

Soy Carlos Lasala maestro de música en CRA Aranda-Isuela en la localidad de Jarque.

Mi punto de vista sobre el aprendizaje de la música esta basado en la actividad del alumnado quien ha de ser el protagonista de su aprendizaje.

Por mi parte, considero que la música en la escuela permite al alumnado adquirir experiencias no solamente basadas en la interpretación musical, si no que gracias al poder globalizador que tiene el área podemos contribuir firmemente al desarrollo de las competencias clave. Para ello en cada trimestre trabajamos un proyecto guiado sobre una profesión relacionada con la música de manera que abrimos las posibilidades de aprendizaje más competencial.

El alumnado con el que se ha trabajado este proyecto llamado LUTHIER está formado en un mismo aula del C.R.A. por 11 niñas y niños comprendidos entre el primer y sexto curso de primaria. Este grupo muestra un gran interés por aprender y han estado muy motivados durante el proyecto.



Objetivos de la actividad.

La actividad tiene como objetivo principal que el alumnado entienda cuales son las formas de emisión sonora de algunos instrumentos. Gracias a la construcción de su propio instrumento las niñas y niños indagan en las posibilidades sonoras de los objetos.

- Conocer y experimentar la profesión de Luthier.
- Clasificar instrumentos , según Hornobostel y Sachs.
- Indagar en las cualidades del sonido de los instrumentos.
- Construir un instrumento y hacer un trabajo de investigación sonora.
- Conocer la evolución del piano, mediante la audición.

- Inventar ostinatos y melodías sencillas y plasmarlo con grafías no convencionales con el instrumento de construcción propia.
- Crear un producto común colaborativo en grupo.
- Grabar con la música interpretada en el aula.

Contenidos trabajados.

BLOQUE 1: ESCUCHA

- Experiencia relacionada con la profesión de Luthier.
- Clasificación de varios tipos de instrumentos, cordófonos, membranófonos, idiófonos, aerófonos y electrófonos.
- Exploración sonora de las cualidades del sonido de algunos instrumentos.
- Creación de un instrumento, explicando su proceso y aspectos sobre su sonido.
- El piano, su procedencia y su evolución.

BLOQUE 2: LA INTERPRETACIÓN MUSICAL

- Experiencia con el software Studio One de Presonus en la grabación de los ostinatos.
- Creación de un ostinato con el instrumento construido y representación con grafías no convencionales.

Recursos y Herramientas utilizados.

- Ordenador, proyector, altavoces con buena respuesta de frecuencias.
- Páginas del proyecto .
- Instrumentos que representen con claridad a cada familia.

- Enlaces de interés:

JUEGOS DE GOOGLE PARA TRABAJAR ALGUNAS CUALIDADES DEL SONIDO:

<https://musiclab.chromeexperiments.com/>

BLOG VERTEDERO SONORO: <http://vertederosonoro.blogspot.com/>

ENLACE A LA LISTA DE REPRODUCCIÓN DE YOUTUBE PARA HACER LAS AUDICIONES DE LOS INSTRUMENTOS: https://youtube.com/playlist?list=PLyBgL-B_JX5LbYM7LS53Aiv4bNPk3ixEO

Desarrollo de la actividad.

Antes de empezar el proyecto como introducción se le explica al alumnado la portada del proyecto, se habla sobre la profesión de Luthier, se habla de Stradivarius y se cuenta la leyenda de Paganini...

LUTHIER

Un luthier es un artesano que fabrica instrumentos de cuerda de faja y también de madera como guitarras, mandolinas, violines y violas. Su trabajo consiste en el montaje de los instrumentos y en la realización de reparaciones. Este oficio requiere una gran habilidad manual y una gran paciencia. Los luthieres trabajan en talleres, generalmente en ciudades con una tradición musical importante como París, Nápoles o Cremona.

