

# Música

Educación Primaria



## Guía del profesor



[www.pizzicato.sanpablo.es](http://www.pizzicato.sanpablo.es)

<b>Autores:</b>	Vicente Gil Arráez Lamberto del Álamo Caballero
<b>Dirección:</b>	Juan Carlos Pinto
<b>Equipo editorial:</b>	Octavio Figueredo Juan Antonio López Ascensión Morillo
<b>Revisión:</b>	Dulce María Toledo
<b>Diseño gráfico:</b>	Susana Rosendo
<b>Ilustración:</b>	Gustavo Pinela
<b>Maquetación:</b>	Ascensión Morillo
<b>Partituras:</b>	Ascensión Morillo
<b>Sitio web:</b>	Departamento Multimedia

© SAN PABLO 2015 (Protasio Gómez, 11-15. 28027 Madrid)  
Tel. 917 425 113 - Fax 917 425 723  
E-mail: [musica@sanpablo.es](mailto:musica@sanpablo.es)  
[www.sanpablo.es](http://www.sanpablo.es)

© Vicente Gil Arráez  
Lamberto del Álamo Caballero, 2015

*Distribución:* SAN PABLO. División Comercial  
Resina, 1 - 28021 Madrid \* Tel. 917 987 375 - Fax: 915 052 050  
E-mail: [ventas@sanpablo.es](mailto:ventas@sanpablo.es)  
ISBN: 978-84-285-4433-7  
Depósito legal: M. 14.127-2015  
Impreso en LiberDigital  
Printed in Spain. Impreso en España

## OBJETIVOS DE LA ETAPA

El proceso de aprendizaje del ser humano no puede permanecer ajeno a las enseñanzas artísticas, entre las que se incluye la música. Entender, conocer e investigar el fundamento del lenguaje musical permitirá el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad.

En la Educación Primaria la música se presenta en tres bloques, definidos en un objetivo principal y varios objetivos secundarios. Estos objetivos, en su conjunto, son válidos para los tres ciclos de la etapa, siempre que se adecuen y desarrollen de acuerdo con la etapa evolutiva del alumnado.

### PRIMER BLOQUE: ESCUCHA

Objetivos:

1. Utilizar la escucha musical para la indagación en las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias.
2. Analizar la organización de una obra musical y describir los elementos que la componen.
3. Valorar el patrimonio musical conociendo la importancia de su mantenimiento y difusión, aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones y representaciones.

### SEGUNDO BLOQUE: INTERPRETACIÓN MUSICAL

Objetivos:

1. Entender la voz como instrumento y recurso expresivo, partiendo de la canción y de sus posibilidades para crear, inventar o improvisar.
2. Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.
3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos.

### TERCER BLOQUE: DANZA

Objetivo:

1. Adquirir las capacidades expresivas y creativas que ofrece el conocimiento de la danza, valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social.

### PRIMER BLOQUE: ESCUCHA

- Despertar la curiosidad sensorial a través de la escucha atenta de cualquier fenómeno sonoro del entorno habitual y próximo al alumno (sonidos de la naturaleza o producidos con diversos materiales, objetos o instrumentos).
- Desarrollar la sensibilidad ante la escucha de cualquier expresión musical.
- Estimular en el alumnado el placer de escuchar.
- Conocer ciertas características básicas referidas a los sonidos musicales (altura, duración, intensidad y timbre).
- Apreiciar el silencio como marco necesario para la música y como elemento musical en sí mismo.
- Detectar situaciones de ruido excesivo y contaminación sonora.
- Escuchar ejemplos musicales breves para iniciarse en el reconocimiento de los aspectos musicales, trabajándolos en el contexto de ese determinado ejemplo musical.
- Reconocer los cambios de intensidad muy evidentes (forte/piano), así como las variaciones continuas de intensidad (crescendo/decrescendo), velocidad y forma (estructuras muy simples cuyas partes sean contrastantes).
- Respetar los momentos de escucha, manteniendo silencio, colaborando en las actividades propuestas y respetando a los demás.

### SEGUNDO BLOQUE: INTERPRETACIÓN MUSICAL

- Estimular la expresión musical en situaciones de juego que impliquen un grado de disfrute y seguridad emocional.
- Expresar con libertad los sentimientos a través de producciones musicales.
- Descubrir las posibilidades sonoras de objetos cotidianos e instrumentos escolares.
- Explorar los recursos vocales mediante la imitación de sonidos y la improvisación.
- Explorar las posibilidades sonoras del propio cuerpo a través del conocimiento empírico del ritmo.
- Aprender un repertorio básico de canciones pertenecientes al patrimonio musical tradicional y popular infantil.
- Asumir la responsabilidad en la interpretación en grupo, respetando las aportaciones de los demás y las indicaciones del director.
- Utilizar las nuevas tecnologías con fines musicales.

### TERCER BLOQUE: DANZA

- Descubrir y conocer las posibilidades expresivas del cuerpo y el movimiento a partir de sencillos ejercicios de estructuración del esquema corporal.
- Desarrollar las distintas capacidades motrices.
- Fomentar las relaciones interpersonales, los estados afectivos y la capacidad de reaccionar físicamente frente a estímulos sonoros.
- Expresar las características básicas de la música por medio del movimiento y la danza: altura, duración, intensidad, oposición de sonido-silencio...
- Disfrutar del baile y la danza como forma de interacción social.

## CONTENIDOS DE LA ETAPA

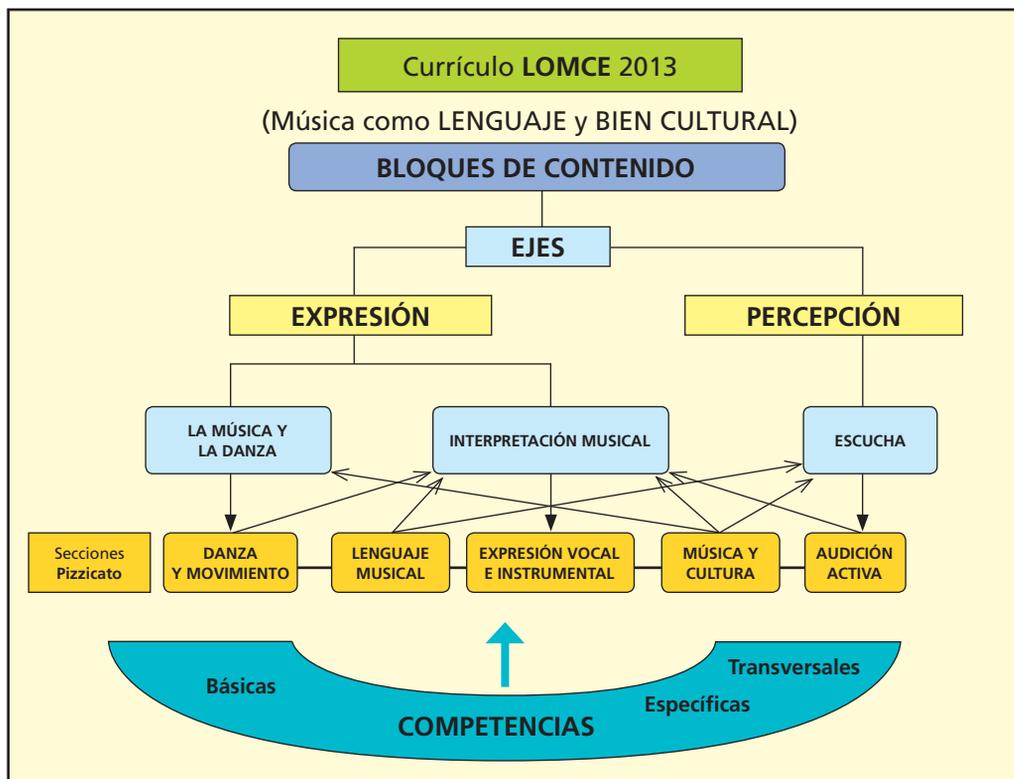
Los contenidos que se plantean en el Proyecto Pizzicato se derivan de los tres bloques de contenido propuestos en la LOMCE:

- I. Escucha.
- II. Interpretación musical.
- III. La música, el movimiento y la danza.

Estos contenidos se presentan interrelacionados en cinco secciones:

- 1) Música y cultura.
- 2) Lenguaje musical.
- 3) Audición activa.
- 4) Danza y movimiento.
- 5) Expresión vocal e instrumental.

Los contenidos que aparecen en la asignatura de música se refieren a habilidades y capacidades complejas referidas, con frecuencia, a varios bloques o secciones de contenido. Por esta razón se sugiere interrelación por medio de flechas en el siguiente cuadro.



*Cuadro esquemático de los contenidos LOMCE, con expresión de su relación respecto al Proyecto Pizzicato.*

Los contenidos aparecen en el currículo, divididos en torno a dos ejes claramente diferenciables (expresión y percepción) tal y como se articularon también en la LOE (2006).

Las competencias, igual que en la LOE, atraviesan todos los currículos (no solo el de música), puesto que sus contenidos han de ser desarrollados en todas y cada una de las asignaturas. El nuevo currículo conserva las competencias clave e incluye otras, como las específicas, que nosotros denominaremos "competencia curricular", por referirse específicamente a los contenidos que, con más propiedad, podríamos calificar como "musicales".

## CONTENIDOS DEL CURSO

PRIMER CURSO	
Contenidos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El entorno sonoro global. Los sonidos de los animales.</li> <li>- Los objetos del aula y su dimensión sonora.</li> <li>- La narración, el juego dramático y el acompañamiento musical.</li> <li>- Lenguaje musical: oposición fuerte-suave. Oposición grave-agudo.</li> <li>- Lenguaje musical. Ritmo: negra, silencio y par de corcheas (pre-lenguaje y notación convencional).</li> <li>- Ritmo y expresión oral.</li> <li>- El cuerpo como primer instrumento.</li> <li>- Interpretación y expresión musical con objetos cotidianos como instrumentos musicales.</li> <li>- Interpretación y expresión musical con instrumentos del aula.</li> <li>- La melodía: movimiento melódico ascendente y descendente.</li> <li>- La altura de los sonidos a través de la experiencia.</li> <li>- Melodía: las notas la-sol-mi.</li> <li>- El timbre y la espacialización.</li> <li>- Las obras musicales del repertorio clásico, tradicional y popular.</li> <li>- El cancionero infantil popular.</li> <li>- La música asociada al movimiento y la expresión corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminar auditivamente sonidos diversos: tecnológicos, naturales, cotidianos, de animales...</li> <li>- Utilizar los sonidos como fuente de expresión musical.</li> <li>- Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.</li> <li>- Distinguir las principales oposiciones musicales (fuerte-suave, grave-agudo), utilizándolas como fuente de expresión musical.</li> <li>- Practicar ritmos sencillos (negras, corcheas y silencios de negra) con los instrumentos del aula.</li> <li>- Reconocer el cuerpo como primer instrumento.</li> <li>- Utilizar objetos cotidianos con finalidad musical.</li> <li>- Utilizar los instrumentos del aula para la expresión musical.</li> <li>- Reconocer melodías ascendentes y descendentes.</li> <li>- Entonar correctamente las notas la-sol-mi.</li> <li>- Discriminar sonidos por su timbre, reconociendo de dónde proceden.</li> <li>- Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos.</li> <li>- Entonar y acompañar rítmicamente canciones del repertorio infantil.</li> <li>- Adecuar el movimiento corporal a determinados estímulos musicales.</li> </ul>
Estándares de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discrimina sonidos diversos (tecnológicos, naturales y humanos).</li> <li>• Utiliza los sonidos como fuente de expresión musical.</li> <li>• Escucha con atención y participa en actividades de audición activa.</li> <li>• Distingue los parámetros sonoros básicos.</li> <li>• Practica ritmos y entona melodías sencillas.</li> <li>• Se expresa a través del movimiento asociado a la música.</li> <li>• Valora la actividad musical.</li> </ul>	

En el apartado 3.2.2. del Proyecto Curricular dedicado a los contenidos se incluye una secuenciación de contenidos por curso que contiene referencias explícitas a los estándares de aprendizaje evaluables, que son los referentes tanto para la evaluación de los objetivos y contenidos como para la evaluación del nivel de adquisición de las competencias.

En la asignatura de música, igual que en todas las demás, estos estándares sirven para valorar no solo el nivel de asimilación de conocimientos, sino también el nivel competencial de los alumnos. En nuestro proyecto estos estándares se concretarán en las indicaciones prácticas de evaluación, organizadas de acuerdo a los criterios que consideramos pertinentes en cada caso, y que van desde la observación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las pruebas de cualquier índole, sean prácticas, orales o escritas.

Conviene recordar que la evaluación concierne tanto al rendimiento de los alumnos como al proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido se evalúa también la idoneidad de los contenidos, la metodología, los materiales utilizados, etc. En cuanto a los criterios utilizados, parten de consideraciones generales como las que se recogen en este proyecto, relativas a cada situación concreta.

La evaluación es una tarea compleja, sobre todo en un área en la que, como sucede con la música, se adquieren conocimientos y se desarrollan habilidades muy diversas. En un intento de facilitar esta tarea, intentaremos dar respuesta a estos sencillos interrogantes:

### ¿Qué evaluamos?

Evaluaremos las capacidades que el alumno ha conseguido integrar y asimilar, entendiendo por “capacidad” la aptitud o talento para realizar correctamente una determinada acción. Con esta intención proponemos la tabla en la que las capacidades aparecen numeradas del 1 al 29. Todas ellas se refieren exclusivamente a habilidades musicales. Cada profesor deberá tener en cuenta también aquellas que hacen referencia a la actitud del alumno. Esta tabla contiene los ítems que hemos considerado pertinentes sin pretender que la enumeración sea exhaustiva, por lo que cada profesor puede completarla a su gusto.

