

# 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), a partir de la escucha abundante de música de diversos contextos y culturas poniendo énfasis en:**

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

**Escuchando y expresando**

**1**

Los estudiantes escuchan atentamente una canción infantil grabada o interpretada por el docente; por ejemplo: *La moxca y la mora*, interpretada por el grupo In Taberna. Luego, comentan libremente lo escuchado, aplicando las experiencias del año. Pueden reconocer cualidades del sonido y/o elementos del lenguaje musical que sean evidentes, así como expresar en forma oral lo que la canción les sugiere.

**2**

Crean una ilustración o modelan en greda alguna situación de la canción *La moxca y la mora*. Cuando todos hayan terminado, exponen sus trabajos y comentan, descubriendo qué aspectos de la canción (tanto del texto como de la música) se reflejan en ellos.

**R** (Artes Visuales)

**!** *Observaciones al docente:*

*En esta actividad, el profesor puede fotocopiar o sacar fotos de los trabajos si puede, y así cada niño podría tener un archivo de todos los registros como un cancionero de curso. Otra posibilidad es que se anillen las ilustraciones y el cancionero quede en la biblioteca del curso para poder utilizarlo en trabajos posteriores.*

**3**

Los estudiantes escuchan una pieza corta; por ejemplo:

- > *Momento Musical N°3* en fa menor D780, para piano, de F. Schubert
  - > *Preludio Opus 28, N°4* en mi menor, para piano, de F. Chopin
- Luego, el docente pide a “las manos” de los estudiantes que bailen con la música. Después comentan libremente la pieza escuchada. Si siguen interesados, les pide a “las manos” que bailen con lápices de colores sobre un papel.

**4**

A partir de una canción conocida o una obra escuchada durante la clase, inventan una coreografía con ayuda del profesor. Luego la presentan.

**5**

El profesor invita a uno de los alumnos a caminar, correr, saltar y patear el suelo de la sala, mientras el resto del curso inventa un modo de dibujar (graficar) cada uno de los sonidos que produce. A partir de esta actividad, se pueden notar las diferencias sonoras de

los desplazamientos (lentos, rápidos, suaves, fuertes, etcétera). Para que todos se sientan partícipes, conviene ir cambiando al alumno que se desplaza y pedir sugerencias sobre cómo desplazarse.

**❶ Observaciones al docente:**

*Hay ejemplos de grafías en las actividades de la Unidad 3, en OA 4. Los estudiantes, además, son fuente inagotable de ideas originales y, a partir de sus propuestas, se puede llegar a criterios comunes.*

### Juegos para escuchar

#### 6

Los estudiantes se sientan en un círculo en el suelo. El docente hace circular algún objeto por el curso entonando un verso rítmico o canción muy breve; por ejemplo: “Instrumento extraordinario, instrumento extraordinario, dame sonidos para mi sonidario”. Al final del verso, el alumno que quede con el objeto debe buscar un modo novedoso de hacerlo sonar. Al finalizar la actividad, comentan qué sonidos les parecieron más interesantes, los identifican, describen e interpretan, pidiendo ayuda a quien lo descubrió.

**❶ Observaciones al docente:**

*Los estudiantes se interesan más por los juegos y actividades divertidos que requieran movimientos o comunicación. Además de los aspectos musicales a los que esté dirigida la actividad, pueden desarrollar la velocidad, el control del cuerpo, el sentido de reacción y de frenar un movimiento.*

*Los juegos son muy importantes a esta edad y pueden resultar excelentes como agente motivador. Los alumnos tímidos se pueden integrar más fácilmente participando en juegos.*

*Es muy importante que, si un juego necesita un director u otra función individual, todos puedan desempeñar ese rol. Todas las actividades deben ser inclusivas.*

#### 7

Los estudiantes se sientan en círculo y acuerdan una palabra o frase convenida, como “Adivina adivinador”. Luego:

- › El curso canta una canción conocida.
- › Mientras sus compañeros cantan, un alumno con los ojos vendados da vueltas por dentro del círculo. Cuando se acabe la canción, él se detiene frente a uno de sus compañeros.
- › El alumno que quedó frente al de los ojos vendados le dice una frase: “Adivina, adivinador”.
- › Si el estudiante con los ojos vendados identifica la voz de su compañero, intercambian el rol.