Antonio Stradivari
Fue un luthier italiano que fabricó violines, violas y cellos. Sus instrumentos son considerados algunos de los mejores del mundo. Su taller estaba en Cremona, Italia. Él inventó el violín moderno y el violín de cámara. Él también inventó el violín de concierto y el violín de cámara. Él también inventó el violín de concierto y el violín de cámara.

PAULA GIDDY
Es una luthiera que fabrica guitarras. Ella es una de las pocas mujeres luthieras en el mundo. Ella trabaja en su taller en San Francisco, California. Ella fabrica guitarras acústicas y eléctricas. Ella también fabrica mandolinas y violines.

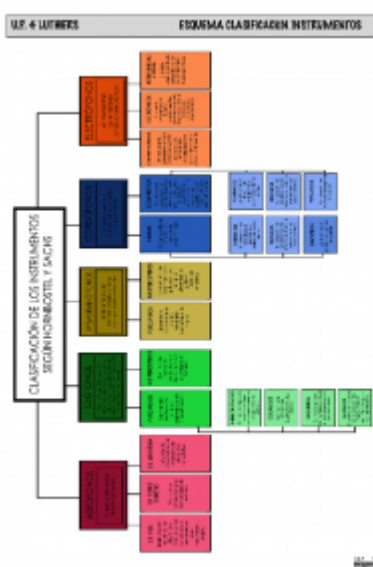
Este proyecto consiste en aprender la profesión de luthier. Durante el proyecto se trabajarán temas como el trabajo de un luthier, los instrumentos de cuerda y la música. Se harán actividades como dibujar un instrumento de cuerda y tocarlo. También se leerá sobre la historia de los instrumentos de cuerda y se verán videos de luthieres trabajando.

Este proyecto es un trabajo en grupo. Cada alumno tendrá un rol que desempeñar. El profesor será el supervisor y el evaluador. El proyecto se evaluará en base a la participación de los alumnos y a la calidad de su trabajo.

Este proyecto es un trabajo en grupo. Cada alumno tendrá un rol que desempeñar. El profesor será el supervisor y el evaluador. El proyecto se evaluará en base a la participación de los alumnos y a la calidad de su trabajo.

https://drive.google.com/file/d/15qZIH_sFL3Hi2KecEzxOWXymILRUeYh8/view?usp=sharing

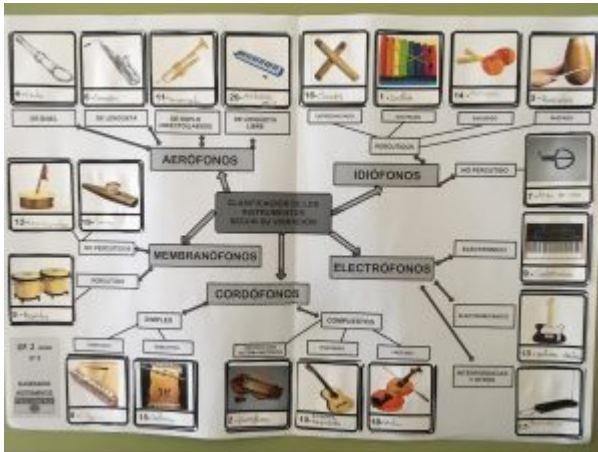
Después, con el esquema de colores se van explicando las diferentes familias de instrumentos, con algún ejemplo de instrumentos de clase como xilófonos, panderos, guitarra, flauta y piano eléctrico para que empiecen a identificar un poco cada familia...



https://drive.google.com/file/d/1nzSLpmzOejC5oPFEFbEm3_weyw5nbI9h/view?usp=sharing

Ya en días posteriores se utiliza un rato de la sesión para llevar a cabo las audiciones, no más de 15 minutos, por lo que da tiempo cada día a hacer 2 o 3 instrumentos. Así nos queda el resto de la clase para la práctica vocal o instrumental o las actividades de movimiento.