### ¿Cómo evaluar?

Sin entrar en las peculiaridades que la evaluación puede revestir en cada caso, dependiendo tanto del profesor como de la situación concreta, la evaluación puede, y debe, abordarse desde muy distintas perspectivas.

En cuanto al sujeto sobre el que recae la evaluación, podrá ser individual o grupal (pequeño grupo o gran grupo).

En cuanto a la modalidad concreta, hay evaluaciones escritas que (tipo test, de preguntas cortas, de preguntas largas, trabajo escrito...) o no escritas (orales o que dependen de una actuación concreta, etc.).

### ¿Cuándo evaluar?

Desde hace ya muchos años, se insiste en la necesidad de evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje a medida que se va desarrollando en el tiempo y de manera progresiva. La evaluación continua nos proporciona un mejor conocimiento del alumno y la posibilidad de ajustar las medidas educativas de acuerdo a dicho proceso. En cuanto a la temporalización, distinguiremos:

Evaluación inicial. Al principio del proceso. Sirve para conocer a los alumnos y saber cuál es el punto de partida.

Evaluación continua. A lo largo del curso, de acuerdo con el desarrollo de la programación. Ejercicios de repaso, actividades, propuestas de trabajo y otras propuestas participativas.

Evaluación final. Si se considera conveniente. Es un complemento. A partir de todos los ejercicios de repaso y actividades hechos a lo largo del curso.

El proyecto Pizzicato tiene en cuenta la interpretación que de la normativa europea respecto a las competencias clave hace la LOMCE, así como las competencias específicas que, en el caso de la música, asociaremos a la adquisición del nivel de competencia curricular adecuado a la etapa.

El concepto de competencias básicas surge en los acuerdos de la Unión Europea que tuvieron su inicio en el Consejo Europeo de Lisboa en marzo del año 2000.

El Parlamento Europeo, en su consejo del 18 de diciembre de 2006, hizo una recomendación respecto al aprendizaje (2006/962/EC) que hace relación a las capacidades utilizadas para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada materia en cada etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

La LOMCE (2014) recoge esta normativa, renombrándolas como “competencias clave”: Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas». Las siete competencias clave son las siguientes:

1. Competencia lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las **competencias específicas** están relacionadas con los contenidos propios planteados en el currículo de cada área. Este tipo de competencia recibe el nombre de **competencia curricular** en nuestro proyecto. El despliegue de los contenidos propios de cada curso tiene como finalidad el desarrollo de una serie de capacidades que debemos fijar lo más objetivamente posible. La definición clara de estas capacidades, nos permitirá valorar el **nivel de competencia curricular** en el área de música.

La **competencia curricular** se refiere a la capacidad que tiene el alumno de “saber hacer”, en relación a los contenidos que se consideran esenciales en música. La adquisición de un nivel adecuado de competencia curricular está ligado a los contenidos que aparecen en el currículo, presentados en unidades didácticas.

En nuestra propuesta las **competencias clave** aparecen relacionadas con el nivel de **competencia curricular** en una tabla de doble entrada que recoge las **capacidades** que se desarrollan en cada unidad y su relación con cada una de las competencias clave. De esta manera podemos clasificar y organizar los contenidos de cada unidad, formulados desde su expresión más operativa. Este tipo de organización posibilita programar los contenidos objetivamente y, si fuera necesario, hacer un seguimiento pormenorizado del alumno tanto a nivel general (por cursos) como individualmente.

La programación de cada una de las unidades didácticas incluye esta tabla de doble entrada, en la que se señalan con cruces las principales capacidades trabajadas en la unidad, pudiendo el profesor añadir otras, si lo considera conveniente.

## TABLA DE CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

### Unidad 3 (1º de Primaria)

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *				X			X
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *							
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *							
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad							
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *							
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							X
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
OTRAS CAPACIDADES							
30. Discrimina y nombra sonidos producidos por animales del entorno *	X						X
31. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X
32. Utiliza el propio cuerpo como instrumento *							X

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

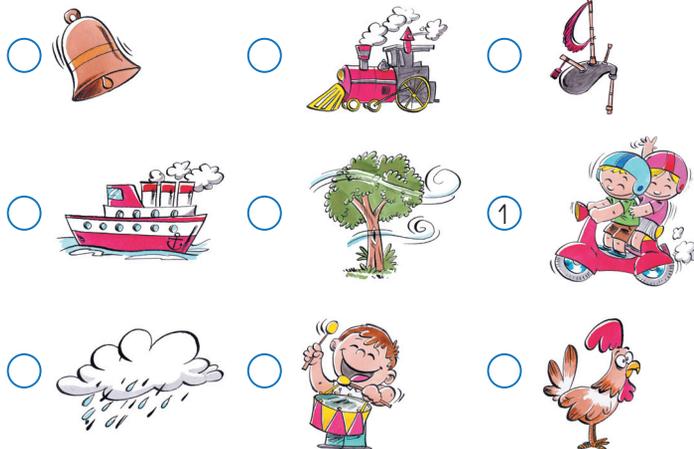


# 1 ¿Qué suena, cómo suena?



• Observa la ilustración y nombra las cosas que producen sonido.

• Escucha la grabación y numera los dibujos en el orden que suenan.



## MANDATO

Observa la ilustración y nombra las cosas que producen sonido.

## CONTENIDOS

Entorno sonoro: sonidos variados.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Observar la escena y reconocer las cosas que producen sonido.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Discrimina y reproduce con la voz sonidos diversos (tecnológicos, naturales y humanos).

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Para completar la propuesta, convendrá pedir a los alumnos que reparen en aquellas cosas que no producen sonido: las nubes, el humo, el sol...
- Para imitar los sonidos, recurrir a las onomatopeyas más habituales para que los alumnos las coreen en grupo: ¿cómo hace el tren?, ¿cómo hace el viento?, ¿cómo suena la gaita?, ¿cómo canta el gallo?...

## MANDATO



Pista 1

Escucha la grabación y numera los dibujos en el orden que suenan.

## CONTENIDOS

Entorno sonoro: sonidos variados.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar, discriminar y nombrar sonidos variados.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Identifica cada sonido en el orden en que aparece y lo señala correctamente.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Solucionario: moto, viento, gaita, lluvia, campana, tambor, tren, gallo, barco.
- Sugerencia de juego: el profesor escoge a un alumno y le dice al oído el objeto o animal que tiene que imitar (con sonidos, gestos o movimientos) para que los demás lo adivinen.

- Interpreta el pictograma nombrando suave o fuerte los dibujos según el tamaño.



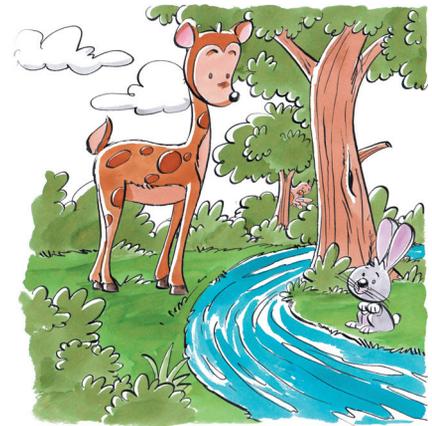
6

"Concierto pastoral" de Joaquín Rodrigo

- Escucha la grabación moviéndote por el aula como si fueras un pájaro.
- Después, escucha de nuevo la música mientras coloreas al compositor.



Joaquín  
Rodrigo



7

## MANDATO

Interpreta el pictograma nombrando suave o fuerte los dibujos según el tamaño.

## CONTENIDOS

Oposición fuerte-suave. Prelectura musical.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

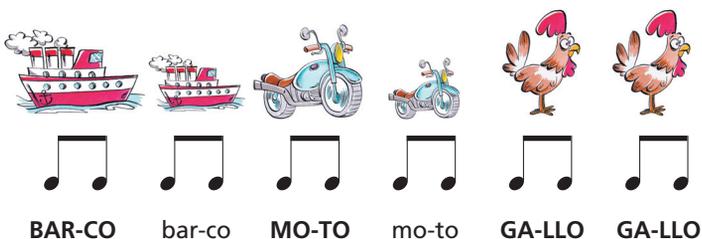
Distinguir la oposición fuerte-suave y utilizarla expresivamente.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Utiliza los sonidos como fuente de expresión musical.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Como puede observarse, todas las imágenes representan palabras bislabas, muy fáciles de encajar en una lectura rítmica, sin tener que recurrir a la anacrusa. Ejemplo:



## MANDATO



Escucha la grabación moviéndote por el aula como si fueras un pájaro. Después, escucha de nuevo la música mientras coloreas al compositor.

## CONTENIDOS

Obras musicales del repertorio clásico español.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha y participa en la audición.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Puede ser interesante una escucha previa, con los ojos cerrados, tratando de imaginarse la escena, para después decirlo en voz alta... ¿Qué instrumento imita a los pájaros? (la flauta).
- El fragmento incluye dos partes: la primera (desde 00:00 hasta 01:22) protagonizada por la flauta y con leves apoyos rítmicos a veces a modo de pulsación; la segunda (desde 1:23 hasta final) con apoyo de la percusión y de otros instrumentos. Teniendo en cuenta esto, pueden proponerse dos movimientos distintos: corretear picoteando por el suelo y volar.

¿Quién soy, dónde estoy?

- Tápate los ojos con una cinta y localiza a tus compañeros.



“Canta el cuco” (Popular. Adaptación: Vicente Gil)

- Escucha y aprende la canción “Canta el cuco”. Acompaña el estribillo con palmas.

Canta el  por la mañana,  
canta el  al despertar.

Suena en el  su voz lejana.

 di ¿dónde estás?

Cucú, cucú,  
me oculto en un árbol,  
cucú, cucú,  
¿me irás a buscar?

Canta el , es primavera,  
canta el , ya sale el 

Todos los días  
después del alba

canta el ,  
oigo su voz.

Cucú, cucú,  
por más que te escondas,  
cucú, cucú,  
te voy a encontrar.



## MANDATO

Tápate los ojos con una cinta y localiza a tus compañeros.

## CONTENIDOS

La voz y el timbre. Especialización de sonidos.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Discriminar auditivamente la voz de los compañeros, determinando su procedencia.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Reconoce, diferencia y sitúa en el espacio sonidos de procedencia humana.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Se trata de un juego parecido a la “gallinita ciega” que consiste básicamente en localizar un compañero o compañera que dice: “Hola, ¿quién soy?”. Habrá un alumno en el centro del aula, de pie y con los ojos tapados, y el resto, a su alrededor.

## MANDATO



Pista 3



Pista 4

Escucha y aprende la canción. Acompaña el estribillo con palmas. (Partitura en página 14)

## CONTENIDOS

Canción popular infantil.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular infantil.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

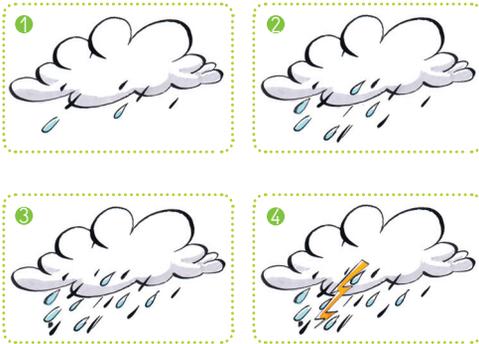
Valora y participa en la actividad musical.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Juego de espacialización: un alumno se coloca en el centro del aula con los ojos cerrados y otros cuatro a su alrededor, formando esquinas. Uno de los alumnos que están en las esquinas imita el canto del cuco (con la voz o flauta de émbolo) y el del centro debe adivinar de dónde proviene.

- Imita el sonido de una tormenta siguiendo las indicaciones de tu profesor.

La tormenta



- Rodea con color rojo lo que suena fuerte, con verde lo que suena suave y con azul lo que no suena.



- ¿Cuál es el compositor que ha aparecido en esta unidad? Rodéalo.



- Rodea al animal protagonista de la canción que hemos aprendido.



10

11

## MANDATO

Imita el sonido de una tormenta siguiendo las indicaciones de tu profesor.

## CONTENIDOS

Dimensión sonora de los objetos del aula. Oposición fuerte-suave.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar cualquier sonido como fuente musical.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue los parámetros sonoros básicos y los utiliza en la práctica musical.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Cada alumno se provee de un folio y un lápiz. El profesor prepara cuatro fichas de nubes, parecidas a las que aparecen en el libro del alumno: 1) Nube con pocas gotas. 2) Nube con más gotas. 3) Nube con muchas gotas. 4) Nube con rayos.

Según la ficha mostrada por el profesor, los alumnos agitan el folio con menor o mayor intensidad. Cuando aparece el rayo, los alumnos siguen agitando el folio y, además, lo golpean con el lápiz.

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Actividades de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos de la unidad.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Resume oralmente algunos de los contenidos aprendidos en la unidad y participa en las actividades propuestas.

