

# Juego Musical 01

## Lanza el dado

[www.educandoviolyviola.com](http://www.educandoviolyviola.com)



## Resumen

1. **Temas o conceptos a trabajar:** La rítmica, la articulación, las dinámicas y la velocidad practicando las escalas básicas.
2. **Curso:** Grado elemental, opción A para 1º y principio de 2º curso, y opción B para 2º curso.
3. **Objetivo:** Tocar con autonomía y control las escalas con diferentes rítmicas, articulaciones y dinámicas a una velocidad concreta.
4. **Tiempo asignado:** a lo largo del segundo y/o tercer trimestre para el 1º curso, el resto de cursos a lo largo de un trimestre o el curso completo.

**Consejo:** Puedes comenzar enfocando la atención primero en la práctica de la rítmica, que sea precisa. Continúa con la articulación, sonido largo o corto, o acentuado. Para finalizar con el control del arco para tocar las diferentes dinámicas, fuerte, mezzo forte o piano. Comienza más despacio hasta alcanzar la velocidad deseada. Una de las temáticas va implementando a la otra, así que ve gradualmente controlándolas por separado para luego juntar todas las piezas como si de un puzzle se tratara.

## Puesta en práctica

### Contexto de aprendizaje

El alumno/a conoce las diferentes fórmulas rítmicas, previamente trabajadas con cuerdas al aire. Y conoce la estructura y la digitación de las escalas mayores que comienzan con la cuerda al aire. El alumno/a es capaz de utilizar correctamente la digitación, puesto que sabe distinguir entre el tono y el semitono a la hora de colocar los dedos sobre la cuerda.

Violín: Escalas de RE, LA y SOL mayor - Viola: Escalas de SOL, RE y DO mayor  
Estructura escala mayor: TONO-TONO-SEMITONO-TONO-TONO-TONO-SEMITONO  
Digitación: 0-1-2-3 en las dos cuerdas

[www.educandoviolyviola.com](http://www.educandoviolyviola.com)

## **Procedimiento- Instrucciones**

- a. **Preparación:** La partitura estará diseñada para que el niño/a pueda entender y asociar de qué se trata el juego. Un dado de 6 caras. Y motivación suficiente para resolver el juego. Se trata de lanzar el dado y tocar la escala con la rítmica, dinámica y tempo señalados en el pentagrama que corresponda con el número obtenido al lanzar el dado. A mayor nº mayor dificultad.

En la partitura está representada solamente la rítmica, y hay dos formas de ponerlo en práctica:

OPCIÓN A: se toca la misma nota por cada 2 pulsos. Por ejemplo si al lanzar el dado me toca un cinco y estoy practicando la escala de Re mayor, el resultado sería tocar en tresillos así: re re re-re re re- mi mi mi-mi mi mi- fa# fa# fa#-fa# fa# fa#- etc.

OPCIÓN B: se toca una nota por cada pulso. Por ejemplo si al lanzar el dado me toca un tres y estoy practicando la escala de Re mayor, el resultado sería tocar una negra y dos corcheas así: re-mi mi- fa#- sol sol- etc.

**Consejo:** Puedes adquirir unos dados llamativos en color y tamaño, resultará más atractivo. Da la oportunidad al niño/a de escoger sus propios dados.

- b. **Enseñanza directa:** el profesor lanzará el dado y en función del número hará una demostración al alumno dando las explicaciones oportunas.
- c. **Práctica guiada:** ahora es el turno del jugador-aprendiz. El alumno/a lanzará el dado, y tocará el pentagrama que coincida con el nº que muestra el dado. Con ayuda del profesor confirmará la opción que le ha tocado, y será guiado por el profesor. La escala se practica de memoria, ya que previamente conoce su estructura y la colocación de los dedos en el diapasón.
- d. **Comprobación de la comprensión:** El profesor le pide que lo haga de nuevo, y esta vez el profesor se mantiene como observador, y es el alumno/a el que juega.

**Consejo:** haz varias preguntas al alumno/a durante la clase para asegurarte de que asimila toda la información.

- e. **Práctica individual:** ahora el alumno está preparado para practicar en casa individualmente las 6 diferentes opciones. Poco a poco va a desarrollar la capacidad de tocar las escalas de maneras diferentes, sin que ello le suponga una gran dificultad. Por otro lado está reforzando el sentido del ritmo y el control del pulso, así como la técnica de arco que emplea en cada caso.

- f. **Cierre:** Comunica al alumno/a la importancia de aprender a tocar escalas con diferentes rítmicas, articulaciones y dinámicas.