- En la audición: suena el instrumento por los altavoces y el alumnado ha de señalar en su hoja el instrumento que cree que es. Después se proyecta el sonido con la imagen y se comprueba si hemos acertado o no, se escribe el nombre debajo del instrumento.
- El segundo paso es buscar la familia, en el esquema de colores, si es idiófono, membranófono, cordófono, aerófono o electrófono. En este punto surge el debate y algunos alumnos dan su explicación de porqué han elegido esa familia... Después seguimos indagando en el esquema de colores de que “subfamilia” es, y aquí continúa el debate.
- Una vez terminado el debate, se recorta el cuadradito de la ficha donde están todos instrumentos y se pega en el esquema din-A3, para empezar a completarlo.



En los siguientes días se empieza a explicar el proyecto y las actividades de construcción que han de realizar, como referente utilizamos la página de vertedero sonoro <http://vertederosonoro.blogspot.com/>, en la que hay numerosos ejemplos de instrumentos contruidos con materiales reciclados.

Al final del proyecto el resultado es este:

U.P. 2

TAREA CONSTRUCCIÓN INSTRUMENTOS

35 PUNTOS

EN ESTA PRIMERA PARTE DEL TRABAJO TENEMOS QUE RELLENAR ESTA FICHA, ESTO NOS SERVIRÁ PARA TENER TODOS LA INFORMACIÓN NECESARIA, PARA CONSTRUIR SI QUEREMOS OTROS INSTRUMENTOS DE NUESTRA S COMPAÑER@S

FOT



NO

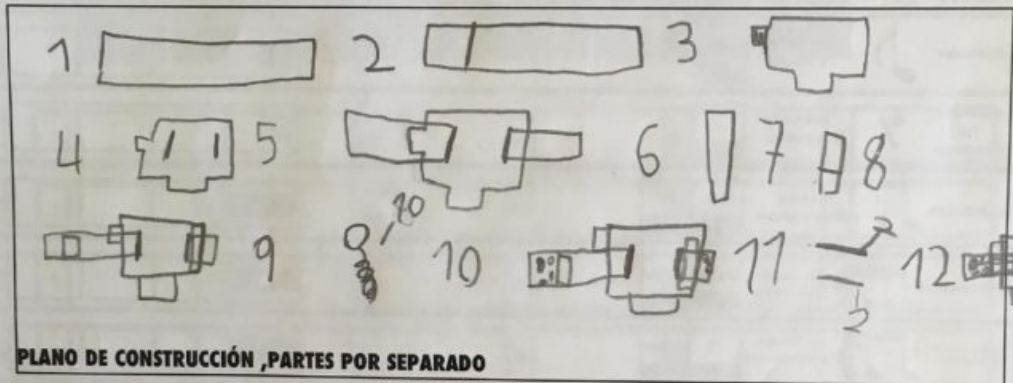
CLASIFICACIÓN (FAMILIA) *Cordofonos / compuesto, punteado.*

HERRAMIENTAS

- Radial
- Destornillador
- Sierra de discos
- pistola de silicona

MATERIALES EMPLEADOS

- guitarra
- madera
- ojillos
- tornillos
- hilo de nailon
- hilo de pescar.



PLANO DE CONSTRUCCIÓN ,PARTES POR SEPARADO

1º cogemos una tabla una guitarra y pequeño material.
 2º cortamos las agujeros de la guitarra para pasar la tabla por ellos.
 3º colocamos los ojillos y los tornillos en los extremos.

PASOS DE CONSTRUCCIÓN

4º Colocamos las cuerdas.