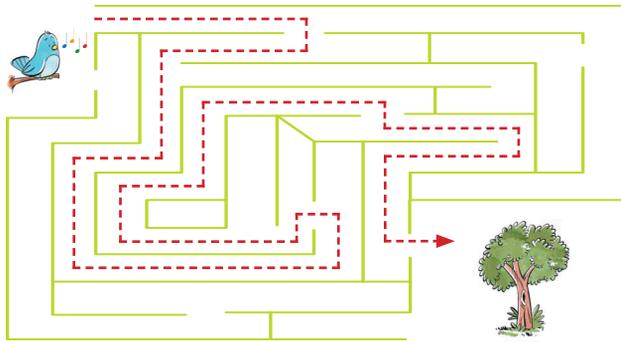
## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:

- Rodea con color rojo lo que suena fuerte, con verde lo que suena suave y con azul lo que no suena. R.: FUERTE = moto, gaita, vaca, gallo. SUAVE = lluvia (cuando cae lentamente). NO SUENA = el aleteo de la mariposa (más bien, no lo percibimos).
- ¿Cuál es el compositor que ha aparecido en esta unidad? Rodéalo. R.: El situado en el centro (Joaquín Rodrigo).
- Rodea al animal protagonista de la canción que hemos aprendido. R.: El primero a la izquierda (el cuco)

**Pon a prueba tu ingenio**

• Ayuda al cuco a llegar al árbol.

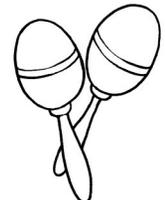
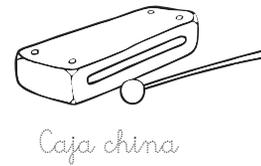
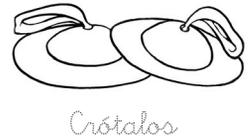
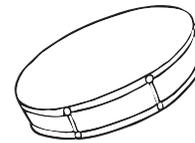
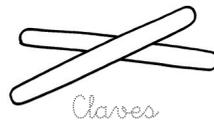


**JUGAMOS CON EL ORDENADOR**

Pon a prueba tu oído: relaciona los sonidos con la fuente que los produce.

**La música y sus instrumentos**

• Repasa los nombres de los instrumentos y colorea.



**CANTA EL CUCO**



Popular. Adaptación: Vicente Gil

**Intro**

C F C/G G7 C **A** C  
 Can - ta el cu - co  
 G7 C C G7 C  
 por la ma - ña - na, can - ta el cu - co al des - per - tar.  
 G7 C C  
 Sue - na en el bos - que su voz le - ja - na. Cu - co, cu - co,  
 G7 C **B** G7  
 di ¿dón - de es - tás? Cu - cú, cu - cú, me o - cul - to en un  
 C G7 C D.C.  
 ár - bol, cu - cú, cu - cú, ¿me i - rás a bus - car?

Canta el cuco,  
es primavera,  
canta el cuco,  
ya sale el sol.

Todos los días  
después del alba  
canta el cuco,  
oigo su voz.

Cucú, cucú,  
por más que te escondas,  
cucú, cucú,  
te voy a encontrar.

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Reconocer qué es lo que produce sonido en un entorno global.
- Escuchar, discriminar y nombrar sonidos variados.
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular infantil.
- Distinguir la oposición fuerte-suave y utilizarla expresivamente.
- Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándolas al movimiento corporal.
- Discriminar auditivamente la voz de los compañeros, determinando su procedencia (espacialización).
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular infantil.
- Utilizar cualquier sonido como recurso musical.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *				X			X
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *							
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *							
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad				X			X
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *							
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *				X			X
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *							
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *				X	X		X
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
OTRAS CAPACIDADES							
30. Distingue auditivamente y nombra sonidos del entorno *	X			X			X
31. Localiza en el espacio los sonidos que le rodean y los nombra *	X			X			X
32. Reconoce visualmente y nombra los instrumentos del aula *	X						X

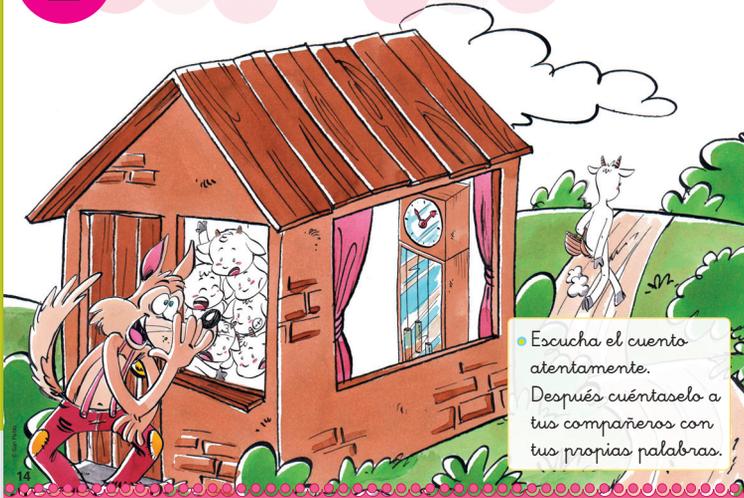
(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.



# 2

## El lobo y los siete cabritillos



Escucha el cuento atentamente. Después cuéntaselo a tus compañeros con tus propias palabras.

La canción del lobo (Popular)

• Aprende y canta la canción del lobo siguiendo el pictograma.

Al lo - bo no te - me - mos.

Al lo - bo no te - me - mos.

Tra - la - ra - la - lá. Tra - la - ra - la - lá.

### MANDATO



Pista 5

Escucha el cuento atentamente. Después cuéntaselo a tus compañeros con tus propias palabras.

### CONTENIDOS

La narración, el juego dramático y el acompañamiento musical.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa en actividades de audición activa.

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

• Escuchar el cuento y aprender la cantinela final. Después recordar el cuento y volver a contarlo. El profesor escogerá la modalidad que le parezca más oportuna: repartiendo los distintos papeles, contándolo entre todos...

### MANDATO

Aprende y canta la canción del lobo siguiendo el pictograma.

### CONTENIDOS

La melodía: movimiento melódico ascendente y descendente.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Reconocer y entonar melodías ascendentes y descendentes.

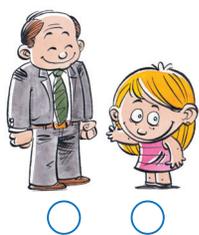
### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue e imita los parámetros sonoros básicos (altura de los sonidos).

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

• El pictograma puede utilizarse como punto de relación con la notación convencional. El profesor podrá escribir unos puntos en la pizarra y señalarlos para afianzar la melodía.

- En cada pareja, escribe "G" en lo que suene grave, como el contrabajo, y "A" en lo que suene agudo, como el flautín.



W. A. Mozart



- Escuchamos música
- Aria de "La Reina de la noche" de "La flauta mágica" de Wolfgang Amadeus Mozart
  - Escucha la grabación y muévete en silencio por el aula como si te persiguiera un hada malvada. Levanta y agita los brazos cuando la soprano cante notas muy agudas.
  - Después escucha de nuevo la música y colorea al compositor.

## MANDATO

En cada pareja escribe "G" en lo que suena grave, como el contrabajo y "A" en lo que suena agudo, como el flautín.

## CONTENIDOS

Lenguaje musical: oposición grave-agudo.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Distinguir la oposición grave-agudo a partir de elementos visuales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue los parámetros sonoros básicos.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Reforzar la asociación grande (grave) con pequeño (agudo) con los objetos y/o instrumentos del aula.
- Experimentar con cinco o seis botellas con agua e intentar que los niños descubran cuándo suenan más graves (cuando tienen más agua) y más agudos (cuando tienen menos agua).

## MANDATO



Escucha la grabación y muévete en silencio por el aula como si te persiguiera un hada malvada.

## CONTENIDOS

Audición de una obra del repertorio clásico.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Participar en la dramatización de manera activa y desinhibida.

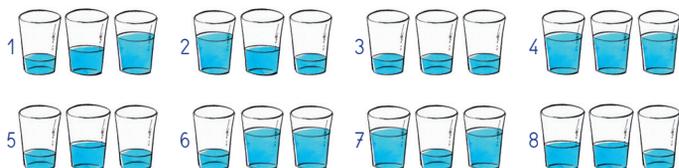
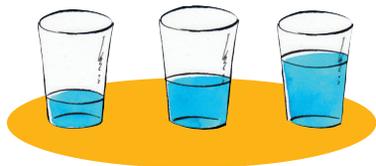
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue los parámetros sonoros básicos.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Explicar a los niños la escena: La Reina de la noche es una mujer malvada que odia a un mago llamado Sarastro y quiere hacerle daño. Entonces le pide a su hija, llamada Pamina, que le mate. Pero Pamina, que es una chica dulce y buena, no lo hará.
- La actividad principal podrá llevarse a cabo de maneras muy distintas, a gusto del profesor. Para evitar un excesivo desorden puede teatralizarse haciendo dos grupos de niños: la mitad de la clase serán los espectadores, formando un círculo que servirá para acotar el espacio escénico. La otra mitad serán los actores: una Reina de la noche que irá tocando con una varita mágica a los demás niños que estarán de rodillas. Cuando les toca, caen dormidos al suelo. Si les vuelve a tocar, se despertarán.

- ¿Cuál de los tres vasos de agua suena más agudo? ¿Y más grave? Haz la prueba con ayuda de tu profesor.
- Después escucha las pequeñas melodías tocadas por el profesor e identifícalas entre los ejemplos que se indican.



- Escucha y aprende la canción "Tres hojitas, madre".
- Después cántala acompañando el estribillo con palmadas o un instrumento del aula.



Tres hojitas, madre,  
tiene el arbolé;  
la una en la rama,  
las dos en el pie,  
las dos en el pie,  
las dos en el pie.

**Inés, Inés,  
Inesita, Inés.**

Arbolito verde  
secó la rama;  
debajo del puente  
retumba el agua,  
retumba el agua,  
retumba el agua.

**Inés, Inés,  
Inesita, Inés.**

Dábalas el aire,  
meneábalas;  
dábalas el aire,  
jaleábalas,  
jaleábalas,  
jaleábalas.

**Inés, Inés,  
Inesita, Inés.**

Ábreme la puerta  
dorado clavel;  
ábreme la puerta  
que te vengo a ver,  
que te vengo a ver.

**Inés, Inés,  
Inesita, Inés.**

## MANDATO

¿Cuál de los tres vasos de agua suena más agudo? ¿Y más grave? Haz la prueba con ayuda de tu profesor. Después escucha las pequeñas melodías tocadas por el profesor e identifícalas entre los ejemplos que se indican.

## CONTENIDOS

La altura de los sonidos a través de la experiencia.  
Grave-agudo-medio.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar objetos cotidianos con finalidad musical.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue los parámetros sonoros básicos.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Tal y como se ha visto en páginas anteriores, el nivel de agua en un vaso influye en la altura del sonido que produce cuando se golpea dicho vaso: cuanto más agua tenga, más grave suena el vaso. El profesor deberá buscar tres vasos o recipientes (convenientemente rellenos de agua) con los que pueda obtener tres sonidos lo suficientemente diferenciados en lo que respecta a su altura.

## MANDATO



Pista 7



Pista 8

Escucha y aprende la canción "Tres hojitas madre". Después cántala acompañando el estribillo con palmadas o un instrumento del aula. (Partitura en página 20)

## CONTENIDOS

Canción popular.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se esfuerza y canta siguiendo las indicaciones del profesor.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Escuchar la canción y repetir la parte señalada en negrita en el texto (Inés, Inés, Inesita, Inés).
- Inventar un sencillo ostinato para acompañar la canción con palmadas. Al igual que otras canciones, podemos repartir la letra por grupos y, también, aprovechar para seguir el pulso o pedir a los alumnos que inventen algún juego (esconder tres hojitas, por ejemplo).

● Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.

Plas Chas

- 1 ¿Cómo era la voz del lobo del cuento? Rodea la respuesta correcta.  
Suave y penetrante Grave y ronca Fina y delicada Suave pero gangosa
- 2 Rodea con color azul lo que suena grave y con rojo lo que suena agudo.



- 3 ¿Cuál es el compositor que ha aparecido en esta unidad? Rodéalo.



- 4 ¿Sobre qué nombre de mujer trataba la canción que has aprendido? Rodéalo.

Isabel Rosa Inés Gabriela

## MANDATO

Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.

## CONTENIDOS

Interpretación de una partitura rítmica no convencional utilizando el cuerpo como instrumento.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Leer una sencilla partitura no convencional.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Interpreta la partitura manteniendo el pulso e interpretando correctamente los códigos.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Los colores sirven para identificar las líneas. Cada línea se debe trabajar por separado y, después, todo seguido.
- También es posible adjudicar las tres primeras líneas a sendos grupos; la última sería un tutti.
- En posteriores interpretaciones podemos sustituir las palmadas por instrumentos del aula.
- Cualquiera de las cuatro líneas puede servir como acompañamiento rítmico de la canción "Tres hojitas madre", muy especialmente la primera (amarillo) y la tercera (azul).

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Ficha escrita de recopilación de los contenidos de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos reforzando la competencia lingüística escrita.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Resume por escrito, y de manera guiada, algunos de los contenidos aprendidos en la unidad.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:
  1. ¿Cómo era la voz del lobo del cuento? Rodea la respuesta correcta. R.: grave y ronca.
  2. Rodea con color azul lo que suena grave y con rojo lo que suena agudo. R.: GRAVE: contrabajo, xilófono (está señalada la lámina más grave) y león. AGUDO: pájaro y voz de la niña.
  3. ¿Cuál es el compositor que ha aparecido en esta unidad? Rodéalo. R.: El tercero (Mozart).
  4. ¿Sobre qué nombre de mujer trataba la canción que has aprendido? Rodéalo. R.: Inés.

