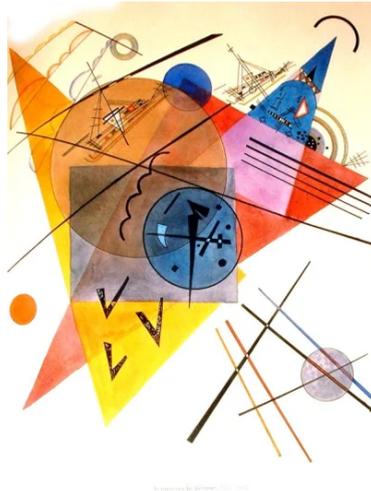




Jugando con paisajes sonoros - Parte II

(Propuesta didáctica)



Descripción:

Propuesta didáctica que pretende fomentar la sensibilidad sonora y visual así como el pensamiento espacial de forma integrada a partir de distintas propuestas lúdicas en modalidad virtual y presencial.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: 10/2023

Ciclo: 1er

Tramo: 2

**Grado: 1ero**

Unidad Curricular	Música	Artes visuales	Espacio Técnico Tecnológico	Educación Física
Competencia General	Pensamiento creativo	Pensamiento creativo	Pensamiento creativo Metacognitivo	Pensamiento creativo
Competencia Específica	<p>CE1. Competencia sensorial perceptiva Se vincula directamente con su entorno sonoro y musical a través de habilidades perceptivas que le permiten (con andamiaje del docente) reconocer, discriminar e identificar aspectos concretos del universo acústico que lo rodea.</p> <p>CE3. Competencia productivo-creativa Demuestra curiosidad, juega, ensaya, explora y experimenta con diferentes fuentes sonoras</p>	<p>Competencia interpretativa Analiza, reflexiona y comprende el mensaje inmerso en las producciones artísticas desde lo connotativo y lo denotativo para interpretar las producciones artísticas y decodificar su sintaxis.</p> <p>Competencia productivo-creativa Representa situaciones, ideas y emociones reales e imaginarias a través de sus producciones para expresarse y comunicarse con los demás.</p> <p>Competencia en el manejo de los elementos del</p>	<p>Comunica e intercambia experiencias en contextos digitales creando mensajes en diferentes formatos. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial. Selecciona los recursos tecnológicos más adecuados para la tarea que debe realizar, en función de concretar sus ideas. Comienza a reconocer sus habilidades en entornos lúdico-digitales</p>	<p>Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p>



		lenguaje visual Interpreta códigos visuales para usarlos en función de situaciones concretas de producción y de interpretación.		
Contenido	Los sonidos de la comunidad. Espacios sonoros. Entornos sonoros - paisaje sonoro. Sonido-silencio. Cualidades del sonido (duración, intensidad, timbre, espacialidad).	Lenguajes del plano: La Pintura: Técnicas mixtas. Lengua audiovisual: Aspectos sonoros del audiovisual.	Tecnología educativa. Alfabetización digital • Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso (escritura, dibujo, uso de aplicaciones)	COMPETENCIA CORPOREIDAD Y ENTORNO
Criterios de Logro	Desarrolla sensibilidad ante las variaciones acústicas, identifica fuentes sonoras que aparecen y desaparecen, reconoce a grandes rasgos variaciones tímbricas, de intensidad, duración y espacialidad.	Utiliza técnicas mixtas combinando pintura con otras técnicas. Identifica y produce aspectos sonoros del audiovisual con distintos medios. Relaciona las producciones de artistas de diferentes contextos del	Explora las posibilidades que le brindan los dispositivos a su alcance. Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas. Demuestra hábitos de uso y cuidado de los dispositivos.	Expresa emociones y sentimientos a través de su cuerpo. en el medio terrestre y acuático para obtener información y comprender el entorno.



