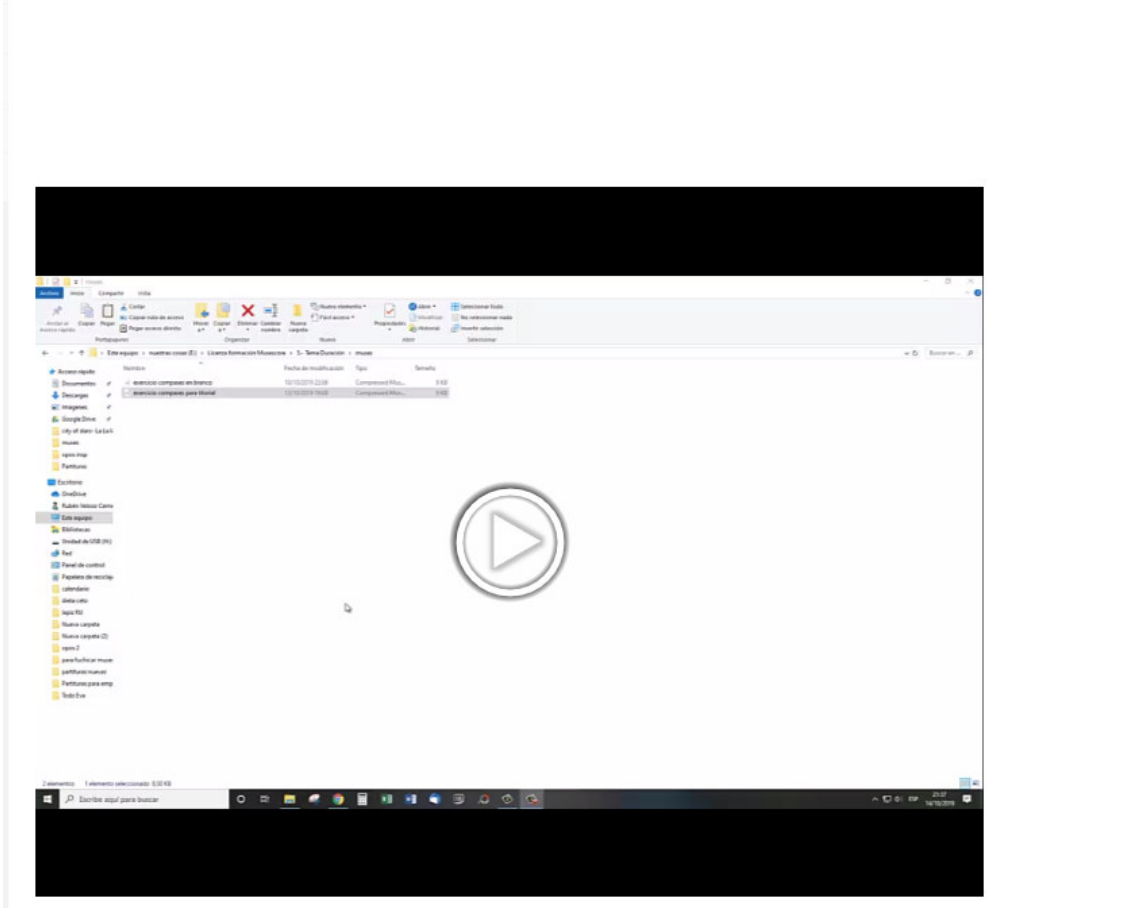
The exercise consists of five staves of music, each with five measures of whole rests. The time signatures are 3/4, 3/4, 4/4, 6/8, and 3/8. The staves are numbered 1, 6, 11, 16, and 21 respectively. Each staff ends with a double bar line and a repeat sign.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

Se temos problemas ou non sabemos facelo, podemos ir á sección “**Axuda**”.

Neste vídeo tutorial imos ver **como introducir as figuras máis rapidamente**.

Ollo! cando escoites que se utiliza o teclado, referímonos ao teclado do pc.



Ante calquera dúbida, sempre ir ao documento técnico.