- › Si los estudiantes ya conocen muy bien sus voces, se los invita a cambiar su timbre de voz.

### 8

Sentados en un círculo, simulan estar en un restaurante. Un estudiante es el mesero y da vueltas dentro del círculo. Mientras, todos repiten el verso rítmico “Garzón, mesero, ¿hay sopa o ternero?”. Cuando se termina el verso, el mesero se detiene y el estudiante que queda frente a él hace la mímica de tomar sopa o comer un trozo de carne; por ejemplo: simula que la sopa está muy caliente y la sopla, o que la carne está muy dura. Los demás deben hacer el sonido que corresponde a esa mímica. Se cambian los roles y el juego continúa.

Se pueden variar los elementos para enriquecer el trabajo sonoro; por ejemplo:

- › “Señor instrumentista, ¿toca guitarra o pandero?”
- › “Amigo campesino, ¿canta el gallo o el jilguero?”

### Cuentos musicales

### 9

Los estudiantes escuchan un cuento musical corto; por ejemplo:

- › *El zorzal y la lombriz* de M. Anwandter por el grupo Volantín
- › *La plapla* de M.E. Walsh.

Comparten sus impresiones y relacionan la música con las acciones y los sentimientos de los personajes del cuento. Después dibujan el momento que más les gustó.

### R (Artes Visuales)

#### Observaciones al docente:

*Al pedir a los estudiantes que exterioricen sus impresiones de manera visual en forma inmediata, es recomendable utilizar técnicas de fácil manejo, como tizas de colores, lápices o plumones, entre otros. Técnicas más complejas como collage, plastilina u otros, son muy recomendables, pero para ello debe tomarse en consideración más tiempo.*

### 10

A partir de un cuento musical, los alumnos se expresan corporalmente en forma libre de acuerdo a las acciones y la música. Comentan la actividad y luego pueden organizar sus bailes y desplazamientos, de modo que entre todos actúan el cuento completo o parte de él.

# 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.

## Villancicos

1

Los estudiantes aprenden un villancico y lo interpretan conjuntamente; por ejemplo: *Antón tiruliru-liru*. Se debe hacer hincapié en que apliquen las habilidades musicales adquiridas y que sean expresivos en su interpretación.

### ANTÓN TIRULIRU-LIRU

Tradicional español

Do M Fa M Sol M Do M Fa M  
Duér - me - te ni - ño chi - qui - to, que la no -

Sol M7 Do M Fa M  
che vie - ne ya, cie - rra pron - to tus o -

Sol M Do M Fa M Sol M7 Do M  
ji - tos, que el vien - to te a - rru - lla - rá. An -

Sol M7 Do M  
tón ti - ru - li - ru - Li - ru, An - tón ti - ru - li - ru - lá. An -

Sol M7 Do M  
tón ti - ru - li - ru - lo - ru. An - tón ti - ru - li - ru - lá. Je -

Fa M Do M Sol M7 Do M  
sús al pe - se - bre va - mos a a - do - rar, Je -

Fa M Do M Sol M7 Do M  
sús al pe - se - bre va - mos a a - do - rar.

2

A partir de una canción conocida, el docente los invita a proponer ideas para crear un nuevo texto que se relacione con el fin de año, la Navidad o la festividad de Año Nuevo.

**1 Observaciones al docente:**

*En esta actividad, el profesor puede anotar las ideas de los estudiantes para su texto si ellos aún no están preparados para hacerlo solos. Lo importante es reforzar la capacidad creativa de los alumnos por medio de su imaginación.*

*El docente puede guiar aún más la actividad, escribiendo algunas frases o ideas de los estudiantes acerca de los temas conversados. El objetivo es que puedan relacionar algunos sonidos con algunas situaciones vividas o imaginadas.*

**Dirigiendo canciones****3**

Los estudiantes eligen una canción simple y conocida por todos. Junto al docente, convienen un movimiento de manos que indique si se canta más fuerte o más despacio (juego de intensidades). El profesor dirige la canción y los alumnos siguen las variaciones de intensidad según las señales. Una vez que entienden el juego, se les ofrece ser directores.

