

Ipet n°132 Paravachasca

Educación artística- música

Trabajo practico n°3

Curso: 2do A,B,C y D

Docente : Gimenez Agustina



Propósitos Generales:

- Reconocer los sonidos
- Conocer los ruidos artificiales
- Reconocer la importancia del trabajo
- Reconocer sonidos naturales de sonidos artificiales y sus diferencias
- reconocer el lenguaje musical • conocer figuras musicales

Criterios de evaluación:

- se evaluara el proceso de cada actividad dada en clase.
- Predisposición del alumno con la asignatura.
- Participación y compromiso en el aula.
- Se tendrá muy en cuenta la asistencia del alumno.

Objetivos de las actividades:

- Que los estudiantes logren: Conocer las características generales y particulares del ruido y el sonido
- .Conocer las figuras musicales

- Lograr la producción del mismo.

EL SONIDO Y SUS CUALIDADES



El **sonido** es la sensación que se produce en nuestro oído por la vibración de un cuerpo. Esta vibración se propaga por un medio físico (gaseoso como el **aire**, líquido como el agua, o sólido como la madera o el metal) en forma de onda sonora.

En el aire el sonido se propaga a una velocidad de 340 m/s, es decir, en un segundo el sonido recorre 340 metros.

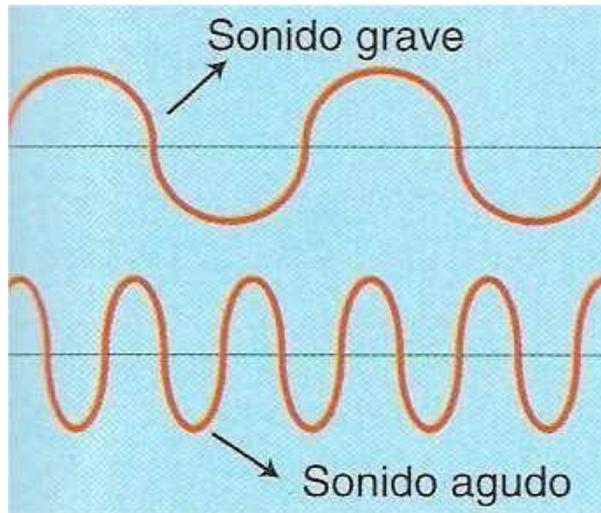
El sonido, cuando se encuentra con un obstáculo (como una pared) rebota y se refleja, llegando de nuevo al emisor. La sensación es que el sonido dura más y se extingue más tarde (es la misma sensación que se produce cuando hablamos en una habitación vacía o una iglesia). A este fenómeno se le denomina **reverberación**. Cuando el obstáculo está lo suficientemente lejos puede escucharse el sonido reflejado después del emitido de manera separada. A este fenómeno de reverberación especial se le denomina **Eco**. **CUALIDADES DEL SONIDO:**

Como ya sabes en el sonido podemos distinguir cuatro características o cualidades:

- **Altura:** que nos indica si es agudo o grave
- **Duración:** que nos indica si es largo o corto
- **Intensidad:** que nos indica si es fuerte o suave
- **Timbre:** que nos indica o identifica el cuerpo que suena, es decir, el objeto que está sonando (sea un objeto, un instrumento o la voz de una persona)

1. Altura

Depende del número de vibraciones por segundo. Se mide en Hertzios (Hz) y se denomina **frecuencia de onda**. A mayor frecuencia o nº de vibraciones (más hertzios) el sonido es más agudo y viceversa, será más grave cuantas menos vibraciones tenga. En la representación del sonido miraremos lo "pegadas" o "despegadas" que estén las ondas:

