

Ejemplos de actividades

OA_1

Escuchar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración) y elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, secciones) y representarlos de distintas formas.

OA_2

Expresar sensaciones, emociones e ideas que les sugiere el sonido y la música escuchada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).

OA_3

Escuchar música en forma abundante de diversos contextos y culturas, poniendo énfasis en:

- > tradición escrita (docta)
- > tradición oral (folclor, música de pueblos originarios)
- > popular (jazz, rock, fusión, etcétera)

Música de distintos estilos y contextos

1

Los estudiantes escuchan *Turangalila* de O. Messiaen hasta alrededor de los 2'20", cuando se escuchan claramente las ondas Martenot. El docente los invita a prestar atención al nuevo instrumento y lo comentan en torno a preguntas como:

- > ¿habían escuchado algo parecido antes? ¿qué cosa?
- > ¿en qué les hizo pensar? ¿por qué?
- > ¿cómo se imaginan el instrumento que lo hizo?

Luego se preparan para la audición de otros momentos de la obra, tratando de reconocer el nuevo instrumento. Para finalizar, dibujan libremente inspirados en la música y se fijan en las apariciones de las ondas Martenot.

🗨️ **Observaciones al docente:**

La obra dura 6 minutos, por lo que es probable que no puedan escucharla completa. Sin embargo, por la motivación de reconocer cuando aparezca este instrumento nuevo, pueden interesarse por escuchar durante un período más largo.

Es importante que el profesor les cuente sobre la procedencia de este instrumento y muestre una imagen. Los puede invitar a averiguar más sobre sonidos que les provoquen sensaciones similares. El docente podrá relacionar esta experiencia con alguna película o serie de televisión en la cual aparezcan sonidos similares.

2

Invitar a los estudiantes a ponerse unas parkas y sombreros muy abrigados para "dar un paseo en trineo por la nieve". Una vez arropados:

- > se suben al trineo (que pueden representar libremente), cierran los ojos y escuchan *Troika* de la Suite *El teniente Kije* de S. Prokofiev
- > cuando termina la música, les pide que se bajen cuidadosamente del trineo, se sienten en la alfombra frente a una chimeña y comenten su viaje
- > para terminar, les puede preguntar qué instrumentos identificaron, qué elementos musicales les sugirió el viaje, si hubo movimiento, si sintieron el viento, etcétera.

🗨️ **Observaciones al docente:**

Trabajar con la imaginación es muy recomendable en todas las etapas, por lo que es muy importante que el profesor juegue con sus alumnos y logre crear la sensación de estar viviendo una expe-

riencia verdadera. Si no tienen mucha práctica en imaginar, puede que las primeras experiencias sean menos enriquecedoras respecto de las siguientes.

3

Los estudiantes se expresan libremente con su cuerpo mientras escuchan música con influencia de jazz como *Jazz Legato* o *Jazz Pizzicato* de L. Anderson u otra música de carácter alegre y rítmico. Luego crean movimientos relacionados con lo que escuchan en forma grupal y los presentan a los compañeros.

4

Escuchan villancicos cantados por niños de otros países, los relacionan con los que conocen e intercambian sus impresiones. Eligen un villancico para hacer una ilustración.

R (Artes Visuales)

i Observaciones al docente:

Se sugiere que escuchen más de una canción para que puedan comparar cómo una misma idea se expresa verbal y musicalmente de maneras muy distintas.

Si han visto Cantamonitos o Tikitiklip, pueden relacionar su trabajo con las animaciones.

Versos rítmicos

5

Aprenden el verso rítmico Té, chocolate, café. Comentan el texto, descubriendo su humor y sinsentido, y el ritmo y la rima. Lo recitan con distintos estados de ánimo y expresiones propuestos por el profesor, o lo acompañan con una mímica acordada.

*Té, chocolate, café
para servirle a usted.
No se enoje señor José,
que mañana le traeré
un pan francés,
amasado con los pies
en el año treinta y tres*

6

A partir de la actividad anterior, se dividen en grupos de máximo ocho integrantes y buscan elementos sonoros en la sala (instrumentos convencionales o no convencionales) para acompañar el verso. Ensayan hasta sentirse seguros y presentan al curso la interpretación. Para finalizar, el docente les hace preguntas como:

- › ¿cómo cambió el verso rítmico con el acompañamiento?
- › ¿pudieron decirlo y percutir al mismo tiempo?
- › ¿qué les es más fácil, percutir un instrumento o decir el verso?
- › ¿qué les llamó más la atención?
- › ¿por qué eligieron esos instrumentos?