	Reconoce, discrimina e identifica en forma autónoma elementos que constituyen sus diversos entornos sonoros. • Produce en forma grupal y con apoyo del docente sencillos paisajes y ambientes sonoros ficticios a partir de entornos reales, imaginados o fantásticos Reconoce y reproduce distintas alturas a través de la entonación o ejecución instrumental de sencillas melodías.	arte universal.		
--	--	-----------------	--	--

Actividad 1: “El sonido de los colores” de forma asincrónica para compartir en familia(Artes Visuales)

En el aula virtual se comparte el siguiente material sobre Kandinsky:

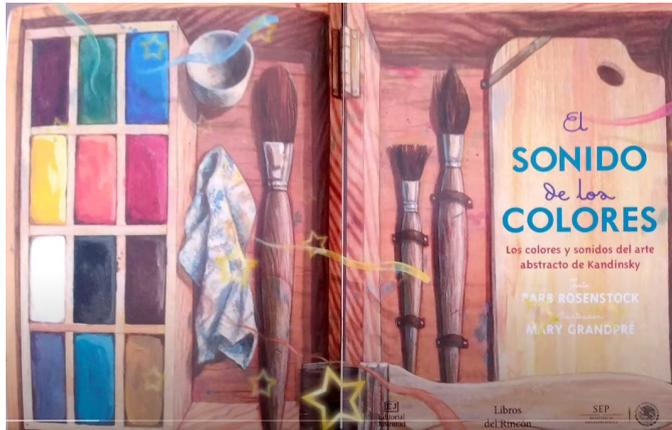
¿Sabías que existe un pintor que para hacer sus obras se inspira en distintos sonidos?

Su nombre era Vasili Kandinsky, quizás ya lo hayas escuchado nombrar.

A diferencia de Petrona sus pinturas eran de carácter abstracto.

Te invitamos a que lo conozcas a partir de este cuento:

[\(23\) El sonido de los colores. El arte abstracto de Kandinsky. - YouTube](#)



Anímate a jugar con los colores y pinta en tu casa un “cuadro sonoro”. Puedes usar los materiales que tengas más a mano: crayolas, pasteles, marcadores, témperas

Actividad 2 : Jugando con la sinestesia y las cualidades del sonido (Música)

Apertura:

En principio se realizaría una puesta en común del cuento de Kandinsky. ¿Qué les pareció? ¿ De qué manera hemos manifestado la sinestesia en lo anteriormente trabajado sobre paisaje sonoro?

Compartimos los trabajos realizados en casa jugando a ejecutar sonidos con la voz cada vez que un estudiante presenta su trabajo.

Entonces, el niño que presenta va señalando con un pincel seco las distintas partes del dibujo que hizo y al mismo tiempo va improvisando una melodía.

Desarrollo:

Luego de esta puesta en común se sugiere hacer hincapié en las distintas formas de presentar los distintos dibujos. Algunos compañeros con voz más grave otros con voz más aguda. También algunos sonidos fueron más cortos otros más largos etc.

Luego a través de la siguiente infografía se exponen los significados de las distintas cualidades del sonido.

[CUALIDADES DEL SONIDO \(genial.ly\)](http://genial.ly)



Cierre:

Volvemos a improvisar sobre la creación sonora de los dibujos que pintaron en sus casas, ahora incorporando la nueva información.

Actividad 3 “Música y pintura a través del programa Chrome Music Lab Kandinsky” (Música)

Apertura:

En primera instancia compartimos el siguiente video sobre la posibilidad de crear de forma virtual un dibujo con sonido.

