

Actividades

1. Los estudiantes se preparan para utilizar su voz cantada. Para esto:
 - juegan a inflar "un globo que tienen en el estómago" el cual pinchan y sale todo el aire de una vez
 - juegan a "inflar" un neumático el cual se pincha y va saliendo el aire lentamente de la rueda hasta que se queda desinflado.

2. Los estudiantes 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 a parte. Querían ser cantante, punto final, ¡pobre animal!"

3. Individualmente, los alumnos escogen instrumentos de su sala y experimentan con sus sonoridades. A partir de esta actividad, el docente les entrega una ficha donde ellos dibujan el instrumento y grafican los sonidos encontrados. Comparten sus experiencias e incorporan los sonidos al "Banco de sonidos".
4. Los estudiantes preparan en grupos una representación de alguna canción u obra musical que hayan aprendido en la unidad. Dicha presentación debe incluir más de alguna área artística escogida libremente, por ejemplo música y expresión corporal, música y pintura, entre otros.
5. Los estudiantes 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. Los estudiantes aprenden un villancico tales como "Hacia Belén va la burra" o "Tutaina". Con la ayuda del docente, crean un acompañamiento aplicando los conocimientos y habilidades interpretativas adquiridas durante el año escolar. El docente invita a los estudiantes a descubrir las ideas musicales de estos villancicos así como el carácter que proyectan. Una vez aprendida la canción, se dividen en dos grupos cantando alternadamente para que todos escuchen con atención.

HACIA BELÉN VA LA BURRA

Tradicional ecuatoriano

SolM ReM

Ha - cia Be - lén va u - na bu - rra irin, - rin! yo me re - men - da - ba, yo me re - men - dé, yo me eché un re -
En el por - tal de Be - lén

SolM ReM SolM

miendo, yo me lo qui - té, car - ga - da de cho - co - la - te. Lle - va su cho - co - la -
los la - dro - nes han en - tra - do. Y al ni - ño que está en la

ReM

te - ra irin, rin! yo me re - men - da - ba, yo me re - men - dé, yo me eché un re - miendo, yo me lo qui - té su
cu - na los

SolM ReM SolM ReM SolM

mo - li - ni - llo y su a - na - - - fe. Ma - rí - a, Ma - rí - a, ven a -
pa - ña - les le han ro - ba - - - do

ReM SolM DoM SolM ReM SolM

cá co - rrien - do, quel cho - co - la - tí - llo se lo es - tán co - mien - do

II

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

III

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

TUTAINA

Tradicional española

FaM SibM DoM7 FaM
 Tu - tai - na tu - tu - ru - má _____ tu - tai - na tu - tu - ru - mai - ná _____ tu - tai - na
 SibM FaM DoM FaM Rem LaM Rem FaM
 tu - tu - ru - má, tu - ru - má tu - tai - na tu - tu - ru - mainá. Los pas - to - res de Be - lén vien - en
 DoM FaM SibM DoM FaM
 a . a - 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, los estudiantes con ayuda del docente, crean un acompañamiento rítmico acorde con el carácter y las características musicales de la canción.
8. Los estudiantes aprenden una nueva canción a la que le incorporan expresión corporal (mímica, desplazamientos, pasos, etcétera), como por ejemplo "Canción de mentiras". El docente motiva a los estudiantes a aprovechar el humor de la canción para que sea reflejado en sus movimientos.

CANTO DE MENTIRAS

Tradicional español

Rem DoM Rem DoM Rem LaM
 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 -
 Rem LaM Rem
 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. Los estudiantes practican algunos juegos rítmicos como "Los esqueletos". A partir de estos, los estudiantes 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. (Andar)

Estribillo:

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

Cuando el reloj marca las dos,

los esqueletos se comen el arroz. (Comer con cuchara)

Estribillo

Cuando el reloj marca las tres,

los esqueletos se beben el café. (Beber)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las cuatro,

los esqueletos se ponen los zapatos. (Atarse los zapatos)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las cinco,

los esqueletos pegan muchos brincos. (Saltar)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las seis,

los esqueletos se ponen los jerseys. (Meterse los jerseys)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las siete,

los esqueletos se lavan los dientes. (Lavarse los dientes)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las ocho,

los esqueletos se comen un bizcocho. (Comer un bizcocho)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las nueve,

los esqueletos ya no se mueven. (Estar quietos)

Estribillo:

Cuando el reloj marca las diez,

los esqueletos ya no se ven. (Hacer que te vas)

10. Una vez interiorizados en cómo se construye un juego de este tipo, en parejas, los estudiantes inventan uno propio que incluya un texto o una canción si se prefiere. El juego debe ser breve para que pueda ser enseñado al resto del curso.

11. Los estudiantes, 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 ya hayan escogido a la persona, el docente les pide que lo asocien con alguno de los instrumentos de la sala. Luego se les pide que quien quiera puede compartir su elección con el curso, a la vez que hace sonar el instrumento tal como "sonaría la persona" que él escogió. En lo posible, se debe invitar a los estudiantes a inventar no solo un sonido sino una pequeña frase musical.