OSCILADOR (parte que vibra y emite el sonido)
 Las cuerdas y la caja

RESONADOR (es la parte que hace que resuene)
 Las cuerdas

TÉCNICA PARA TOCARLO (¿cómo se toca?)
 Con los dedos de las manos.

ep.2 P.1

Ventidero Somono

TAREA CONSTRUCCIÓN INSTRUMENTOS	
U.P. 2 Héctor	
35 PUNTOS	EN ESTA PRIMERA PARTE DEL TRABAJO TENEMOS QUE RELLENAR ESTA FICHA, ESTO NOS SERVIRÁ PARA TENER TODOS LA INFORMACION NECESARIA, PARA CONSTRUIR SI QUEREMOS OTROS INSTRUMENTOS DE NUESTROS COMPAÑEROS
FOTO O DIBUJO	<p>CLASIFICACIÓN (FAMILIA) idiófano, frotado y sacudido</p> <p>HERRAMIENTAS tijeras, judías para hacer el nellemo y ga.</p> <p>MATERIALES EMPLEADOS Rollo de papel de cocina, bolígrafo, rotuladores y celo. y judías</p>
NOMBRE INSTRUMENTO	
PLANO DE CONSTRUCCIÓN ,PARTES POR SEPARADO	
<p>Primero el rollo de papel de cocina se finta con celo a rotuladores y luego se mete con un bolígrafo negro. luego se meten judías y por ultimo se tapa con celo.</p>	<p>OSCILADOR (parte que vibra y emite el sonido) el celo y el rollo de papel de cocina</p> <p>RESONADOR (es la parte que hace que resuene) la parte que le hace que suene es el celo y el Rollo de Papel</p> <p>TÉCNICA PARA TOCARLO (¿cómo se toca?) la técnica es muy fácil, se tiene que agitar</p>
PASOS DE CONSTRUCCIÓN	

U.P. 4 Hecton **TAREA ESCUCHAR MI INSTRUMENTO Y PICTOGRAMA**

25 PUNTOS CONTINUAMOS EL TRABAJO VAMOS A ESCUCHAR NUESTRO INSTRUMENTO Y CONTESTAMOS ESTAS PREGUNTAS: (SE VALORARÁ QUE LAS RESPUESTAS TENGAN UNA BUENA REDACCIÓN Y EXPLICACIÓN).

¿CUÁNTOS SONIDOS DIFERENTES EMITE? ¿LOS SONIDOS QUE EMITE SON PARA HACER MELODÍAS O RITMOS? ¿CÓMO ES SU TIMBRE? ¿SE PARECE A OTROS INSTRUMENTOS? ¿A CUAL? ¿SU SONIDO TIENE UNA DURACIÓN LARGA, MEDIA O CORTA? ¿PUEDO HACER SONIDOS FUERTES Y SUAVES? ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DEL INSTRUMENTO?

- Emite un sonido al sacudirlo
- Si, sirve para hacer ritmos o melodías.
- Su timbre es muy agudo y a la vez un poco grave
- no, que ya sepa no hay ninguno.
- Si, tiene una duración bastante larga
- Si, se puede hacer todo tipo de sonidos.

Lo que más me gusta de este instrumento es el deconado porque tiene colores muy chulos y llaman mucho la atención y también me gusta el sonido que emite

25 PUNTOS PICTOGRAMA. AQUÍ NOS VAMOS A INVENTAR UN RITMO O MELODÍA DE 4 PULSOS CON NUESTRO INSTRUMENTO PARA GRABARLO EN CLASE. LO VAMOS A ESCRIBIR DE ALGUNA FORMA PARA QUE NO SE NOS OLVIDE.

LINEAS 	PUNTOS 	RECTÁNGULOS 	COLORES 	OTROS
-------------------	-------------------	------------------------	--------------------	------------------

MI MELODÍA O RITMO (RECUERDA UN ,DOS TRES CUA!!!!)

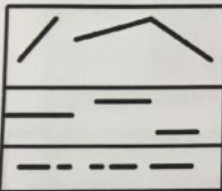
12 21



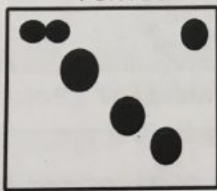
25 PUNTOS

PICTOGRAMA, AQUÍ NOS VAMOS A INVENTAR UN RITMO O MELODÍA DE 4 PULSOS CON NUESTRO INSTRUMENTO PARA GRABARLO EN CLASE, LO VAMOS A ESCRIBIR DE ALGUNA FORMA PARA QUE NO SE NOS OLVIDE.