7

Practican una rima o verso que el docente les muestra. En grupos de máximo ocho integrantes, identifican el propósito expresivo del texto. Luego:

- › buscan entre los sonidos de la sala (objetos, instrumentos musicales, su cuerpo, etcétera) algunos que puedan utilizar para enfatizar este propósito (por ejemplo: si el verso cuenta algún episodio alegre, lo acompañan con sonidos que según ellos sean alegres)
- › una vez elegidos los sonidos, los practican junto al verso hasta sentirse seguros (también pueden practicar solo los sonidos, respetando el ritmo del verso)
- › para finalizar, presentan al curso el verso con el acompañamiento y sus compañeros opinan sobre su trabajo

En las actividades en que los estudiantes tengan que escoger sonidos para un juego (adivinanzas, versos, etcétera), es fundamental que se genere un espacio de confianza para que se sientan libres de experimentar.

8

Se separan en grupos de entre seis a ocho estudiantes y eligen algún verso o adivinanza trabajada anteriormente en clases, incorporándole sonidos y movimientos para acompañarlo. El docente los invita a aplicar ideas de las experiencias anteriores para hacer una propuesta interesante en la que creen acompañamientos y replacen algunas palabras por el ritmo percutido, entre otros. Cada grupo presenta su “arreglo” al resto del curso.

Sonidos y papeles

9

En grupos de máximo ocho integrantes, reciben una lámina o dibujo que represente una situación particularmente sonora (una feria, un estadio, un día de lluvia, etcétera). La observan y comentan qué sonidos están presentes ahí y buscan sonoridades de la sala para representar estas imágenes. Ensayan hasta sentirse seguros y lo presentan a sus compañeros. Para finalizar, los demás grupos comentan cómo se logró el objetivo y cómo se podría enriquecer la propuesta.

10

Experimentan con los sonidos de una hoja de papel de diario. El docente los motiva a experimentar con ella para encontrar variados sonidos (agitándola, arrugándola, soplándola, etcétera). Se anotan las acciones y descubrimientos y comparan los distintos sonidos obtenidos.

❶ **Observaciones al docente:**

Esta actividad se puede repetir con objetos de otro material fácil de manipular, como distintos tipos de papel (de envolver, cartón, cartulina, papel celofán), plásticos de distintos tamaños, maderas de distintas formas, etcétera.

Música de película

11

Los estudiantes observan partes de la película *El libro de la selva* (se sugiere el canto de la serpiente Caa cuando hipnotiza a Mowgli). Comentan qué les sugiere la música y cómo influye en la comprensión del relato.

OA_4

Cantar al unísono y tocar instrumentos de percusión convencionales y no convencionales.

OA_6

Presentar su trabajo musical, en forma individual y grupal, compartiendo con el curso y la comunidad.

1

Los estudiantes se preparan para utilizar su voz cantada. Para esto:

- › juegan a inflar “un globo que tienen en el estómago” que pinchan para que salga todo el aire de una vez
- › juegan a “inflar” un neumático, que se pincha, por lo que el aire va saliendo lentamente hasta que se queda desinflado.

2

Comparten y practican algunos juegos de manos conocidos. Luego escogen uno para cambiarle el texto. Practican en parejas o en grupos para luego presentar el curso.

Por ejemplo:

*Una paloma, punto y coma,
salió de su nido, punto y seguido.
Quería ser cantante, punto y aparte.
¡Pobre animal!, punto final*

3

Individualmente, escogen instrumentos de su sala y experimentan con sus sonoridades. El docente les entrega una ficha para que dibujen el instrumento y grafiquen los sonidos encontrados. Comparten sus experiencias e incorporan los sonidos al “Banco de sonidos”.

4

Preparan en grupos una representación de alguna canción u obra musical que hayan aprendido en la unidad. Debe incluir más de un área artística escogida libremente; por ejemplo: música y expresión corporal, música y pintura, entre otros.

5

Eligen las canciones y actividades que desean compartir con su familia y la comunidad escolar a fin de año. Con ayuda del profesor, preparan su repertorio, aplicando los conocimientos y experiencias.

6

Aprenden un villancico como *Hacia Belén va la burra* o *Tutaina*. Con la ayuda del docente, crean un acompañamiento, aplicando los conocimientos y las habilidades interpretativas adquiridas durante el año. El profesor los invita a descubrir las ideas musicales de estos villancicos y el carácter que proyectan. Una vez aprendida la canción, se dividen en dos grupos y cantan alternadamente para que todos escuchen con atención.