**Pon a prueba tu ingenio**

• Observa los dibujos y rodea al intruso.

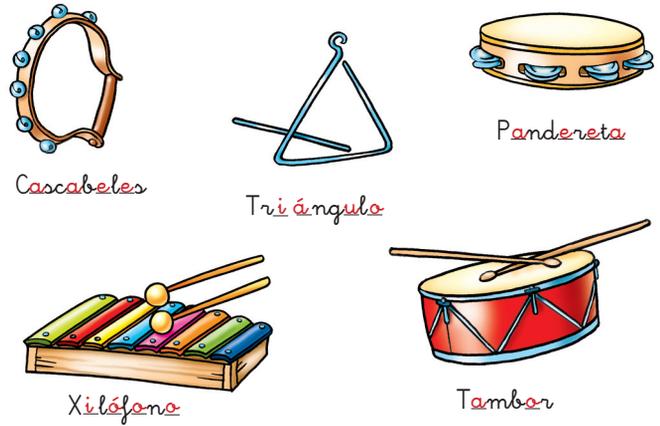


**JUGAMOS CON EL ORDENADOR**

Diferencia los sonidos graves y los agudos.

**La música y sus instrumentos**

• Completa los nombres de los instrumentos añadiendo las vocales que faltan.



22

23

**TRES HOJITAS, MADRE**



Popular

**Intro**

Dm Gm G#o A7

**A** Dm Gm Dm

Tres ho - ji - tas, ma - dre, tie - ne el ar - bo - lé;

Dm Gm Dm A7 Dm Am Dm

la u - na en la ra - ma, las dos en el pie, las dos en el pie, las dos en el pie. I -

**B** (Estribillo) Gm Dm A7 Bb Gm Dm A7 Dm

nés, I - nés, I - ne - si - ta, I - nés. I - nés, I - nés, I - ne - si - ta, I - nés.

Dm C Bb A7 Repite ad libitum

Dábles el aire, meneábanse;  
dábles el aire, jaleábanse,  
jaleábanse, jaleábanse.

Inés, Inés, Inesita, Inés.

Arbolito verde secó la rama;  
debajo del puente retumba el agua,  
retumba el agua, retumba el agua.

Inés, Inés, Inesita, Inés.

Ábreme la puerta dorado clavel;  
ábreme la puerta que te vengo a ver,  
que te vengo a ver, que te vengo a ver.

Inés, Inés, Inesita, Inés.

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.
- Reconocer y entonar melodías ascendentes y descendentes.
- Distinguir la oposición grave-agudo a partir de elementos visuales.
- Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándolas a la expresión dramática.
- Utiliza los objetos cotidianos con finalidad musical.
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular.
- Leer una sencilla partitura no convencional.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)	X						X
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *				X			X
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *							
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *							
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad				X			X
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *				X			X
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
<b>OTRAS CAPACIDADES</b>							
30. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X
31. Establece asociaciones basadas en las cualidades del sonido *		X		X			X
32. Observa, reconoce y relaciona fenómenos sonoros *		X					X

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

# 3 Nuestros amigos, los animales



• Observa la ilustración y repasa el nombre de cada animal.

• Escucha la grabación y haz una X en el animal que suena. Cada uno sonará dos veces.

 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 <input type="radio"/> <input type="radio"/>

## MANDATO

Observa la ilustración y repasa el nombre de cada animal.

## CONTENIDOS

Entorno sonoro (sonidos de animales).

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Observar los animales y reconocer su nombre. Imitar y reproducir sonidos de los animales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Identifica e imita con la voz las onomatopeyas de los animales que aparecen en la página y otras onomatopeyas comunes de animales domésticos y salvajes.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Imitar con la voz (apoyándose con gestos) los sonidos que hacen los animales que aparecen en la ilustración. Algunas de ellas podrían escribirse en la pizarra: vaca (muuu), oveja (beee), pato (cua cua)... y otras, por su complicación escrita, solo podrán imitarse con la voz.
- El profesor puede proponer las onomatopeyas más habituales para que los alumnos las coreen en grupo: ¿cómo hacen los pollitos? ¿cómo hace el gallo? ¿cómo hace el gato?...

## MANDATO



Escucha la grabación y haz una X en el animal que suena. Cada uno sonará dos veces.

## CONTENIDOS

Entorno sonoro (sonidos de animales).

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar y discriminar sonidos de animales. Imitar y reproducir sonidos de los animales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Identifica el sonido de cada animal en el orden en que suena y lo señala correctamente.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO  
Gato, vaca, oveja, gallina, oveja, perro, gato, caballo, vaca, gallina, caballo, perro.
- Hacer una "sinfonía animal" imitando sonidos de animales, utilizando como partitura dibujos esquemáticos que sugieran un animal. Para esto, dividir la clase en cuatro o cinco grupos, que deberán intervenir cuando el profesor señale el sonido correspondiente.



**El juego de la granja**

- Aprende la canción y juega al juego de la granja siguiendo las indicaciones del profesor.



A la granja un día fui,  
a ver a los animales,  
y a una vaca saludé  
que cantaba esta canción:

Mu, mu, mu,  
mu, mu, mu, mu,  
mu, mú.  
Mu, mu, mu,  
mu, mu, mu,  
mu, mú.



**"The waltzing cat" de Leroy Anderson**

- Escucha la grabación y muévete por el aula siguiendo el ritmo de la música.
- Después, colorea al compositor de la música mientras escuchas de nuevo la grabación.



**MANDATO**

Aprende la canción y juega al juego de la granja, siguiendo las indicaciones del profesor.

**CONTENIDOS**

Canción didáctica con onomatopeyas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Aprender una canción/juego por imitación.

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Se interesa por aprender la canción y lo consigue, de acuerdo con sus posibilidades.

**ORIENTACIONES DIDÁCTICAS**

- Partitura para la cancioncilla *El juego de la granja*

A la gran-ja un dí - a fui, a ver a los a - ni -  
ma - les, y a u - na va - ca sa - lu - dé que can - ta - ba es - ta can -  
ción: Mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mú.  
Mu, mu, mu, mu, mu, mu, mú. (Palmas)

- Adaptar a otras onomatopeyas.

**MANDATO**



Pista 10

Escucha la grabación y muévete por el aula siguiendo el ritmo de la música. Después, colorea al compositor de la música mientras escuchas de nuevo la grabación.

**CONTENIDOS**

Audición de una obra del repertorio clásico.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Participar en la dramatización de manera activa y desinhibida.

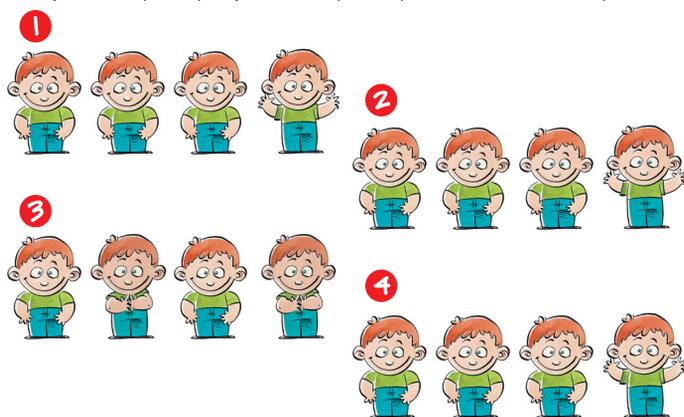
**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Escucha con atención y participa activamente en la realización de las actividades.

**ORIENTACIONES DIDÁCTICAS**

- Puede ser interesante una escucha previa, con los ojos cerrados, tratando de imaginarse cómo se moverían unos gatos bailando el vals.
- Si se opta por una actividad de movimiento dirigido, proponer al menos dos movimientos contrastantes que sirvan para darle variedad, por ejemplo vaivén (vals) y marcha. Intentar que el cambio de movimiento coincida con un cambio formal en la pieza.
- También se puede sugerir a los alumnos que se muevan libremente, según habían imaginado que lo harían los gatos.

- Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor. Hazlo muy lento al principio y aumenta poco a poco la velocidad al repetirlo.



28

- Escucha y aprende la canción "A mi burro" ayudándote del pictograma.



29

## MANDATO

Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor. Hazlo muy lento al principio y aumenta poco a poco la velocidad al repetirlo.

## CONTENIDOS

Ritmo, pulso y percusión corporal.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Participar de acuerdo con las instrucciones dadas.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Participa siguiendo las instrucciones dadas, presta atención y consigue memorizar el ejercicio.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Se trata de un ejercicio rítmico mediante dos gestos corporales. La palmada representa la figura negra y, las manos abiertas, su silencio.
- La partitura presenta dos únicos esquemas (A: ta-ta-ta-chss y B: ta-chss -ta-chss) bajo la estructura AABA. Trabajar previamente los esquemas por separado y, después, realizar el ejercicio completo.
- El profesor puede ponerse delante para que los alumnos le imiten en espejo. Cuando compruebe que estos tienen cierta soltura, puede limitarse a marcar el pulso con unas claves o caja china.

## MANDATO



Pista 11 Pista 12

Escucha y aprende la canción *A mi burro*, ayudándote del pictograma. (Partitura en página 26)

## CONTENIDOS

Canción popular.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular.

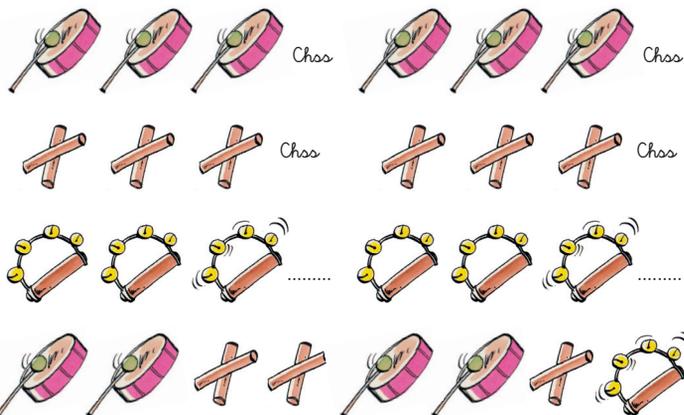
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se esfuerza y canta siguiendo las indicaciones del profesor.

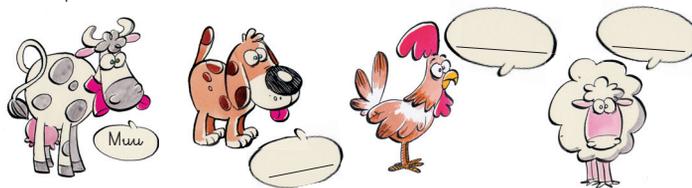
## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Antes de escuchar la canción, mirar el pictograma y preguntar qué le duele al burro en cada caso: 1 (la cabeza), 2 (la garganta)... y cuál es el remedio. Después, cantarla y gestualizarla.

- Interpreta el pictograma con el instrumento que te indique el profesor. Presta mucha atención a sus indicaciones.



- 1 Completa el sonido de cada animal.



- 2 ¿Qué obra musical has escuchado en la audición de esta unidad? Repasa su nombre.

La bella durmiente

The waltzing cat

Sinfonía del bosque

- 3 Tacha las partes del cuerpo que no le dolían al burro en la canción "A mi burro".

La nariz	Las rodillas	El trasero	La cabeza
Las orejas	La barriga	La garganta	Las pezuñas

## MANDATO

Interpreta el pictograma con el instrumento que te indique el profesor.

## CONTENIDOS

Interpretación de una partitura rítmica no convencional utilizando instrumentos del aula.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Practicar ritmos con instrumentos del aula.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Interpreta la partitura, interviniendo en el momento adecuado.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- En primer lugar, todos los alumnos interpretarán la partitura asignando una sílaba a cada uno de los instrumentos:  
PUM (panderos) / CHSS (silencio) / TA (claves) / CLIN (cascabeles)
- En segundo lugar, la clase se dividirá en tres grupos asignando a cada grupo un instrumento e interpretarán la partitura.

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Ficha escrita de recopilación de los contenidos de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos reforzando la competencia lingüística escrita.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

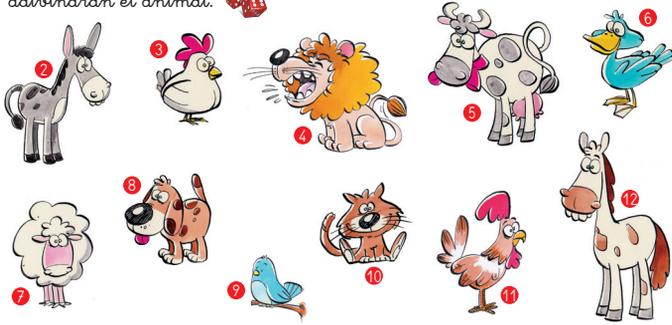
Resume por escrito, y de manera guiada, algunos de los contenidos aprendidos en la unidad.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:
  1. Completa el sonido de cada animal. R.: Guau, Quiquiriquí, Beee.
  2. ¿Qué obra musical has escuchado en la audición de esta unidad? Repasa su nombre. R.: The waltzing cat.
  3. Tacha las partes del cuerpo que no le dolían al burro en la canción *A mi burro*. R.: las rodillas, la nariz, el trasero y la barriga.

**Pon a prueba tu ingenio**

El alumno elegido por el profesor tirará los dados e imitará (con gestos, movimientos y sonidos) al animal correspondiente. Los demás alumnos adivinarán el animal.