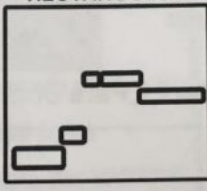
LINEAS



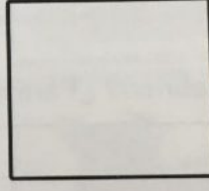
PUNTOS



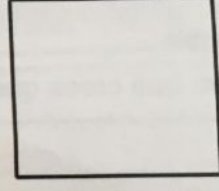
RECTÁNGULOS



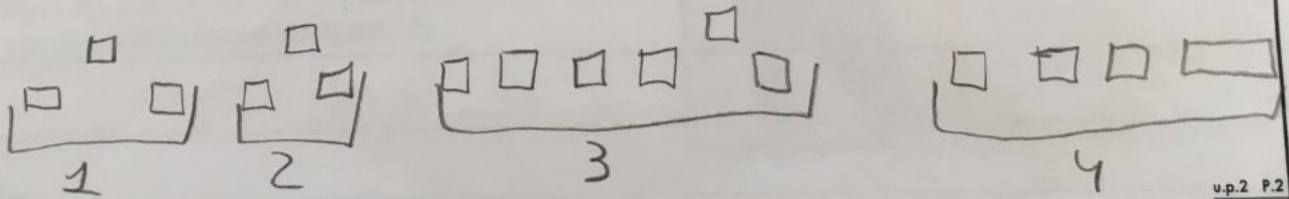
COLORES



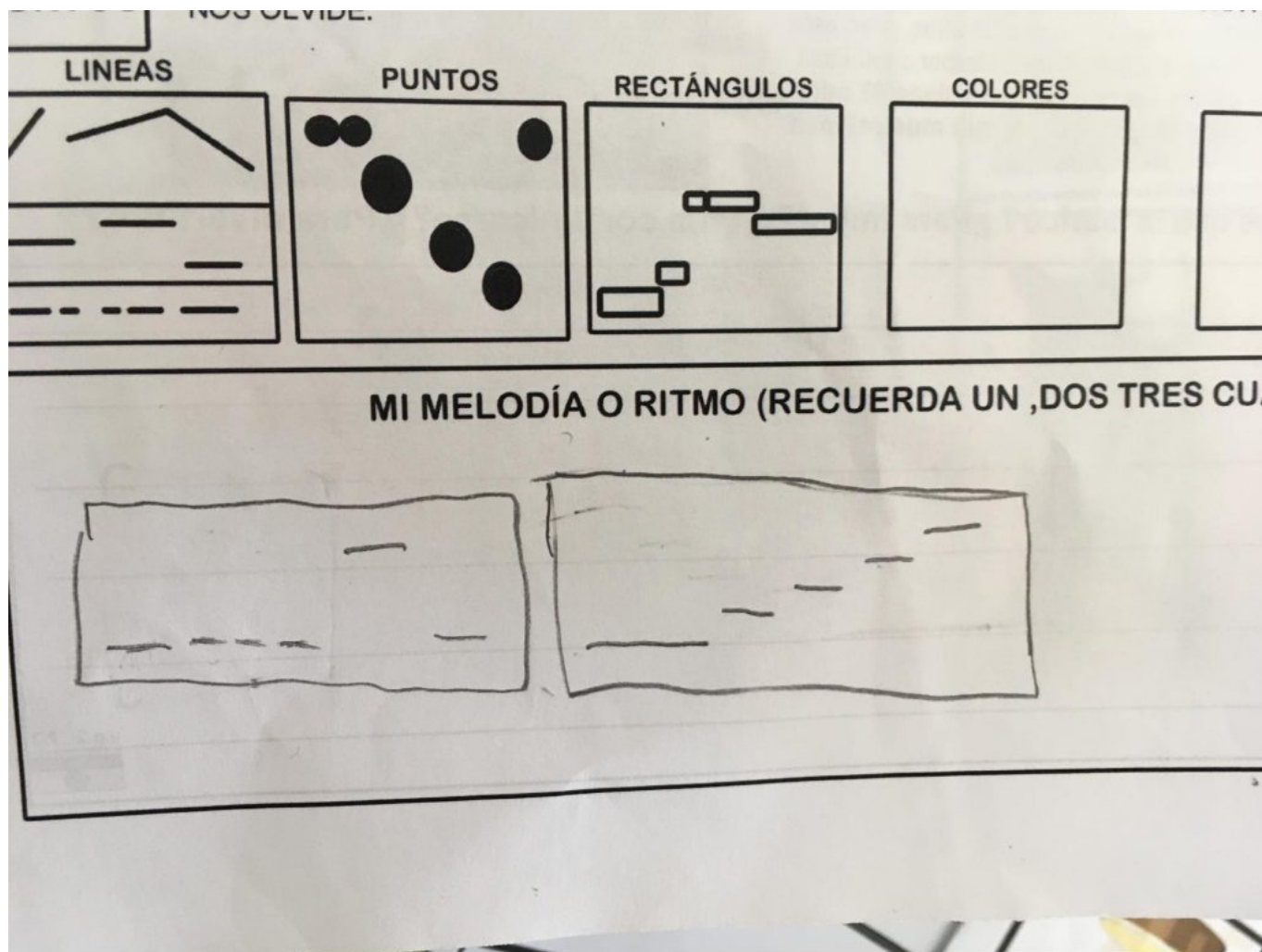
OTROS

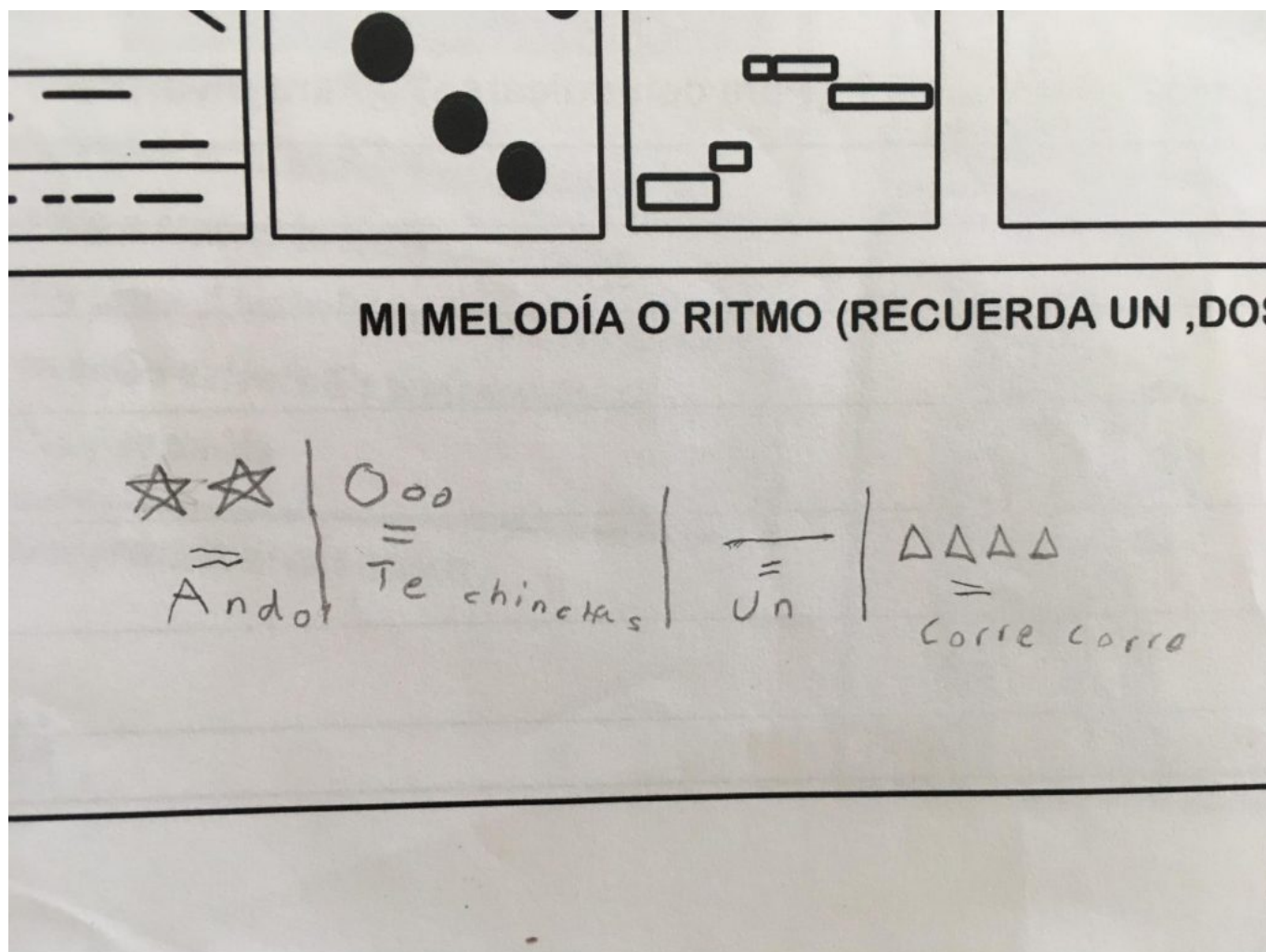


MI MELODÍA O RITMO (RECUERDA UN ,DOS TRES CUA!!!!)



u.p.2 P.2
CRA Aranda-Isuela





A su vez durante estos días hacemos actividades con grafías no convencionales, para que ellos sean capaces de plasmar sus propias partituras en este apartado final del proyecto. Sobre todo para trabajar la altura, intensidad y duración.

GRAFÍAS NO CONVENCIONALES **2º PRIMARIA**

★ PLOM SUAVE