**Consejo:** este es el momento ideal para iniciar una pequeña conversación en clase. Haz preguntas al alumno/a que le ayuden a darse cuenta de lo importante que es la clase de hoy, por ejemplo: “¿cómo vas a utilizar el arco para tocar fuerte, o cómo tengo que colocar los dedos cuando hay un semitono?”

**Recuerda:** Cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje y su forma de aprender. Unos visualmente, otros auditivamente, otros kinestésicamente, unos con dificultad y otros de manera aventajada. Si piensas en esto de manera consciente, podrás emplear diversas técnicas educativas para conectar con el máximo número de alumnos/as de tu clase.

## Material y recursos

**Consejo:** al elegir el material y los recursos de apoyo intenta ponerte en el lugar de los alumnos/as, Busca o diseña un material atractivo para que mejore el aprendizaje y que conviertan la clase en una experiencia de aprendizaje y conocimiento.

- a. **Material didáctico:** Partitura con diseño claro y atractivo. Lámina explicativa que recuerde los conceptos a trabajar.
- b. **Recursos:** Dados llamativos y coloridos y metrónomo.
- c. **Video demostrativos:** el profesor puede grabar la dinámica del juego añadiendo las explicaciones necesarias para compartirlo después con los alumnos/as.

## Evaluación

Es hora de evaluar el resultado final. El profesor comprobará la destreza y el conocimiento adquirido por el alumno/a.

En caso de haber superado el reto de manera adecuada, el profesor invita al alumno/a a continuar con la siguiente opción, de mayor dificultad. Le retará a subir de nivel. ¿Quién no quiere mejorar o subir de nivel?.

En caso de no haber superado el reto de manera adecuada, el profesor diseñará otra estrategia que pueda ayudar al alumno/a. Por ejemplo trabajando solamente la rítmica, para de esta manera dar mayor confianza al alumno/a.



# LANZA EL DADO Y practica las escalas

Vioín  
Grado Elemental  
OPCIÓN A dos pulsos  
OPCIÓN B un pulso

1 *mf*

2

3

4 *mf* *p*

5 *mf*

6

¡Juega y diviértete con las escalas!  
Lanza el dado y toca con diferente rítmica.  
Negra = 60-70

### **Foco de atención:**

- Arco cantidad, velocidad, punto de contacto (carril)
- Sonido resonante: no apretar
- Ritmo preciso
- Dinámicas





# LANZA EL DADO Y practica las escalas

Viola  
Grado Elemental  
OPCIÓN A dos pulsos  
OPCIÓN B un pulso

1 *mf*

2 *mf*

3 *mf*

4 *mf* *p*

5 *mf*

6 *mf*

¡Juega y diviértete con las escalas!  
Lanza el dado y toca con diferente rítmica.  
Negra = 60-70

### **Foco de atención:**

- Arco cantidad, velocidad, punto de contacto (carril)
- Sonido resonante: no apretar
- Ritmo preciso
- Dinámicas



# LANZA EL DADO

APENDE JUGANDO



## Recuerda

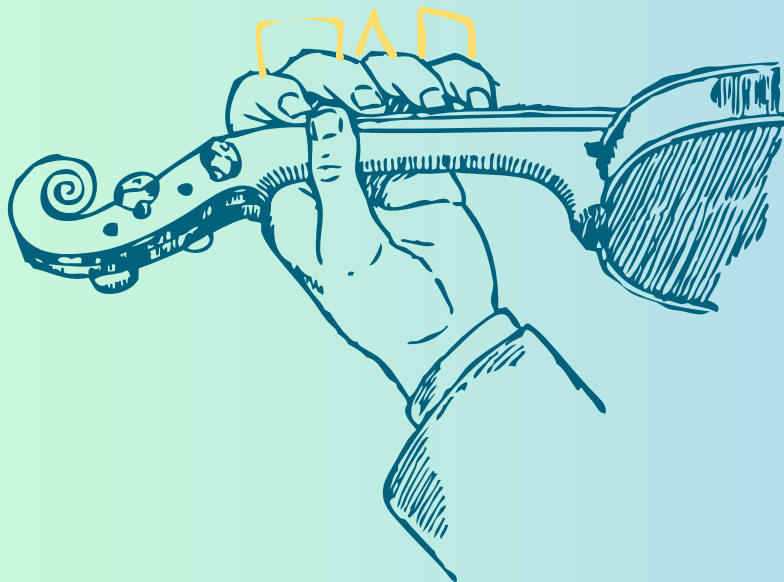
### ESCALAS MAYORES ESTRUCTURA



T - T - st - T - T - T - st

TONO - TONO - SEMITONO - TONO - TONO - TONO - SEMITONO

### TONO Y SEMITONO

TONO SEMITONO TONO



-  Tono: dedos separados
-  Semitono :dedos juntos

@educandoviolyviola

JUEGO MUSICAL 01