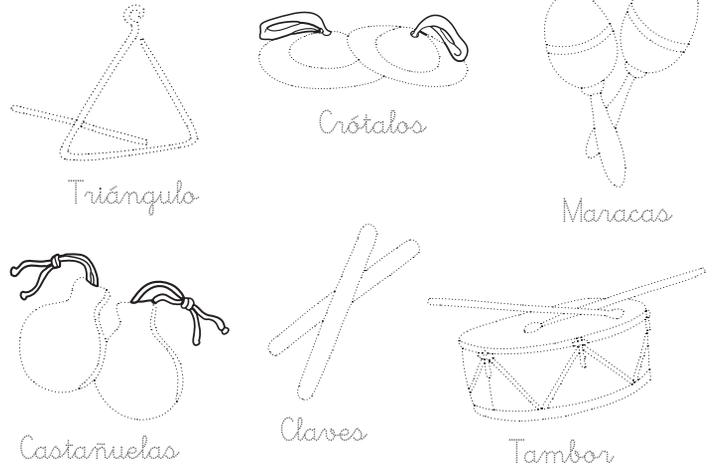


**JUGAMOS CON EL ORDENADOR**

Reconoce distintos sonidos de animales.

**La música y sus instrumentos**

Repasa y colorea.



**A MI BURRO**



Popular

**Intro** Em D E7 A

**A** D Bm G D

bu - rro, a mi bu - rro le due - le la ca - be - za. El

D Bm G A7 D

mé - di - co le ha pues - to u - na cor - ba - ta ne - gra. U -

**B** A Ao A Ao A7

na cor - ba - ta ne - gra, u - na cor - ba - ta ne - gra, mi

G A7 G A7 **FIN**

bu - rro en - fer - mo es - tá, mi bu - rro en - fer - mo es - tá. A mi

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Reconocer, escuchar y discriminar sonidos de animales, imitando dichos sonidos.
- Aprender canciones y juegos por imitación.
- Escuchar con atención, y de manera creativa, obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándolas al movimiento corporal.
- Reconocer el cuerpo como primer instrumento.
- Interpretar pictogramas con la ayuda del profesor.
- Practicar ritmos con instrumentos del aula.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *				X			X
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *							
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *							
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad							
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *							
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							X
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
<b>OTRAS CAPACIDADES</b>							
30. Discrimina y nombra sonidos producidos por animales del entorno *	X						X
31. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X
32. Utiliza el propio cuerpo como instrumento *							X

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

# 4 Garbancito



La canción de Garbancito (Popular)

• Observa el pictograma y aprende la canción de "Garbancito".

Pa - chín, pa - chín, pa - chín, mu - cho cui - da - do con lo que ha - céis.

Pa - chín, pa - chín, pa - chín, a Gar - ban - ci - to no pi - séis.

## MANDATO



Escucha el cuento atentamente. Después escenifícalo junto a algunos compañeros.

## CONTENIDOS

Narración y juego dramático.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa en actividades de audición activa.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Aprender la canción de Garbancito de oído.
- El profesor puede optar por contar él mismo el cuento, con la participación de los alumnos que cantarán la canción de Garbancito, ayudarán a los padres gritando: "Garbancito... ¿dónde estás...?", contestarán lo que dice Garbancito: "Aquí estoy, en la barriga del buey, donde ni nieva ni llueve...". Y, finalmente, estornudarán todos al unísono muy ruidosamente para que Garbancito salga de la barriga del buey.

## MANDATO

Observa el pictograma y aprende la canción de *Garbancito*.

## CONTENIDOS

La melodía: movimiento melódico ascendente y descendente.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Reconocer y practicar melodías ascendentes y descendentes.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Practica y entona melodías sencillas.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Si es posible, proyectar el pictograma y cantar señalando los "garbancitos". La melodía que aparece en el libro del alumno, escrita en lenguaje convencional, sería esta:

Pa - chín, pa - chín, pa - chín, a Gar - ban - ci - to no pi - séis. Pa -

chín, pa - chín, pa - chín, mu - cho cui - da - do con lo que ha - céis.

- Aprende los códigos e interpreta la partitura.

 = ●   
  = TA   
  = CHSS

"Marcha turca" de Ludwig van Beethoven

- Escucha la grabación y muévete por el aula según el dibujo.
- Después, colorea a Beethoven mientras escuchas de nuevo la música.

Beethoven

## MANDATO

Aprende los códigos e interpreta la partitura.

## CONTENIDOS

Ritmo: negra y silencio de negra.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Practicar ritmos sencillos con negras y silencio de negra.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Practica ritmos sencillos utilizando partituras no convencionales.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Partitura que aparece en la página, escrita en lenguaje convencional:

- Para facilitar la correcta medida del silencio será muy conveniente asociarlo, al menos en esta primera fase, a un gesto sonoro: llevarse el dedo índice a la boca.

## MANDATO



Pista 14

Escucha la grabación y muévete por el aula según el dibujo. Después, colorea a Beethoven mientras escuchas de nuevo la música.

## CONTENIDOS

Audición de una obra del repertorio clásico.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar de manera activa y creativa.

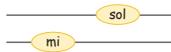
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa activamente en la realización de las actividades.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Esta obra en 2/4 es particularmente adecuada para practicar la marcha al tiempo que se interioriza una estructura de cuatro compases:

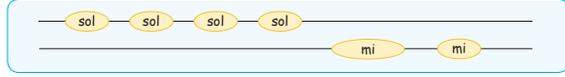
- Canta las notas siguiendo las indicaciones del profesor.



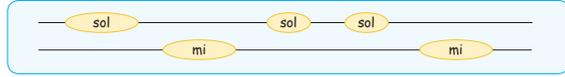
1



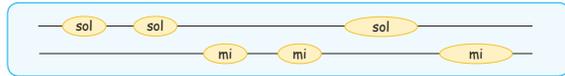
2



3



4



"Navegando alegremente" (Popular. Adaptación: Vicente Gil)

- Escucha y aprende la canción "Navegando alegremente".

Por el mar, bajo el sol,  
navegando quiero ir,  
un lugar ideal,  
quiero descubrir.

Remo y remo sin parar,  
no me cansaré jamás,  
por el mar, bajo el sol,  
navegando voy.

Por el mar, bajo el sol,  
voy cantando una canción,  
sol, mi, mi, fa, re, re,  
do, mi, sol, sol, do.

Remo y remo sin parar,  
nunca dejo de cantar,  
sol, mi, mi, fa, re, re,  
do, mi, sol, sol, do.



Remo, remo,  
nunca dejo de cantar,  
sol, mi, mi, fa, re, re,  
do, mi, sol, sol, do.

## MANDATO

Canta las notas siguiendo las indicaciones del profesor.

## CONTENIDOS

Melodía: las notas sol-mi.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

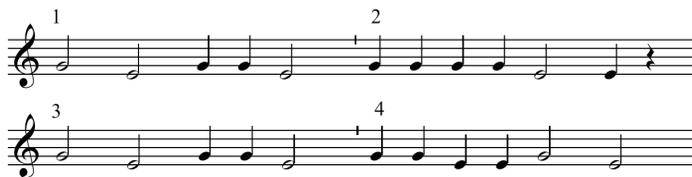
Entonar correctamente las notas sol-mi.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Entona melodías sencillas.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Se trata de un ejercicio melódico con dos notas y dos duraciones distintas: negras y blancas:



- Cantar las notas por secciones (primero la 1, luego la 2...), a imitación del profesor. Después cantar varias secciones seguidas.
- El profesor puede sustituir las notas, añadiéndole un texto improvisado. Por ejemplo: 1) Ro-sa, mi-ra-mé. 2) To-dos ca-lla-di-tos. 3) Ten-go mu-cha sed. Y 4) Tri-co tri-co.

## MANDATO



Pista 15 Pista 16

Escucha y aprende la canción *Navegando alegremente*. (Partitura en página 32)

## CONTENIDOS

El cancionero infantil popular.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular.

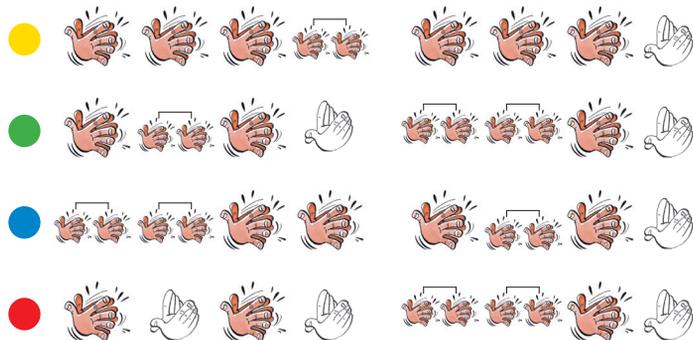
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se esfuerza y canta siguiendo las indicaciones del profesor.

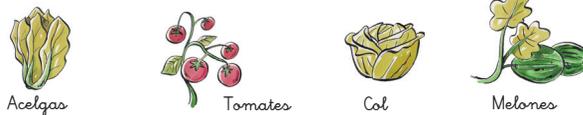
## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Escuchar la canción e inventar gestos para acompañarla. Después, cantarla y gestualizarla.

● Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.



1 Rodea la planta en la que cayó Garbancito.



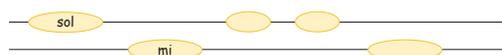
2 Unir cada signo con su significado.



3 ¿De qué compositor era la música que has escuchado en esta unidad? Repasa su nombre.



4 Completa escribiendo mi o sol y canta las notas.



## MANDATO

Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.

## CONTENIDOS

Interpretación de una partitura rítmica no convencional utilizando el cuerpo como instrumento.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Reconocer el cuerpo como primer instrumento.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Interpreta la partitura, interviniendo en el momento adecuado.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Es aconsejable que, al principio, los alumnos acompañen las palmadas con la onomatopeya. Esto contribuirá a que no se precipiten y corran.
- Para facilitar la correcta medida del silencio será muy conveniente asociarlo, al menos en esta primera fase, a un gesto sonoro: llevarse el dedo índice a la boca. 
- Dividir la clase en cuatro grupos, según los colores que aparecen en la página del alumno (amarillo, verde, azul y rojo), lo que permitirá la interpretación sucesiva o tutti, a requerimientos del profesor.

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Ficha escrita de recopilación de los contenidos de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos reforzando la competencia lingüística escrita.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

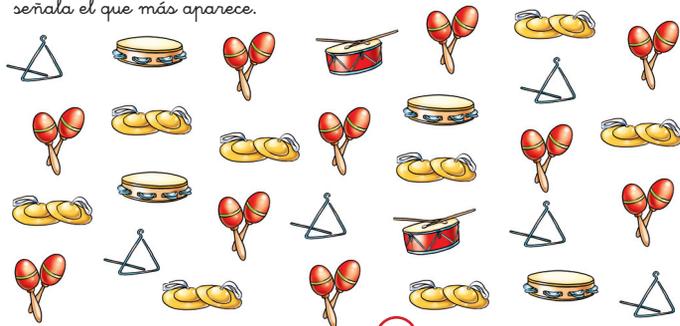
Resume por escrito, y de manera guiada, algunos de los contenidos aprendidos en la unidad.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:
  1. Rodea la planta en la que cayó Garbancito. R.: Col.
  2. Unir cada signo con su significado. R.: Ta (I) y Chss (Z)
  3. ¿De qué compositor era la música que has escuchado en esta unidad? Repasa su nombre. R.: Beethoven.
  4. Completa escribiendo mi o sol y canta las notas. R.: sol – mi – sol – sol – mi.

**Pon a prueba tu ingenio**

• Observa el revoltijo de instrumentos, cuenta cuántos hay de cada uno y señala el que más aparece.



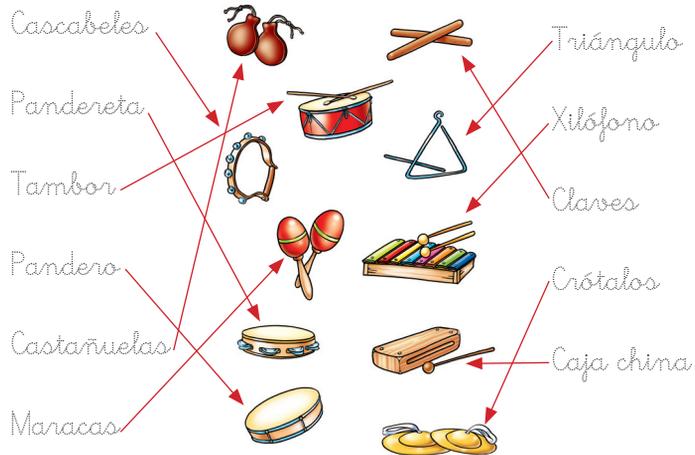
Triángulo: 6 Pandereta: 4 Maracas: 10 Tambor: 2 Crótalos: 8

**JUGAMOS CON EL ORDENADOR**

Recuerda la canción de "Garbancito".

**La música y sus instrumentos**

• Une con flechas y repasa.