HACIA BELÉN VA LA BURRA

Tradicional ecuatoriano

Ha - cia Be - lén va u - na bu - rra riín, riín! yo me re - men -
En el por - tal de Be - lén _____

da - ba, yo me re - men - dé, yo me e - ché un re - mien - do, yo me lo qui - té, car -
los

ga - do de cho - co - la - te. Lle - va su cho - co - la -
la - dro - nes han en - tm - do. Y al ni - ño que es - tá en la

te - ra riín! riín! yo me re - men - da - ba, yo me re - men - dé, yo me e - ché un re -
cu - na. _____

mien - do, yo me lo qui - té su mo - li - ni - llo y su a -
los pa - ña - les le han ro -

na - fe. Ma - rí - a, Ma - rí - a ven a - cá co - rrien - do, que el cho -
ba - do

co la - ti - llo se lo es - tán co - mien - do.

||

Tres reyes vienen también
con incienso, mirra y oro
a ofrendar a Dios su bien
con el más grande tesoro

Coro:
 María, María
 ven acá corriendo
 que el chocolatillo
 selo están comiendo

III
 Vamos todos a cantar
 con amor y alegría
 porque acaba de llegar
 de los cielos el Mesías

Coro:
 María, María
 ven acá corriendo
 que el chocolatillo
 selo están comiendo

TUTAINA

Tradicional

Tu - tai - na tu - tu - ru má tu - tai - na
 tu - tu - ru - mai - ná tu - tai - na tu - tu - ru -
 má, tu - ru má tu - tai - na tu - tu - ru mai - ná
 Los pas - to - res de Be - lén vie - nen a g - do -
 rar al Ni - ño la Vir - gen y San Jo -
 sé los re - ci - ben con ca - ri - ño

7

A partir del villancico aprendido y con ayuda del docente, crean un acompañamiento rítmico acorde con el carácter y las características musicales de la canción.

8

Aprenden una nueva canción, como *Canto de mentiras*, y le incorporan expresión corporal (mímica, desplazamientos, pasos, etcétera). El docente los motiva a aprovechar el humor de la canción para reflejarlo en sus movimientos.

CANTO DE MENTIRAS

Tradicional español

Aho - ra que va - mos des pa - cio aho - ra que va - mos des -
 pa - cio va - mos a con - tar men - ti - ras; tra - la - la va - mos a con - tar men -
 ti - ras; tra - la - la, va - mos a con - tar men - ti - ras.

*Por el mar corre la liebre (bis)
 por el monte la sardina, tralalá, (bis)
 por el monte la sardina*

*Salí de mi campamento (bis)
 con hambre de seis semanas, tralalá, (bis)
 con hambre de seis semanas*

*Me encontré con un ciruelo, (bis)
 cargadito de manzanas, tralalá, (bis)
 cargadito de manzanas.*

*Empecé a tirarle piedras, (bis)
 y cayeron avellanas, tralalá, (bis)
 y cayeron avellanas.*

*Con el ruido de las nueces, (bis)
 salió el dueño del peral, tralalá, (bis)
 salió el dueño del peral.*

*¿Quién se ha comido mis uvas, (bis)
 de este lindo melonar, tralalá, (bis)
 de este lindo melonar?*

*Y aquí termina esta historia, (bis)
 del valiente coronel, tralalá, (bis)
 del valiente general.*

9

Practican algunos juegos rítmicos, como *Los esqueletos* y pueden:

- › proponer cambios de timbres, intensidades o velocidades (*tempo*)

- › cambiarle los movimientos originales. Por ejemplo:

LOS ESQUELETOS

*Cuando el reloj marca la una,
los esqueletos salen de la tumba. (Caminar)*

Estrillo

Pumba, pumba, pumba, cata tumba. (Andar en círculo pesadamente)

*Cuando el reloj marca las dos,
los esqueletos se comen el arroz. (Comer con cuchara)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las tres,
los esqueletos se beben el café. (Beber)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las cuatro,
los esqueletos se ponen los zapatos. (Atarse los zapatos)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las cinco,
los esqueletos pegan muchos brincos. (Saltar)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las seis,
los esqueletos se ponen los chalecos. (Ponerse los chalecos)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las siete,
los esqueletos se lavan los dientes. (Lavarse los dientes)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las ocho,
los esqueletos se comen un bizcocho. (Comer un bizcocho)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las nueve,
los esqueletos ya no se mueven. (Estar quietos)*

Estrillo

*Cuando el reloj marca las diez,
los esqueletos ya no se ven. (Hacer como que se van)*

10

Una vez interiorizados respecto de cómo se construye un juego de este tipo, inventan en parejas uno propio que incluya un texto o una canción, si prefieren. Debe ser breve para que lo puedan enseñar a los demás.

11

Se sientan en círculo alrededor de instrumentos musicales. Mientras los observan, piensan en alguien que ellos quieran o aprecien, ya sea del curso, su familia, el colegio. Cuando hayan escogido a la persona, el docente les pide que la asocien con alguno de los instrumentos de la sala. Luego pide a algún voluntario que comparta su elección con el curso y haga sonar el instrumento tal como “sonaría la persona” que escogió. En lo posible, se los debe invitar a inventar no solo un sonido, sino una pequeña frase musical.