No caso de dúbida co musescore, ir a **unidade 9 : Tutorial musescore**.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 12. DOCUMENTACIÓN.



1º Pulsar.

Guía didáctica unidade 2.



Manual do usuario unidade 2.



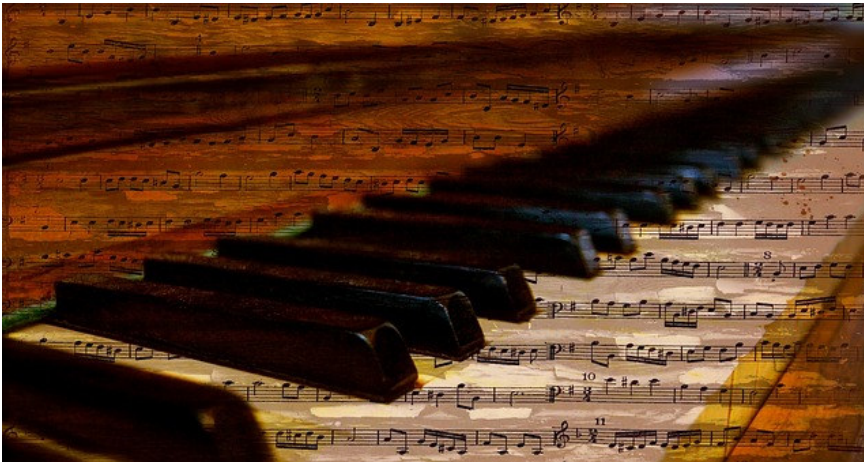
Documento Técnico Galego unidade 2.



Documento Técnico castellano unidad 2.

## Unidade didáctica 2: A duración do son.

### 13. IMAXES UTILIZADAS NA UNIDADE 2.



Autor da imaxe: **Karen Arnold**. Fonte: **Pixabay** <https://pixabay.com/es/>



Autor da imaxe: **Robin Higgins**. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/photos/confundido-seguero-elevar-manos-3082831/>



Autor da imaxe: [www.slom.pics](http://www.slom.pics). Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/photos/desesperado-empresario-negocio-2261021/>



## Unidade didáctica 2: A duración do son.



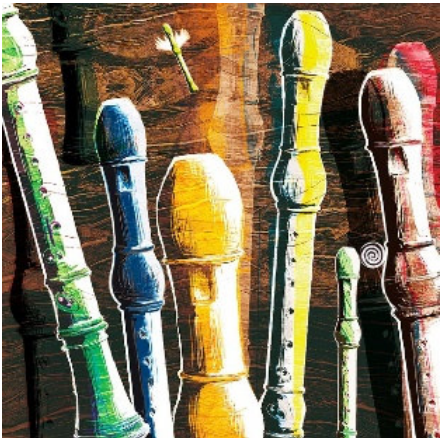
Autor da imaxe: StockSnap. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/photos/bater%C3%ADa-conjunto-personas-hombre-2599508/>



Autor da imaxe: OpenClipart-Vectors. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/vectors/magia-varita-sombrero-hechicero-154526/>



Autor da imaxe: fabrixx. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/illustrations/flautas-dulces-silbato-flauta-3944919/>

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



Autor da imaxe: nile. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/photos/reloj-de-arena-tiempo-horas-reloj-620397/>



Autor da imaxe: OpenClipart-Vectors. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/vectors/guitarra-ac%C3%BAstica-guitarra-149427/>



Autor da imaxe: 955169. Fonte: **Pixabay**

<https://pixabay.com/es/photos/metr%C3%B3nomo-reloj-m%C3%BAsica-1502798/>

## Unidade didáctica 2: A duración do son.



Autor da imaxe: OpenClipart-Vectors. Fonte: Pixabay

<https://pixabay.com/es/vectors/de-impresi%C3%B3n-impresora-impresi%C3%B3n-159336/>



Autor da imaxe: Clker-Free-Vector-Images. Fonte: Pixabay

<https://pixabay.com/es/vectors/pdf-documento-icno-signo-archivo-47199/>