**Cuentos musicales****4**

Escuchan nuevamente el cuento musical *Pedrito y el lobo* de S. Prokofiev. En otra unidad, se sugirió comenzar a escucharlo por secciones, ya que es bastante largo. En esta ocasión se puede hacer lo mismo o, si los estudiantes están preparados, lo pueden escuchar en secciones más largas o en forma completa. Comentan qué cosas recordaban de la o las audiciones anteriores y qué aspectos nuevos descubrieron.

**5**

Luego, el docente los invita a crear una música para complementar o modificar el cuento; por ejemplo: a partir del relato “el pajarito se encontró con su amigo el moscardón y este le quiso cantar su canción”. Experimentan con los sonidos que usarán. Una vez seleccionados y decidido el orden de ejecución, el docente dice el texto y los alumnos hacen la música.

**1 Observaciones al docente:**

*Es importante que los estudiantes tengan el tiempo y la ocasión de escuchar y de manifestar sus opiniones. La capacidad de reflexionar en torno a sucesos musicales propios y de otros se desarrolla con el tiempo y en la medida que el profesor provea de un ambiente de seguridad y confianza para la expresión de los alumnos.*

**Grafías no tradicionales****6**

Los estudiantes observan una serie de grafías y se les pide que caminen e inventen sonidos de acuerdo a lo que ellas indican. Luego explican qué imaginaron y por qué hicieron esos movi-

mientos y sonidos. Así pueden descubrir diferentes formas en las que se encuentran los sonidos (parejos, patrones, recurrentes o graduaciones).

Ejemplos de grafías:

oooooooooooooooooooooooooooo (puede imitar un caminar)

o O o O o O (puede imitar a una persona que camina con una bota de yeso)

### Creando acompañamientos instrumentales

#### 7

Los estudiantes escuchan una canción u obra instrumental corta y con secciones claramente identificables; por ejemplo:

- > *La serpiente de tierra caliente* de M. Anwandter
- > *La Gavota en Sol M.* de la ópera *Idomeneo*, de W.A. Mozart

A partir de esta audición y con el apoyo del docente, crean un acompañamiento instrumental para la obra. Eligen los instrumentos a utilizar y en qué momentos se deben tocar. Para esto ensayan y tocan junto a la grabación.

### Repasando el trabajo del año

#### 8

A partir de una puesta en común, recuerdan actividades y juegos musicales realizados durante el año, los que se anotan en el pizarrón. Luego se separan en grupos de máximo ocho integrantes y cada uno recrea una de las actividades a sus compañeros, fundamentando su elección. El profesor formula preguntas para verificar que comprendieron la actividad y evidenciar el crecimiento musical que han logrado. Por ejemplo:

- > ¿Para qué creen que hicimos este juego o actividad?
- > ¿Cómo lo podríamos variar?
- > ¿Por qué les costó en un principio?
- > ¿Se acuerdan de cómo resultó la primera vez que lo practicamos?

#### 9

Reunidos en grupos de máximo ocho alumnos, cada uno elige alguna canción que todos conozcan, la ensayan y la presentan al curso, cuidando de aplicar las habilidades interpretativas desarrolladas en el año (ponerse de acuerdo para comenzar, hacer silencio total antes de empezar, no gritar al cantar, etcétera).

**10**

Se dividen en dos grupos y preparan un concurso de “adivinanza de sonidos”. Para esto:

- › Los grupos se ponen de espaldas unos a otros, sin mirarse.
- › El primer integrante de un equipo realiza un sonido y el primero del otro intenta descifrarlo. Esto se repite hasta que todos los estudiantes hayan participado. Luego se invierten los roles.
- › Si un estudiante no logra adivinar el sonido, su equipo le puede ayudar, dándole pistas.

**📌 Observaciones al docente:**

*La idea es que los estudiantes utilicen los sonidos que han estado usando durante las unidades anteriores como instrumentos musicales (sonidos corporales, lápices, etcétera) y si no llegan a decir el nombre, que reconozcan el material del objeto sonoro y/o cómo se produce el sonido.*