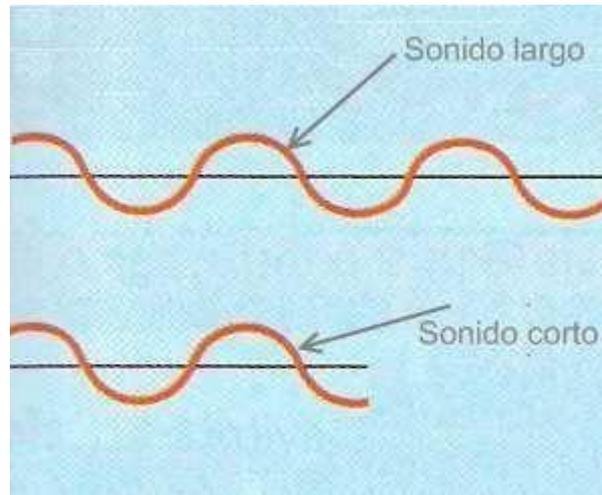


El **oído humano** sólo puede escuchar un rango de frecuencias: entre 20 y 20.000 Hz o vibraciones por segundo. Menos de 20 Hz se denominan "**infrasonidos**" y más allá de 20.000 se denominan "**ultrasonidos**". Éstos no afectan al organismo, no hacen daño al oído. Simplemente, no somos capaces de captar sonidos tan agudos, pero son usados para aplicaciones médicas (ecografía) o en la ecolocalización (sónar de barcos y submarinos, etc.) Para afinar utilizamos el DIAPASÓN.



2. Duración

Depende de la **persistencia** de la onda, es decir, de lo que tarde en extinguirse. A mayor persistencia el sonido es más largo y viceversa. En la representación del sonido miraremos lo "larga" o "corta" que sea la onda:

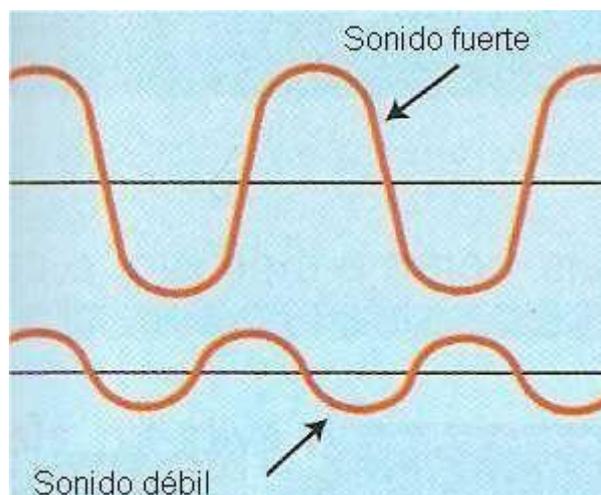


Para medir las duraciones utilizamos el METRÓNOMO.



3. Intensidad

Depende de la **amplitud** de la onda. La intensidad se mide en Decibelios (**dB**) y se denomina **frecuencia de onda**. A mayor amplitud el sonido es más fuerte y viceversa. En la representación del sonido miraremos lo "alta" o "baja" que sean las ondas:



El **oído humano** sólo puede escuchar un rango de decibelios: entre 10 y 120 dB. A los 10 dB se le denomina "**Umbral de audibilidad**" por ser la intensidad menor a partir de la cual podemos percibir el sonido. A los 120 dB se le

denomina "**Umbral del dolor**" porque a partir de esa intensidad el sonido puede provocarnos dolor e incluso daños graves en el oído.

Un nivel de intensidad elevado y continuo puede repercutir en nuestra salud física y mental: el uso de MP3 con auriculares durante mucho tiempo, a diario y a un volumen elevado puede derivar, con el tiempo, en una pérdida auditiva irreversible y sin darnos cuenta, día a día.



Para medir las intensidades utilizamos el SONÓMETRO.

