

Actividades

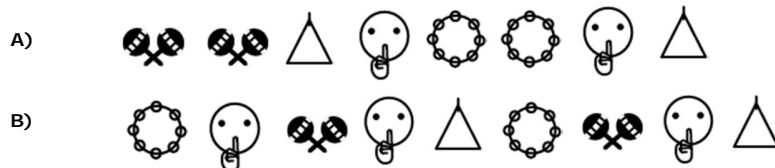
Experimentando con instrumentos de percusión

1. Los alumnos se forman en grupos y el docente reparte un instrumento de percusión a cada uno. Todos los estudiantes experimentan con sus sonoridades, grafican los sonidos encontrados y comparten con el resto de los grupos las sonoridades propuestas.
2. A partir de la actividad anterior, el docente y los estudiantes eligen tres o cuatro sonidos con sus respectivas grafías o símbolos, los escuchan separadamente y proponen una sucesión que organizan en una partitura incluyendo un símbolo o grafía para el silencio. Cuando el guía (primero el profesor y luego un alumno) apunta a la figura, los estudiantes tocan el instrumento indicado, cuando deja de apuntar, dejan de tocar. Cuando el guía apunta al signo que indica "silencio" nadie toca.
Pueden crear muchas "obras" a partir de estos elementos.
 - ¿Qué les costó más? ¿Qué les costó menos?
 - ¿Qué pasaría si no nos organizamos para tocar?
 - ¿Podemos tocarla más suave (piano), o fuerte (forte)?

Ejemplo de grafías:



Ejemplo de partitura:



3. El docente toca distintos patrones rítmicos que los estudiantes imitan con un instrumento de percusión. Se invita luego a que algún alumno pueda guiar la actividad y producir su propio patrón rítmico.
4. En grupos de máximo ocho integrantes, los estudiantes experimentan con instrumentos musicales de percusión, con el fin de acompañar una canción aprendida. Después de ensayar y cuando ya se sientan seguros, comparten su propuesta con el curso. Para cerrar la actividad, se comparan los trabajos según criterios establecidos por los mismos estudiantes y por algunos dados por el docente (por ejemplo la forma de utilizar el instrumento, velocidad de interpretación, inicio y final marcado, etcétera).

Cantando

5. En círculo, los estudiantes cantan un pequeño motivo melódico mostrado por el docente. Una vez que lo aprendieron, libremente sugieren diferentes maneras de interpretarlo (por ejemplo, con vocales, con una consonante, silbando, etcétera).
6. Los estudiantes escuchan grabaciones propias de algunas de las canciones interpretadas en clases anteriores. Primero escuchan una antigua y luego una(s) más actual(es). Luego, comparan las canciones y hacen comentarios libremente.
7. Los estudiantes cantan una canción que hayan aprendido durante el año. Junto al docente recuerdan cómo emitir bien la voz y estar atentos a los comienzos y finales. Una vez que se sienten todos satisfechos con la interpretación, el docente invita a los estudiantes a separarse en dos grupos para jugar. Luego:

- los grupos se ubican en los extremos de la sala y comienzan a cantar
- a medida que el profesor se acerque a un grupo, éste debe cantar más fuerte (forte)
- a medida que el profesor se aleje de un grupo, éste debe cantar más suave (piano)
- Una vez que conozcan bien el juego, se le ofrece a los estudiantes asumir el mismo rol que el docente.

Observaciones al docente

Es importante reforzar la ejercitación para el logro de una buena interpretación musical, ya sea en el canto o con instrumentos musicales, de manera que los estudiantes vayan comprendiendo esta práctica como necesaria y útil para la música. Además el docente debe apuntar constantemente al desarrollo de la fluidez, la precisión y la naturalidad en la interpretación para no convertirla en un ejercicio mecánico, sino que tienda a la expresión de los estudiantes.

- Los estudiantes cantan y se expresan corporalmente en los juegos musicales Chincollito y Tirlura, donde hay un guía que da las instrucciones y el curso lo sigue. En un principio el docente dirige los juegos, para luego entregarles la dirección a los estudiantes, los que pueden aportar nuevas ideas. **Educación Física y salud.**
- El docente muestra a los estudiantes una canción simple y de corta duración para que canten como por ejemplo "Tengo un zapatito" de R. Fridman "El Bombero Benjamín" de M. Andwanter "Pato patito" tradicional panameño "Cangrejito" tradicional brasilero. El curso la practica al unisono cuidando las entradas, los finales y el fraseo, guiados por el docente.