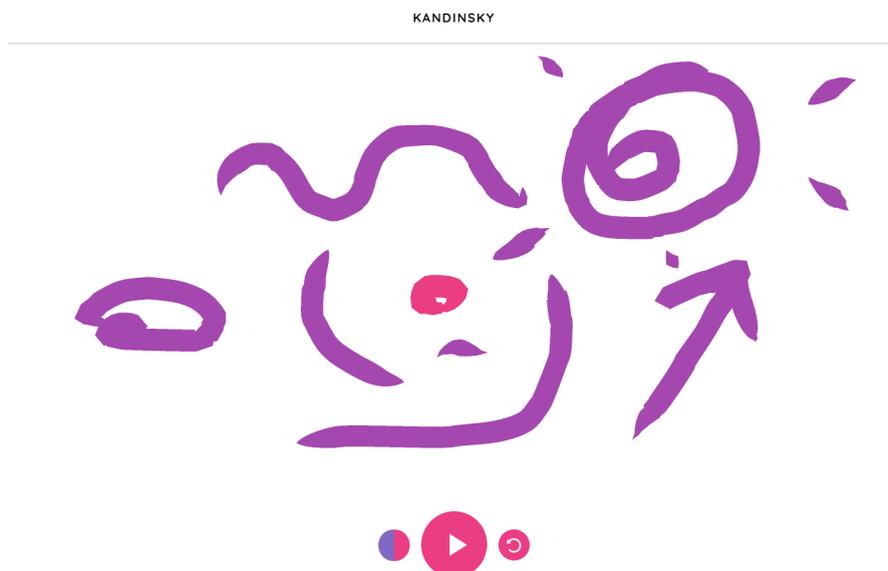


[\(22\) Así suena una pintura de Vasili Kandinsky - YouTube](#)

Desarrollo:

En esta otra oportunidad les invitamos a jugar con el programa de sonidos musicales Chrome Music Lab que lleva el nombre del pintor famoso que estamos trabajando. La idea es que puedan crear distintas pinturas e ir observando las distintas variables del sonido que estuvimos trabajando.

[Chrome Music Lab - Kandinsky \(chromeexperiments.com\)](https://chromeexperiments.com)



Cierre:

Conversamos acerca de la experiencia en la ejecución del programa.



Actividad 4 Expresandonos de forma integral (Educación Física y Música)

Retomamos el programa Chrome Music Lab Kandinsky con el que los estudiantes crean su propia música en relación con una obra de Kandinsky.

Mientras trabajan en la creación de su música, se les puede invitar a observar y reflexionar sobre cómo las diferentes variables de sonido que han estado trabajando, como el ritmo, la melodía y la armonía, se relacionan con la obra de arte de Kandinsky y contribuyen a la expresión de emociones.

Se fomenta una conversación sobre cómo las diferentes variables de sonido afectan la interpretación y la expresión de emociones en la música y en la pintura.

Luego les pedimos que se muevan al ritmo de la música que han creado y que expresen sus emociones a través de su cuerpo. Esto les permitirá experimentar físicamente la relación entre la música y el movimiento corporal. De esta forma, se fomenta la interacción entre la música, la pintura y el movimiento corporal. Con los distintos colores cambiarán los tonos y con estos las alturas de sus desplazamientos, así como las distintas cualidades del sonido.

Pueden utilizar diferentes movimientos y gestos para representar sus sentimientos y su interpretación de la obra de Kandinsky.

Algunas de las consignas podrían ser:

Ritmo

Consigna: "Imaginen que están siguiendo el ritmo de la música con sus pies. ¿Cómo se siente la música? ¿Es rápida o lenta? ¿Cómo lo podemos representar?"

Sugerencia: Pueden mover sus pies al ritmo de la música, haciendo pasos rápidos y pequeños para un ritmo rápido o pasos largos y lentos para un ritmo lento.

Melodía

Consigna: "Escuchemos la melodía. ¿Cómo suena? ¿Es alegre o triste?; ¿Cómo lo podemos representar?"

Sugerencia: Pueden mover sus brazos y manos para expresar la melodía. Por ejemplo, levantar los brazos para una melodía alegre y bajarlos para una melodía triste.

Armonía

Consigna: "Prestemos atención a los sonidos armoniosos. ¿Cómo se sienten? ¿Son suaves o fuertes?"



Sugerencia: Pueden usar movimientos suaves y fluidos para representar sonidos armoniosos y movimientos enérgicos y fuertes para sonidos discordantes.

Volumen

Consigna: "Escuchemos si la música es alta o suave. ¿Cómo se siente en sus oídos?"

Sugerencia: Pueden ajustar la altura de sus movimientos para reflejar el volumen. Movimientos altos para música alta y movimientos bajos para música suave.

Tempo

Consigna: "¿La música se mueve rápido o despacio? Imaginen que son como un reloj que va adelante o atrás en el tiempo."

Sugerencia: Pueden cambiar la velocidad de sus movimientos de acuerdo al tempo de la música, yendo rápido para música rápida y despacio para música lenta.

Dinámica (cambios en el volumen y la intensidad)

Consigna: "Observen si la música cambia de repente. ¿Pueden representar esos cambios?"