4. Timbre

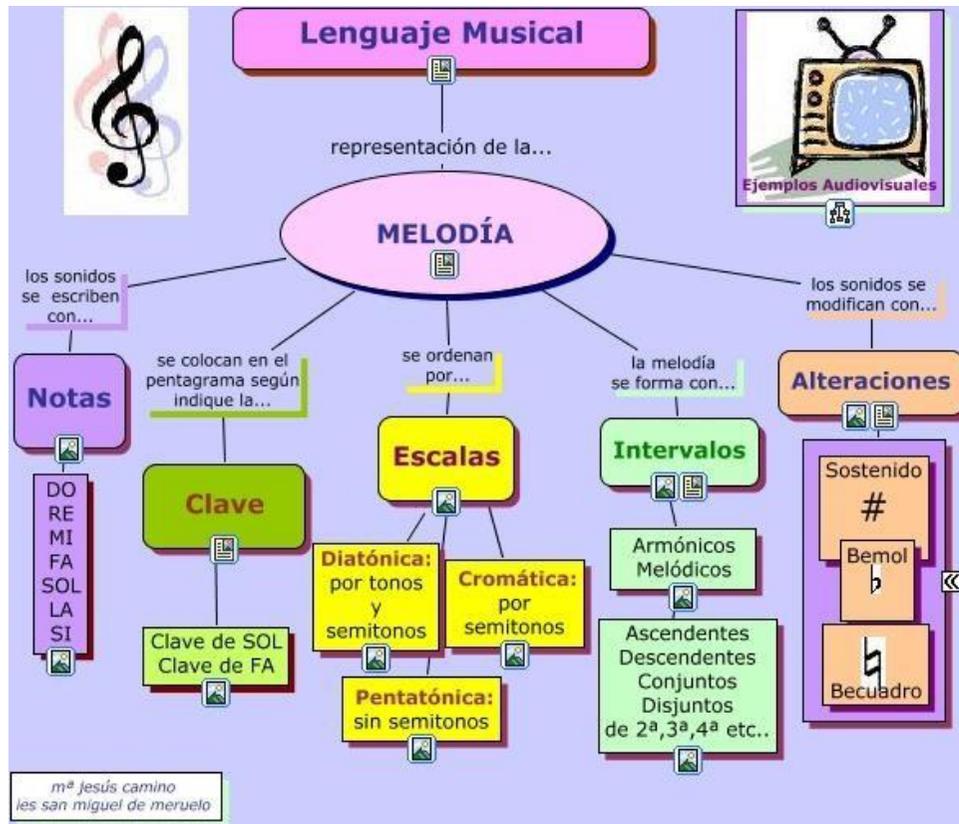
Depende de la suma del sonido fundamental con los armónicos. Todo sonido está formado por la unión de varios sonidos secundarios llamados armónicos. El que predominen unos u otros dará como resultado el "color" especial de cada sonido y permite distinguir un clarinete de un piano o violín, por ejemplo.

Actividad 1:

LAS CUALIDADES DEL SONIDO	
<input type="text"/>	<p>Los sonidos pueden ser o</p> <p>Para representar la <input type="text"/> necesitamos:</p> <p>La y el </p>
<input type="text"/>	<p>Los sonidos pueden ser o</p> <p>Para representar la <input type="text"/> necesitamos las</p> <p>También utilizamos otros signos como:</p> <p></p> <p>la, el..... y el.....</p>
<input type="text"/>	<p>Los sonidos pueden ser o</p> <p>Para representar la <input type="text"/> necesitamos:</p> <p>Siglas como: <i>pp</i> <i>ff</i></p> <p>Signos como  llamados</p>
<input type="text"/>	<p>Cada voz o instrumento musical tiene sus sonidos propios. Nuestro oído percibe la diferencia entre las distintas voces humanas y el sonido de cada instrumento musical.</p>

valdemusica.blogspot.com

LENGUAJE MUSICAL



Duración de las Figuras Musicales

Nombre	Figura	Duración	Silencio
Redonda	○	4 tiempos	—
Blanca	◡	2 tiempos	—
Negra	◡	1 tiempo	}
Corchea	◡	1/2 tiempo	}
Semicorchea	◡	1/4 tiempo	}

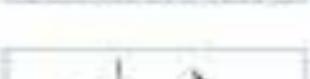
Actividad

2:

Figuras y silencios



Indica cuántos tiempos o pulsos duran los siguientes ejemplos musicales.
Beló pueden sumar 2, 3 o 4.

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