EL CANGREJITO

Tradicional brasilero

Can - gre - ji - to, can - gra - ji - to, can - gre - ji - to de co -

ral, can - gra - ji - to pa - tas chue - cas que no sa - bes ca - mi - nar.

Siem - pre de cos - ta - do vie - ne y va,

Siem - pre de cos - ta - do can - gre - ji - to de co - ral.

PATO PATITO

Tradicional panameño

Allegre

Sol M Re M Re 7 Sol M

1.) Pa - to, pa - ti - to, pa - to - pa - tu - le - co
2.) Pa - to, pa - ti - to, vuel - ve a tu la - gu - na,
3.) Es - te es el pa - to que a - pren - dió cu - ra - chá
4.) Pa - to, pa - ti - to, pa - to pa - tu - le - co,

Sol M Re M Re 7 Sol M

que fe - o ca - mi - nas cuan - do es - tás en se - co.
y si es - tás tris - te, bé - be - te la lu - na.
pa - ra za - ran - dear - se en la cu - ca - ra - cha.
qué fe - o ca - mi - nas cuan - do es - tás en se - co.

BOMBERO BENJAMIN

M. Andwarter

① Pa - pú, Pa - pú, el Bom - be - ro Ben - ja - mín. Pa -

② pú, pa - pú en su bom - ba de car - mín va a pa - gar un gran in - cen - dio con un

③ po - co de a - se - rrín va - mos to - dos a a - yu - dar - le en mo - no - pa - tín.

④

Los estudiantes cantaran esta canción al unisono y en cursos superiores podrán cantarla en canon.

Juegos Musicales

- Los estudiantes participan en variados juegos musicales. Al comienzo, el profesor hace de guía y luego invita a los estudiantes a tomar su lugar. En el juego "Chincolito" están todos de pie en una ronda y quien hace de guía canta la primera frase realizando la acción correspondiente (por ejemplo: toca la guitarra [Mímica de tocar guitarra], se toca las rodillas [se toca las rodillas], da un salto [salta], se hace chiquitito [se agacha] etcétera). Luego el resto de los participantes repite la frase realizando las acciones correspondientes. En "A la chava" todos se toman de la mano y giran en la ronda. En un principio el profesor hace de guía y una vez que los alumnos conocen bien el juego pueden pasar a ser ellos el guía. El alumno que esté a la derecha(o izquierda) del docente pasa a ser guía y después de "A la chava" el compañero de su derecha y así sucesivamente. En los estribillos ("A la chava...") el docente puede sugerir variaciones como cantar fuerte, suave, saltando en un pie, con voz de robot, etcétera. En el juego "Tirelura" todos se desplazan en una ronda cantando "Vamos cantando...". En la estrofa de las instrucciones el guía canta haciendo la mímica correspondiente, el

resto del curso realiza la mímica en forma simultánea y en el “canta tú ahora...” se indica a un compañero para que haga de guía.

Variantes:

- Se puede realizar la misma acción en todas las frases, con lo cual todos los alumnos pueden repetir la misma frase y acción dos veces (ejemplo: Muevo las manos tirelura, muevo las manos tirelura, muevo las manos tirelura, canta tú ahora tirelú). Esta versión es más fácil para los estudiantes.
- El profesor es siempre el guía y el “canta tú ahora” se reemplaza por otra acción.

Es recomendable repetir los juegos en reiteradas ocasiones para desarrollar las habilidades musicales y que todos los estudiantes tengan la oportunidad de dirigir el juego.

CHINCOLITO

Tradicional

a) DoM SolM DoM b) DoM

Chin-co - li-to to-ca la gui-ta - rra chin-co - li-to la gui-ta-rra to-ca - rá. Chin-co rá. A la cha-va cha-va cha-va -

SolM DoM SolM DoM

- A la cha-va cha-va cha-va - A la cha-va cha-va cha-va - A la cha-va cha-va cha-va

TIRELURA

Calipso tradicional

SolM Re7 SolM

1. Va - mos - can - tan - do Ti - re - lu - ra Va - mos - can - tan - do Ti - re - lu - ra

2. Mue - vo - las ma - nos Ti - re - lu - ra Mue - vo - los pies - Ti - re - lu - ra

Rc7 SolM

Va - mos - can - tan - do Ti - re - lu - ra Can - ta - tu. a - ho - ra Ti - re - lu ___

Cie - rro - los o - jos Ti - re - lu - ra Can - ta - tu. a - ho - ra Ti - re - lu ___