Sugerencia: Pueden realizar movimientos dramáticos cuando la música se vuelve más intensa y movimientos suaves cuando la música se vuelve más suave.

Actividad 5: "Identificar los sonidos de los deportes" (Genially) (Educación Física y Música)

Apertura

Los invitamos a explorar el recurso sobre el mundo de los sonidos deportivos.

[Reconocer Sonidos de los deportes \(genial.ly\)](#)

Además de la música y la pintura, el sonido también es fundamental en el mundo de los deportes.

Los invitamos a sumergirse en el emocionante mundo de los sonidos deportivos.

Los estudiantes aprenderán a identificar los sonidos asociados con diferentes deportes.

Esta actividad es una oportunidad para fortalecer su capacidad de reconocimiento auditivo.

Desarrollo

Los estudiantes interactuarán con el recurso para asociar sonidos deportivos con imágenes y videos correspondientes.

Guíamos a los estudiantes a través de Genially, mostrándoles cómo arrastrar los sonidos de deportes a las imágenes o videos adecuados.

Motivamos a los estudiantes a probar diferentes combinaciones y a escuchar atentamente cada sonido para identificar los deportes.

Propiciamos la discusión y el intercambio de experiencias a medida que los estudiantes avanzan en la actividad.



Cierre

La actividad en Genially puede servir para reforzar la comprensión de los sonidos deportivos y cómo se relacionan con el aspecto visual de cada deporte. generamos un espacio y tiempo para que los estudiantes reflexionen sobre lo que han aprendido y cómo esto influye en su aprecio por el mundo de los deportes. Les solicitamos a los estudiantes que compartan sus experiencias y observaciones. Propiciamos una conversación sobre la importancia de los sonidos en el deporte y cómo esto agrega emoción y energía a los eventos deportivos. Podemos abordar la importancia de la dimensión espectadores del deporte.

Destacamos la relevancia de desarrollar habilidades de escucha aguda en el contexto de los deportes.

Actividad 6: Rutina de pensamiento “ 3,2,1 puente”

Nuevamente de forma lúdica y luego de haber transitado por esta segunda parte del recurso les proponemos cerrar con la rutina de pensamiento “3,2,1 puente”

En esta instancia, se podrían contrastar los pensamientos, ideas y preguntas de la primera parte sobre el tema paisaje sonoro para “cruzar el puente” y ampliar las distintas perspectivas con las nuevas ideas e imágenes aprendidas.

En forma general en el pizarrón o en un papelógrafo se expone el cuadro anteriormente completado para ampliar con nuevos pensamientos:

3 preguntas	2 ideas	1 imagen

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

De la misma forma que la primera parte, esta propuesta toma algunos elementos de las metodologías activas ABJ y Aula Invertida a través de las cuales se pretende que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad sonora, visual y corporal de forma integrada .

Se considera que la composición musical es una actividad que puede ser desarrollada por cualquier persona con el interés y la motivación necesarios.

En esta segunda instancia, para profundizar en el universo técnico tecnológico se brinda la herramienta en línea para la composición musical Chrome Music Lab. A



partir del programa Chrome Music Lab en relación a la obra de Kandinsky se pretende que los estudiantes puedan desarrollar criterios para combinar sonidos y colores modificando melodías y patrones rítmicos en relación a las distintas pinturas. De esta manera, activaremos la creatividad a través de las características sinestésicas de la pintura de Kandinsky, quien podía ver colores cuando escuchaba distintas notas musicales.

Para los niños de primer año se sugiere mantener la propuesta simple, lúdica y divertida. También es importante alentarlos a usar su imaginación y creatividad para expresar la música a su manera. A medida que escuchan y experimentan con las distintas cualidades del sonido, podrán desarrollar una comprensión más profunda de cómo la música se relaciona con las emociones, la pintura y finalmente el deporte.

Se elabora la siguiente rúbrica como sugerencia para una posible evaluación de esta segunda parte:

Criterio	Nivel 1 (Inicial)	Nivel 2 (Básico)	Nivel 3 (Avanzado)	Nivel 4 (Destacado)
Desarrollo de sensibilidad ante las cualidades del sonido (Música)	El estudiante muestra poca o ninguna comprensión de las cualidades del sonido.	El estudiante demuestra una comprensión limitada de las cualidades del sonido.	El estudiante comprende de manera adecuada las cualidades del sonido y puede identificar algunas de ellas.	El estudiante demuestra una comprensión completa y detallada de las cualidades del sonido y puede identificarlas de manera precisa.