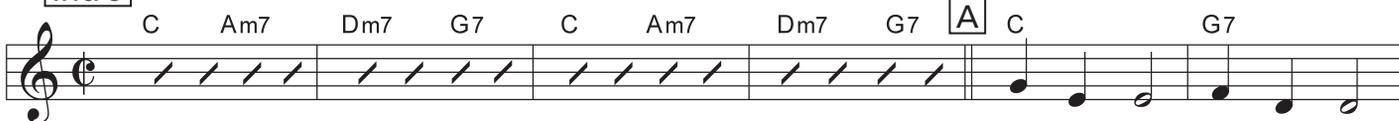


**NAVEGANDO ALEGREMENTE**

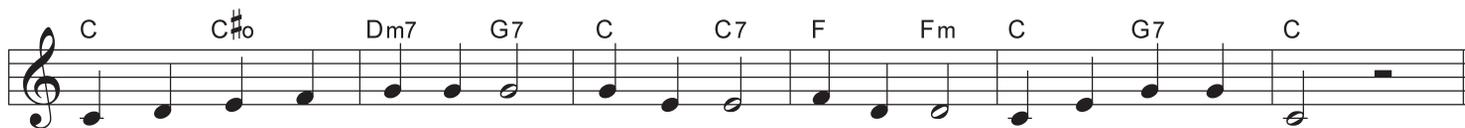


Popular. Adaptación: Vicente Gil

**Intro**



Por el mar, ba - jo el sol,



**B**



D.C. a  $\oplus$  y **D**



**D**



**Coda**



do, mi, sol, sol, do.

Por el mar, bajo el sol,  
voy cantando una canción,  
sol, mi, mi, fa, re, re,  
do, mi, sol, sol, do.

Remo y remo sin parar,  
nunca deajo de cantar,  
sol, mi, mi, fa, re, re,  
do, mi, sol, sol, do.

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.
- Practicar ritmos sencillos con negras y silencio de negra, en notación no convencional.
- Entonar correctamente las notas sol-mi.
- Escuchar de manera activa y creativa obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándolas al movimiento corporal.
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular.
- Reconocer el cuerpo como primer instrumento.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *							
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad							
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *							
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							X
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							X
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							X
<b>OTRAS CAPACIDADES</b>							
30. Utiliza el propio cuerpo como instrumento *							X
31. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

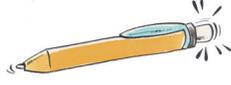
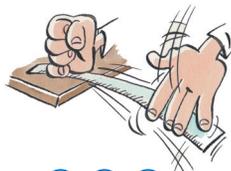
COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

# 5 Todo suena en el aula



• Observa la ilustración y haz sonar algunas cosas del aula de música.

• Reconoce y marca con una X lo que ha sonado. Cada dibujo sonará tres veces.

		
○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
		
○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○

## MANDATO

Observa la ilustración y haz sonar algunas cosas del aula de música.

## CONTENIDOS

Los objetos del aula y su dimensión sonora.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar los sonidos como fuente de expresión musical.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Utiliza los sonidos como fuente de expresión musical.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Pedir a varios alumnos que produzcan sonidos con distintos objetos del aula hasta hacer una verdadera "colección de sonidos".
- Dividir en "familias" instrumentales a los alumnos, según el objeto y sonido que hayan escogido y probar a interpretar una improvisada "tocata". El profesor-director pedirá que toquen unos, mientras los demás callan. En algún momento el profesor indicará un tutti (puede escribirse esta palabra en la pizarra y señalarla cuando se quiera que toquen todos) y tocarán todos juntos hasta que el profesor pida silencio.

## MANDATO

Pista 17

Reconoce y marca con una X lo que ha sonado. Cada dibujo sonará tres veces.

## CONTENIDOS

Los objetos del aula y su dimensión sonora.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Discriminar sonidos por su timbre.

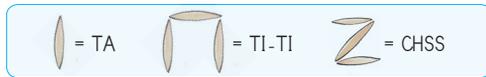
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Discrimina sonidos diversos (tecnológicos, naturales y humanos).

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:
  1. Folio, 2. cremallera, 3. regla, 4. clip, 5. libro, 6. gusanillo, 7. cremallera, 8. folio, 9. regla, 10. clip, 11. libro, 12. gusanillo, 13. regla, 14. clip, 15. libro, 16. gusanillo, 17. cremallera, 18. folio.
- Utilizar dos de esos objetos (por ejemplo la tapa del libro cerrándose y el lápiz recorriendo un muelle), para hacer un ritmo propuesto por el profesor.

- Observa los códigos e interpreta los ritmos.



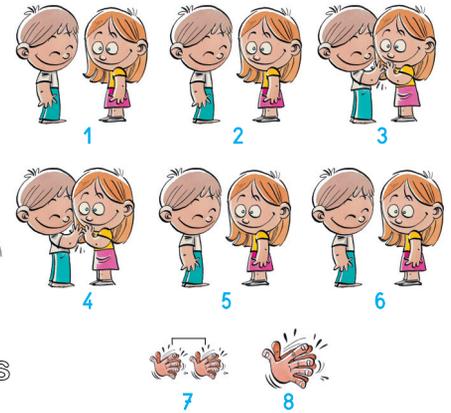
Four rows of rhythmic patterns using the codes TA, TI-TI, and CHSS. Each row starts with a colored dot: yellow, green, blue, and red.

"Sans-souci" Polca de Johann Strauss

- Por parejas seguid la música con los movimientos que se indican.
- Después colorea al compositor mientras escuchas de nuevo la grabación.



Johann Strauss



### MANDATO

Observa los códigos e interpreta los ritmos.

### CONTENIDOS

Ritmo: negras y corcheas (lenguaje musical no convencional).

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Practicar ritmos sencillos con negras, corcheas y silencios de negra.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Practica ritmos sencillos utilizando partituras no convencionales.

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Partitura que aparece en la página, escrita en lenguaje convencional:

- Para que los alumnos aprendan a intervenir en el momento que les corresponde, dividir la clase en cuatro grupos según los códigos que aparecen en la partitura (amarillo, verde, azul y rojo). El profesor hará de director de manera que cada grupo intervenga cuando él lo indique. Interpretar la partitura todos juntos.

### MANDATO



Pista 18

Por parejas, seguid la música con los movimientos que se indican. Después colorea al compositor mientras escuchas de nuevo la grabación.

### CONTENIDOS

Audición de una obra del repertorio clásico.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar de manera activa y creativa.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa activamente en la realización de las actividades.

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Esta obra en 2/4 es particularmente adecuada para practicar la marcha al tiempo que se interioriza una estructura de cuatro compases, siguiendo los movimientos sonoros que aparecen numerados en la página del libro del alumno:

- Canta las notas con ayuda de tu profesor.



1

2

3

4

"Ten green bottles" (Popular)

- Aprende el texto en inglés y canta la canción siguiendo la grabación.

Ten green bottles  
hanging on the wall,  
ten green bottles  
hanging on the wall.

And if one green bottle  
should accidentally fall,  
there'll be nine green bottles  
hanging on the wall.

Nine green bottles...



MANDATO

Canta las notas con ayuda de tu profesor.

CONTENIDOS

Melodía: las notas mi-sol-la.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Entonar correctamente las notas mi-sol-la.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Entona melodías sencillas.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Se trata de un ejercicio melódico con tres notas y dos duraciones distintas: negras y blancas:

- Cantar las notas por secciones (primero la 1, luego la 2...), a imitación del profesor. Después cantar varias secciones seguidas.
- El profesor puede sustituir las notas, añadiéndole un texto improvisado.

MANDATO



Aprende el texto en inglés y canta la canción siguiendo la grabación. (Partitura en página 38)

CONTENIDOS

El cancionero infantil popular internacional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular internacional.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

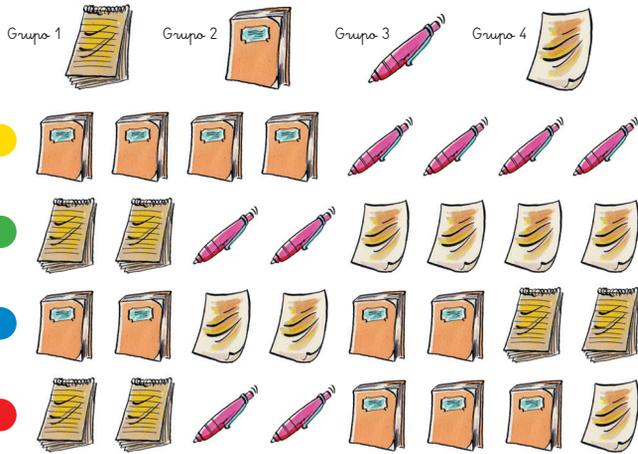
Se esfuerza y canta siguiendo las indicaciones del profesor.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Escuchar la canción comprendiendo lo que significa.

## Interpretamos

- Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.



## Lo que hemos aprendido en esta unidad

- Une cada signo con su significado.



Ta  
Chss  
Ti-ti

- ¿Qué tipo de baile era la pieza que hemos escuchado en la audición de esta unidad? Rodea la respuesta correcta.

Un vals      Un pasodoble      Una polca

- Completa escribiendo mi, sol o la. Después, canta las notas.



- ¿Cuál es el título de la canción de esta unidad? Rodéalo.

Four yellow cars  
The green bottles

Three little bottles  
Ten black cats

## MANDATO

Interpreta el pictograma siguiendo las indicaciones del profesor.

## CONTENIDOS

Interpretación de una partitura rítmica no convencional utilizando objetos del aula.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar objetos cotidianos con finalidad musical.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Interpreta la partitura, interviniendo en el momento adecuado.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- La clase se divide en cuatro grupos. Cada alumno dispondrá de "instrumento" (objeto del aula) que se indica.
- En la partitura, cada icono representa un golpe de instrumento que le corresponde.
- La forma de "tocar" cada instrumento sería la siguiente: 1) Cuaderno con anillas: rascar las anillas con un lápiz. 2) Libro: cerrar el libro. 3) Hacer click en el extremo del bolígrafo y 4) Golpear un folio con la mano. Si no se dispusiera de alguno de estos elementos, el profesor lo sustituirá por otro más accesible al alumnado.

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Ficha escrita de recopilación de los contenidos de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos reforzando la competencia lingüística escrita.

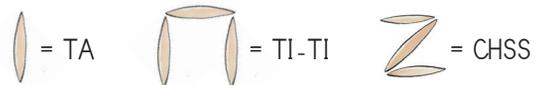
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Resume por escrito, y de manera guiada, algunos de los contenidos aprendidos en la unidad.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:

- Une cada signo con su significado:



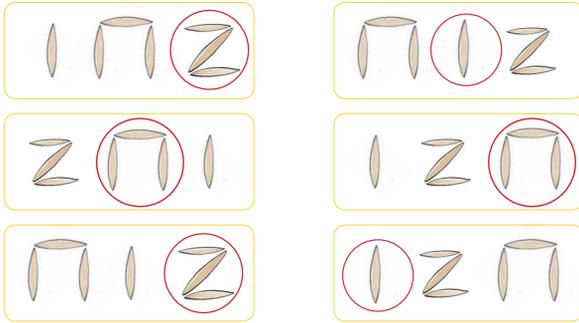
- ¿Qué tipo de baile era la pieza que hemos escuchado en la audición de esta unidad? Rodea la respuesta correcta. R.: Una polca.

- Completa escribiendo mi, sol o la. Después, canta las notas. R.: mi-sol-la-la-sol-mi.

- ¿Cuál es el título de la canción de esta unidad? Rodéalo. R.: The green bottles.

**Pon a prueba tu ingenio**

• Completa las fichas con la figura que falta.

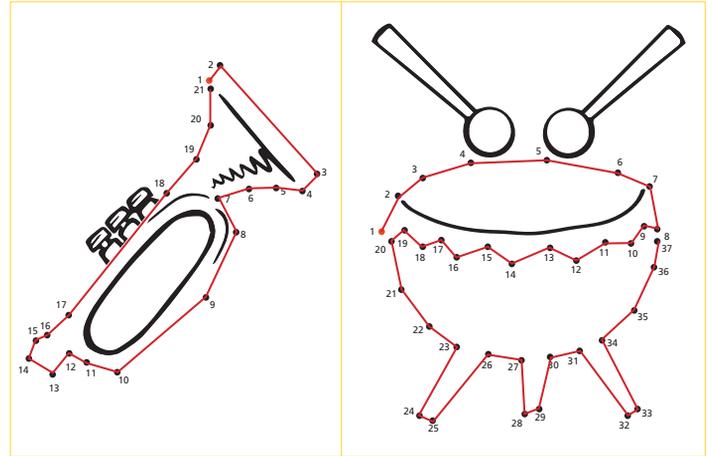


**JUGAMOS CON EL ORDENADOR**

Escucha los dictados rítmicos con palmadas.

**La música y sus instrumentos**

• Sigue la numeración a partir del 1 para descubrir los instrumentos.



52

53

**TEN GREEN BOTTLES**



Popular

**Intro** D Bm G A7 D

**A** D Bm7 G A7 D D F#m7

Ten green bot - tles han - ging on the wall, ten green bot - tles

Em7 A7 D D7 G F#m E

han - ging on the wall. And if one green bot - tles should ac - ci - den - tally

G D Bm7 G A7 D FIN

fall, there'll be nine green bot - tles han - ging on the wall.

**Interludio** De A a FIN

(Sube nueve veces a la A. El interludio es diferente cada vez)

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Utilizar los sonidos como fuente de expresión musical.
- Discriminar sonidos por su timbre.
- Practicar ritmos sencillos con negras, corcheas y silencio de negra, en notación no convencional.
- Entonar correctamente las notas mi-sol-la.
- Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándola al movimiento corporal.
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular internacional.
- Utilizar objetos cotidianos con finalidad musical.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *							
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad							X
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *							
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							X
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
<b>OTRAS CAPACIDADES</b>							
30. Utiliza objetos del aula como instrumento *							X
31. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

# 6 El zapatero y los duendes

Escucha el cuento atentamente. Después cuéntalo con tus propias palabras.