Creatividad y expresión a través del arte visual (Artes Visuales)	El estudiante muestra poca o ninguna creatividad en la representación de su "cuadro sonoro".	El estudiante muestra un esfuerzo creativo limitado en la representación de su "cuadro sonoro".	El estudiante demuestra creatividad en la representación de su "cuadro sonoro", utilizando colores y formas de manera efectiva.	El estudiante muestra una gran creatividad en la representación de su "cuadro sonoro", creando una obra visualmente impactante y expresiva.
Comprensión de las cualidades del sonido y su relación con el arte visual (Música)	El estudiante no logra relacionar las cualidades del sonido con su obra visual.	El estudiante muestra una comprensión limitada de la relación entre las cualidades del sonido y su obra visual.	El estudiante comprende de manera adecuada la relación entre las cualidades del sonido y su obra visual, pero no profundiza en ella.	El estudiante demuestra una comprensión completa y profunda de cómo las cualidades del sonido se reflejan en su obra visual, explicando de manera detallada esta relación.



<p>Uso creativo de Chrome Music Lab Kandinsky y expresión a través del movimiento (Música)</p>	<p>El estudiante no logra utilizar Chrome Music Lab Kandinsky de manera efectiva y tiene dificultades para expresar emociones a través del movimiento.</p>	<p>El estudiante utiliza Chrome Music Lab Kandinsky de manera limitada y muestra una expresión de emociones básica a través del movimiento.</p>	<p>El estudiante utiliza Chrome Music Lab Kandinsky de manera adecuada y demuestra una expresión de emociones satisfactoria a través del movimiento.</p>	<p>El estudiante utiliza Chrome Music Lab Kandinsky de manera creativa y efectiva, y muestra una expresión de emociones excepcional a través del movimiento, relacionando las variables del sonido con su expresión corporal de manera precisa.</p>
<p>Participación activa y colaboración (General)</p>	<p>El estudiante no participa activamente en las actividades y no colabora con sus compañeros.</p>	<p>El estudiante muestra una participación limitada en las actividades y tiene dificultades para colaborar con sus compañeros.</p>	<p>El estudiante participa de manera adecuada en las actividades y colabora de manera satisfactoria con sus compañeros.</p>	<p>El estudiante participa activamente en todas las actividades y colabora de manera excepcional con sus compañeros, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo.</p>

Autor: Natalia Bouzas, Marcos Díaz



Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Bibliografía y Webgrafía:

Bing.com imagenes [imagen en línea] en:[imagenes kandinsky y la música - Búsqueda \(bing.com\)](#)[Fecha de última consulta: 30 de octubre de 2023]

Celentano, M, Zerpa, Celeste, Blum, Julio “Sonando ...ando. Relato de una experiencia” Ediciones TUMP.Montevideo.

GARRIDO ROJAS, David (2019) “Paisaje Sonoro y Cartografía Sonora Participativa”, Michoacán, México. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/341097995_Paisaje_Sonoro_y_Cartografia_Sonora_Participativa [documento en línea] [Fecha de última consulta: 23 de octubre de 2023]

Itzy, cuentos “El sonido de los colores. El arte abstracto de Kandinsky” [video] en YouTube [<https://www.youtube.com/>] s.l, 8 de febrero de 2021.Disponible en Internet en:[\(47\) El sonido de los colores. El arte abstracto de Kandinsky. - YouTube](#)[Fecha de última consulta: 31 de octubre de 2023]

Musiclab. Chromeexperiments.com. Disponible en:[Chrome Music Lab - Kandinsky \(chromeexperiments.com\)](#)

SureOfficial “Así suena una pintura de Vasili Kandinsky” [video] en YouTube [<https://www.youtube.com/>] s.l.Disponible en Internet en:[\(47\) Así suena una pintura de Vasili Kandinsky - YouTube](#)[Fecha de última consulta: 31 de octubre de 2023]