La canción de los duendes zapateros  
 • Observa el pictograma y aprende la canción de "Los duendes zapateros".

Za - pa - te - ro re - men - dón  
 sa - ca bri - llo a tus za - pa - tos.  
 Za - pa - te - ro re - men - dón  
 no te ol - vi - des del cor - dón.

## MANDATO Pista 21

Escucha el cuento atentamente. Después cuéntalo con tus propias palabras.

## CONTENIDOS

La narración, el juego dramático y el acompañamiento musical.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa en actividades de audición activa.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Aprender la canción del cuento: *Zapatero remendón*.

Za - pa - te - ro re - men - dón, sa - ca bri - llo a tus za - pa - tos. Za - pa - te - ro re - men - dón, no te ol - vi - des del cor - dón.

- Una vez aprendido, dramatizar el cuento intercalando la canción tantas veces como se considere conveniente.

## MANDATO

Observa el pictograma y aprende la canción de *Los duendes zapateros*.

## CONTENIDOS

La melodía: movimiento melódico ascendente y descendente.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Entonar correctamente sencillas canciones.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Practica ritmos y entona melodías sencillas.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Aprender por imitación cada una de las tres sencillas frases melódicas.
- Hacer un juego responsorial consistente en dividir a la clase en tres grupos: uno de ellos entonará la primera frase: 1) "Zapatero remendón", a la que responderá uno de los dos grupos restantes, a instancias del profesor-director: 2) Saca brillo a tus zapatos y 3) No te olvides del cordón. Jugar a cantarlas muy suave, fuerte, lento, rápido...

- Aprende las figuras musicales e interpreta los ritmos marcando el pulso.

"TA"      "TI-TI"      "CHSS"  
 | = Pulso    ♩ = negra    ♪♪ = corcheas    ♫ = silencio

1

2

3

56

"El aprendiz de brujo" de Paul Dukas

- Escucha la grabación y muévete por el aula como si fueses un mago hechizando a tus compañeros.
- Después colorea al compositor mientras escuchas de nuevo la obra.



Paul Dukas



57

## MANDATO

Aprende las figuras musicales e interpreta los ritmos marcando el pulso.

## CONTENIDOS

Negra, par de corcheas y silencio de negra, en notación convencional.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Reconocer y leer las figuras musicales básicas marcando el pulso.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Reconoce e interpreta figuras musicales básicas.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Intentar en primer lugar que toda la clase mantenga un pulso regular, con palmadas o golpe suave de la mano sobre la rodilla.
- Después, interpretar con la fonética indicada cada una de las líneas 1, 2 y 3, por separado y repitiendo cada una de ellas.
- Por último, interpretar las tres líneas seguidas. Como variación podemos cambiar el "TA" y el "TI-TI" por otras sílabas o palabras reales (POM/PIM-PIM, SOL/LUNA...)

## MANDATO



Pista 22

Escucha la grabación y muévete por el aula como si fueses un mago hechizando a tus compañeros. Después colorea al compositor mientras escuchas de nuevo la obra.

## CONTENIDOS

Audición de una obra del repertorio clásico.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escuchar de manera activa y creativa.

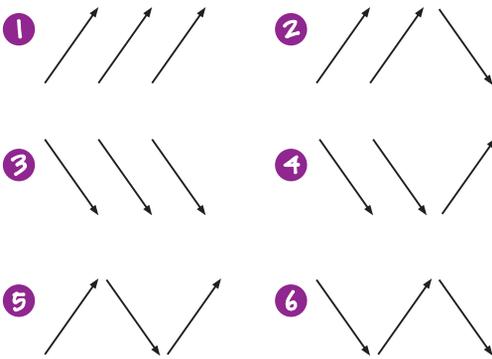
## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Escucha con atención y participa activamente en la realización de las actividades.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- La presente audición es el conocido Poema sinfónico de Paul Dukas titulado *El aprendiz de brujo*. Para que los niños puedan imaginarse la historia a través de la escucha, puede proyectarse el vídeo de la conocida película *Fantasia* de Walt Disney o, sencillamente, contar la historia del travieso aprendiz de brujo, que figura en la parte final de esta guía.
- "Hechizar a los compañeros" puede suponer que el alumno hace de mago les toca con una varita y les deja inmóviles hasta que les vuelve a tocar. O, también, que les transforma en un determinado animal hasta que les quita el hechizo.
- Otra interesante opción es que los propios alumnos se inventen el tipo de hechizo.

- Escucha al profesor tocando la flauta de émbolo y di cuál de los dibujos ha tocado.



58

"Cuando Fernando VII" (Popular)

- Escucha la canción dando palmadas donde te indique el profesor.
- Después cántala con todas las vocales mientras suena de nuevo la grabación.

Cuando Fernando Séptimo usaba paletó.

Cuando Fernando Séptimo usaba paletó.

Cuando Fernando Séptimo usaba paletó, paletó, usaba paletó.



59

## MANDATO

Escucha al profesor tocando la flauta de émbolo y di cuál de los dibujos ha tocado.

## CONTENIDOS

La altura de los sonidos a través de la experiencia.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Reconocer melodías ascendentes y descendentes.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Distingue los parámetros sonoros básicos.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Las flautas de émbolo transparentes permiten ver cómo sube y baja el émbolo dentro del tubo. Estas, que además son las más baratas, son las más adecuadas.
- La ejecución de los ejemplos es sumamente sencilla: 1) tres glisandos ascendentes. 2) dos glisandos ascendentes y uno descendente, etc.
- Puede ser aconsejable convertir este ejercicio en un juego, haciendo que los niños representen corporalmente los glisandos ascendentes o descendentes (por ejemplo, subiendo o bajando los brazos).

## MANDATO



Escucha la canción dando palmadas donde te indique el profesor. Después cántala con todas las vocales mientras suena de nuevo la grabación. (Partitura en página 44)

## CONTENIDOS

El cancionero infantil popular español.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aprender y memorizar canciones del repertorio popular español.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se esfuerza, canta y acompaña siguiendo las indicaciones del profesor.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

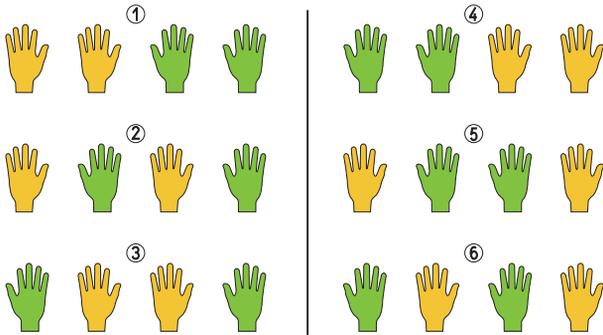
- Escuchar y aprender la canción.
- Esta canción se propone fundamentalmente como un excelente ejercicio de vocalización.
- Respecto al acompañamiento rítmico, pueden utilizarse el siguiente ostinato o alguna variante sencilla.



Plas Chss Plas Chss Plas Plas Plas Chss

- Interpreta este ejercicio para las manos izquierda y derecha siguiendo las indicaciones de tu profesor.

 = Mano izquierda     = Mano derecha



- ¿Cuál era el oficio del protagonista del cuento de esta unidad? Repásalo.  
Carpintero      Zapatero      Conductor de autobús      Electricista

- Completa la letra de la canción del cuento de esta unidad:  
Zapatero \_\_\_\_\_ saca \_\_\_\_\_ a tus zapatos.  
Zapatero \_\_\_\_\_ no te olvides del \_\_\_\_\_.

- Localiza el nombre del compositor y la obra que has escuchado en esta unidad y rodéalos.
 

• Merlín el mago	• McGregor	• El hechicero y su lechuza	• Mozart
• Harris	• El fantasma del castillo	• Dukas	• La bruja granuja
• El brujo malvado	• Steven	• Smith	• El aprendiz de brujo
• Pérez	• El duende de los caramelos	• El hada hechizada	• López

- Rodea el título de la canción de esta unidad.  
Alfonso Cuato      Fernando Séptimo  
Felipe Segundo      Carlos Tercero



## MANDATO

Interpreta este ejercicio para las manos izquierda y derecha siguiendo las indicaciones del profesor.

## CONTENIDOS

Coordinación manos izquierda y derecha mediante una partitura no convencional.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar el cuerpo con finalidad musical.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Aprende los códigos y los aplica con soltura en la interpretación de la partitura.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Se trata de un ejercicio rítmico excelente para ayudar a trabajar la lateralidad. Para ello el profesor deberá reforzar el lugar que ocupa la "derecha" y la "izquierda", colocándose delante del alumnado y haciendo ejercicios preparatorios en espejo, pronunciando al mismo tiempo la mano que golpea en el pupitre. Por ejemplo:



Izquierda      Izquierda      Derecha      Derecha

- Se puede reforzar la discriminación de las manos mediante sílabas como "PIN" (mano derecha) y "PON", mano izquierda.

## MANDATO

Ver SOLUCIONARIO.

## CONTENIDOS

Ficha escrita de recopilación de los contenidos de la unidad.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Recordar los contenidos reforzando la competencia lingüística escrita.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Resume por escrito, y de manera guiada, algunos de los contenidos aprendidos en la unidad.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- SOLUCIONARIO:

- ¿Cuál era el oficio del protagonista del cuento de esta unidad? Repásalo. R.: Zapatero.
- Completa la letra de la canción del cuento de esta unidad. R.: Zapatero remendón saca brillo a tus zapatos. Zapatero remendón no te olvides del cordón.
- Localiza el nombre del compositor y la obra que has escuchado en esta unidad y rodéalos. R.: El aprendiz de brujo (Dukas).
- Rodea el título de la canción de esta unidad. R.: Fernando Séptimo.

• Une cada ficha de la izquierda con su pareja.

1

2

3

4

5

6

A

B

C

D

E

F



• Relaciona cada instrumento con su pareja.

JUGAMOS CON EL ORDENADOR

Ejercita tu memoria.

CUANDO FERNANDO VII



Popular

Intro

C G7 C G7 C G7 C G7

C G7 **A** C G7 C

Cuan - do Fer - nan - do Sép - ti - mo u - sa - ba pa - le - tó. Cuan -

C G7 C F

do Fer-nan-do Sép-ti-mo u-sa-ba pa-le-tó. Cuan-do Fer-nan-do Sép-ti-mo u-

C C G7 C G7 C

sa-ba pa-le-tó, pa-le-tó, u-sa-ba pa-le-tó.

**B** C G7 C G7 Para repetir Para terminar C G7 C G7 C G7

Cuan

## OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Escuchar y participar activamente en la narración y los juegos musicales.
- Entonar correctamente sencillas canciones.
- Reconocer y practicar ritmos sencillos con negras, corcheas y silencio de negra, en notación convencional.
- Reconocer melodías ascendentes y descendentes.
- Practicar ritmos sencillos con ayuda de la voz y percusión corporal.
- Escuchar con atención obras musicales de diferentes épocas y estilos, asociándolas al movimiento corporal.
- Aprender y memorizar canciones del repertorio popular español.
- Utilizar el cuerpo con finalidad musical.

## CAPACIDADES MUSICALES RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CON QUE SE RELACIONA	1	2	3	4	5	6	7
CAPACIDADES	COMPETENCIAS CLAVE						
01. Distingue auditivamente tipos de música *							
02. Distingue auditivamente los principales períodos							
03. Distingue auditivamente los instrumentos *							
04. Distingue auditivamente los tipos básicos de voz (y expresa oralmente)							
05. Reconoce auditivamente las cualidades del sonido *							
06. Distingue auditivamente relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
07. Distingue en partitura relaciones (=, ≈ y ≠) *				X			X
08. Distingue visualmente instrumentos de la orquesta sinfónica *							
09. Reconoce visualmente altura, duración e intensidad							X
10. Conoce vocabulario básico de música y cultura *	X						X
11. Conoce vocabulario avanzado de música y cultura							
12. Reconoce visualmente elementos de la cultura musical *	X			X			X
13. Interpreta ritmos adecuados a su edad *				X			X
14. Interpreta ritmos con partituras no convencional *		X		X			X
15. Inventa ritmos adecuados a su edad *							
16. Reconoce las notas en clave SOL *							
17. Reconoce las notas en clave de FA							
18. Entona escalas básicas con acompañamiento *							
19. Entona motivos melódicos y melodías asociados a canciones infantiles *	X			X			X
20. Lee sin entonar: blancas, negras, corcheas... *							X
21. Reconoce formas alternativas de representación musical *				X			X
22. Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical *	X						X
23. Reconoce en partitura el esquema formal							
24. Utiliza la digitación básica de la flauta dulce *							
25. Repite en eco motivos rítmico/melódicos *							X
26. Identifica motivos rítmico/melódicos *				X			X
27. Interpreta partituras adecuadas a su edad con instrumentos escolares *							
28. Se mueve de forma adecuada respondiendo a distintos estímulos sonoros *				X			X
29. Memoriza coreografías y participa en bailes y danzas *							
<b>OTRAS CAPACIDADES</b>							
30. Utiliza el propio cuerpo como instrumento *							X
31. Aprecia la música y participa en actividades de escucha activa *				X			X
32. Conoce el repertorio infantil español y lo interpreta *	X						X

(Las capacidades relativas a Primaria están señaladas con asterisco)

COMPETENCIAS CLAVE según la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006: 1) Competencia lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender. 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

## UNIDAD 2

## El lobo y los siete cabritillos (Popular. Adaptación: Vicente Gil)

Érase una vez una cabra que tenía siete cabritillos. Un día les llamó y les dijo:

—Hijos míos, voy al bosque a buscar comida. No abráis la puerta a nadie y tened mucho cuidado con el lobo; seguro que intentará engañaros. Recordad que tiene la voz grave y ronca y las patas negras.

Los cabritillos prometieron no abrir a nadie y mamá cabra se marchó al bosque. Al poco rato, alguien llamó a la puerta diciendo:

—Abrid, hijos míos, que soy vuestra madre.

—No, no, tu voz no se parece en nada a la de nuestra madre. Eres el lobo, así que ya te puedes marchar por donde has venido.

El lobo se marchó enfadado, pero lejos de desistir en su empeño, fue a un corral, se comió una docena de huevos crudos para que se le afinara la voz y volvió a casa de los cabritillos.

—¡Toc! ¡Toc! Abrid, hijitos, que soy vuestra querida madre.

—Ahora tu voz se parece a la de mamá: a ver, enséñanos la patita.

El lobo asomó la pata por debajo de la puerta y, al verla, los cabritillos gritaron:

—No te abriremos. Esta pata negra no es la de nuestra madre. Eres el mismo lobo de hace un rato.

El lobo se marchó furioso, fue al molino, metió la pata en un saco de harina y regresó a casa de los cabritillos.

—¡Toc! ¡Toc! Abrid, queridos, que soy vuestra madre.

—Enséñanos la patita, volvieron a decir los cabritos.

El lobo asomó de nuevo la pata por debajo de la puerta y, al ver que era blanca como la de su madre, los cabritos abrieron la puerta.

El hambriento lobo entró corriendo y, antes de que se dieran cuenta, se los había zampado a todos, excepto al más chiquitín que se había escondido en la caja del reloj.

Cuando la cabra llegó a casa y no vio a sus hijos comenzó a llamarles desolada. Fue entonces cuando el chiquitín salió de su escondite y le contó a su madre lo que había pasado.

Sin dudar, la cabra cogió unas tijeras, hilo y aguja y se dirigió hacia el prado donde encontró al lobo tumbado en la orilla del río.

Estaba profundamente dormido y tenía la barriga muy abultada. La madre sacó las tijeras y le abrió la barriga de arriba abajo. Los cabritillos fueron saliendo uno por uno. La cabra cogió entonces piedras y volvió a llenar la barriga del lobo, cosiéndosela después con aguja e hilo.

Cuando el lobo se despertó, estaba sediento y trató de levantarse para beber agua. Pero las piedras le pesaban tanto que rodó, cayó en el río, y se ahogó.

Hecho esto, mamá cabra y sus siete cabritillos regresaron a casa felices y contentos.

## UNIDAD 4

## Garbancito (Popular. Adaptación: Vicente Gil)

Hubo una vez un niño tan diminuto que cabía en la palma de una mano. Por esta razón, todo el mundo le conocía por el nombre de Garbancito. Era tan pequeño que siempre que salía a la calle cantaba:

¡Pachín, pachín, pachín, a Garbancito no piséis,  
pachín, pachín, pachín, mucho cuidado con lo que hacéis!

A sus padres, el tamaño de Garbancito les importaba un rábano y le querían un montón. Además, Garbancito tenía un gran corazón y era muy listo.

Un buen día en el que el padre se disponía a ir al campo a trabajar, Garbancito quiso acompañarle. Anda que te anda recorrieron el camino hasta llegar a un prado lleno de coles. Mientras el padre se dedicaba a recolectar verduras, el niño jugaba y saltaba animadamente entre las hileras de plantas. Embelesado en sus saltos y juegos, Garbancito no se dio cuenta de que cada vez se alejaba más de su padre.

De repente, en uno de sus saltos, Garbancito fue a caer dentro de una col. El muchacho trataba de salir cuando un buey que pastaba a pocos pasos de allí se acercó y se comió la col de un bocado... Con Garbancito dentro, claro.

Al llegar la hora de volver a casa, el padre comenzó a buscar a Garbancito por todas partes, pero Garbancito no daba señales de vida. Desesperado, decidió avisar a su mujer, y ambos le estuvieron buscando juntos durante toda la noche sin ningún resultado.

—¡Es como si se lo hubiera tragado la tierra!, exclamaron angustiados los padres.

Vino el día, cayó la lluvia, nevó, y los padres seguían buscando.

—¡Garbancito, Garbancito... ¿dónde estás?!, gritaban al unísono.

Por fin, se oyó una voz a lo lejos:

—¡Aquí estoy, en la barriga del buey, donde ni nieva ni llueve!

Locos de alegría, los padres corrieron hacia el gran animal, que seguía pastando tranquilamente en el prado. Provistos de una pluma de ganso, comenzaron a hacerle cosquillas en la nariz al buey hasta que soltó un estornudo tan grande que Garbancito salió disparado. Fuera ya de la tripa del animal, Garbancito y sus padres se abrazaron y besaron repetidamente mientras regresaban a casa cantando:

¡Pachín, pachín, pachín, a Garbancito no piséis,  
pachín, pachín, pachín, mucho cuidado con lo que hacéis!

## UNIDAD 6

## El zapatero y los duendes (Popular. Adaptación: Vicente Gil)

Hace mucho tiempo, vivía un humilde zapatero, al que apenas le quedaba dinero para terminar la semana.

—No sé qué va a ser de nosotros si no cambia nuestra suerte, decía a su mujer.

Una noche, el zapatero cortó y preparó cuero para coser unos zapatos al día siguiente.

Por la mañana, el zapatero se dispuso a comenzar su tarea cuando descubrió sobre la mesa de trabajo dos preciosos zapatos terminados. Estaban cosidos con tanto esmero, con puntadas tan perfectas, que el pobre hombre no daba crédito a sus ojos.

Tan bonitos eran, que apenas los vio un caminante en el escaparate, pagó más de su precio por comprarlos. El zapatero no cabía en sí de gozo, y fue a contárselo a su mujer:

—Con este dinero, podré comprar cuero para hacer otros dos pares.

Como el día anterior, cortó dos patrones de cuero y los dejó preparados para rematarlos por la mañana.

De nuevo, se repitió el prodigio y, al levantarse, encontró dos pares de zapatos cosidos y terminados sobre su banco de trabajo. Apenas los puso en el escaparate, entró otro caminante y se los llevó pagando un buen precio por ellos.

Lo mismo ocurrió al día siguiente, y al otro, y al otro...

Con el tiempo se convirtió en el zapatero más solicitado de la comarca. En su tienda nunca faltaban clientes dispuestos a comprar sus magníficos zapatos.

Un buen día su mujer le dijo:

—¿Querido, qué te parece si nos escondemos esta noche para averiguar quién nos está ayudando de esta manera?

A él le pareció buena idea y, esa misma noche, se quedaron despiertos y escondidos para ver qué pasaba.

Al sonar las doce campanadas, unos diminutos duendes desnudos aparecieron en el salón. Se subieron a la mesa de trabajo del zapatero y, en menos de un santiamén, transformaron unos cuantos trozos de cuero en los zapatos más bellos que se pudiera imaginar.

Hecho esto, desaparecieron sin dejar rastro.

Cuando lograron salir de su asombro, el zapatero le dijo a su mujer:

—Cariño, ¿te has fijado en que estos pequeños hombrecillos estaban desnudos? Deberíamos hacerles un trajecito para que no pasaran frío.

Así lo hicieron, y al volver los duendecillos la noche siguiente, en lugar de patrones de cuero, se encontraron unos bonitos trajes sobre la mesa.

Los duendes entendieron que aquella familia ya no les necesitaba. Se pusieron los trajes y desaparecieron saltando y cantando alegremente.

Zapatero, remendón, cose, cose tus zapatos.

Zapatero, remendón, no te olvides del cordón.

Se cuenta que los duendecillos no volvieron más por allí. Y que el zapatero y su amada mujer vivieron felices y sin grandes necesidades el resto de sus días.

## UNIDAD 6

## El aprendiz de brujo

Había una vez en un lejano país, un brujo con grandes poderes. Era capaz de hacer desaparecer cosas, de transformar a las personas en objetos y de producir cualquier milagro en el momento que quisiera.

Para lograr estas cosas empleaba conjuros que nunca fallaban. Por ejemplo, ese tan conocido que dice:

¡Abracadabra, pata de cabra!

¿Lo conocéis? ¿Sois capaces de repetirlo conmigo?

¡Abracadabra, pata de cabra!

El brujo tenía un joven ayudante que lo mismo le preparaba la comida que le ordenaba los instrumentos de magia. El trabajo del aprendiz era agotador y, a menudo, se quejaba:

—¡Ay, cuándo tendré la sabiduría de mi maestro y me libraré de estos pesados trabajos!

Un día el maestro se marchó para llevar a cabo una tarea importante y misteriosa y dijo a su joven aprendiz:

—Tienes mucho que hacer: ¡Ordena mis brebajes! ¡Guarda bien mis instrumentos! ¡Vigila que nadie me robe mis secretos!... ¡No te distraigas! ¿Me oyes? ¿Me oyessss?

El maestro se fue, dejando al aprendiz temblando y, a la vez, enfadado. ¡Mucho trabajo y poca diversión! El joven hizo exactamente lo que le había mandado su maestro, y en menos que canta un gallo, todo estaba ordenado y reluciente.

El aprendiz se sentó a descansar y comenzó a darle vueltas a los conjuros y hechizos que había oído a su maestro.

—¿Por qué no puedo yo hacer magia también? ¿Qué pasaría si yo le dijera unas palabras mágicas a la escoba del laboratorio?...

Dicho y hecho. El aspirante a mago dijo con un poco de miedo uno de los conjuros:

¡Abra...ca...dabra!...

—¿Podéis ayudarle?... El pobre no se acuerda del conjuro:

—¡Abracadabra... ¡ ¡Pata de... cabra!

Entonces la escoba empezó a temblar, a alejarse de la pared y a bailar al ritmo de una música muy cómica. Envalentonado, el aprendiz se dirigió a ella y le dijo:

—Vete a llenar los cubos con agua y tráelos para vaciarlos en este gran bidón.

A la escoba le salieron brazos y se marchó, obedeciéndole.

—¡Más, más, trae más cubos de agua!

Entonces la escoba se dividió en dos, tres, cuatro, cinco, ¡diez escobas más!. El aprendiz continuó dándole todo tipo de instrucciones:

—¡Trae más agua, trae leña, vacía los cubos, arregla el tejado...! ¡No pares! ¡No pares!

De repente, el aprendiz comenzó a mover los brazos, dirigiendo a las decenas de escobas, como un director lo hace con su orquesta, hasta que se dio cuenta de que había demasiada actividad y la cosa se estaba descontrolando.

—¡Eh, eh! ¿No podéis ir un poco más despacio? ¡Hay ya demasiada agua! ¡Parad, por favor!

—¡Parad, parad, por favor!...

El joven comenzó a preocuparse porque con tanta agua se había formado una gran inundación. En ese momento pensó que había que parar todo e intentó recordar el conjuro.

—¿Cuáles eran las palabras? ¡Ay, no me acuerdo!...

Y comenzó a probar para ver si podía detener el terrible desorden, hasta que se acordó de las palabras mágicas:

—¡Abracadabra!

—Yo soy vuestro maestro ahora. ¡Haced lo que yo os diga!

Pero las escobas parecían haberse vuelto locas y se movían más y más deprisa.

—¡Dios mío, están fuera de control! ¡No puedo pararlas! ¡Socorro! ¡Maestro, venga inmediatamente, le necesito!

En ese mismo instante apareció el brujo, con cara de muy malas pulgas.

—Ho-hola, maestro. Muchas gracias por venir. Yo solo estaba, estaba... Verá, la escoba, bueno, parecía que bailaba un poco. Y yo estaba, estaba...

Lo que estaba el aprendiz... era muy asustado, y no era para menos. El brujo, echando rayos por los ojos, gritó uno de sus conjuros más terribles y complicados, y todas las escobas quedaron petrificadas.

La inundación desapareció en pocos segundos y el discípulo, muy avergonzado, se dirigió hacia su maestro esperando un castigo bastante merecido.

Y así termina la historia de este aprendiz que quiso hacer magia cuando todavía no estaba preparado.

Objetivos de la etapa .....	3
Objetivos del curso .....	4
Contenidos de la etapa .....	5
Contenidos del curso .....	6
Evaluación .....	7
Competencias clave .....	8
Tabla de capacidades .....	9
UNIDAD 1	
¿Qué suena, cómo suena? .....	10
Canción: <i>Canta el cuco</i> (Popular. Adaptación: Vicente Gil) .....	14
UNIDAD 2	
El lobo y los siete cabritillos .....	16
Canción: <i>Tres hojitas, madre</i> (Popular) .....	20
UNIDAD 3	
Nuestros amigos, los animales .....	22
Canción: <i>A mi burro</i> (Popular) .....	26
UNIDAD 4	
Garbancito .....	28
Canción: <i>Navegando alegremente</i> (Popular. Adap.: Vicente Gil) .....	32
UNIDAD 5	
Todo suena en el aula .....	34
Canción: <i>Ten green bottles</i> (Popular) .....	38
UNIDAD 6	
El zapatero y los duendes .....	40
Canción: <i>Cuando Fernando VII</i> (Popular) .....	44
CUENTOS	
El lobo y los siete cabritillos .....	46
Garbancito .....	47
El zapatero y los duendes .....	48
El aprendiz de brujo .....	49