★ PLOM FUERTE

INTENSIDAD
 LA MAYORÍA DE LAS FIGURAS SON FUERTES, ALGUNAS SON MUY FUERTES Y OTRAS MUY SUAVES.
 LAS FIGURAS MUY FUERTES SE REPRESENTAN CON ESTRELLAS GRANDES Y LAS MUY SUAVES CON ESTRELLAS PEQUEÑAS.

creada por KEYBOARDC

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>

creada por KEYBOARDC

NOMBRE: JUEGOS PARA LOS OÍDOS

CON LA FIGUA Y CON LOS SONIDOS QUE ESCUCHAS, TENDRÁS QUE IR PINTANDO LOS SONIDOS EN LAS CASILLAS QUE TENEMOS ABAJO.

1						
2						
3						
4						



Y como actividad final se realiza una pequeña grabación del sonido de cada instrumento, y del ostinato inventado.

Para realizar la evaluación del proyecto, se hace mediante esta rúbrica de evaluación. No se valora en sí el propio instrumento si no el proceso de reflexión en la construcción.

Cacharos sonoros

Cacharos sonoros	SOBRESALIENTE 10	SOBRESALIENTE 9	NO TABLE 8	NOTABLE 7	BIEN 6	SUFICIENTE 5	INSUFICIENTE 4	INSUFICIENTE 3	INSUFICIENTE- 1
Clasifica su instrumento en una de las familias que hemos aprendido. 10%	Si, correctamente.		Si correctamente, aunque confunde algún detalle.			Si, aunque existe alguna respuesta equivocada o incorrecta.			No realiza la actividad o la respuesta es totalmente incorrecta.
Conoce las partes de oscilador y resonador de su instrumento. 10%	Si, correctamente.		Si correctamente, aunque confunde algún detalle.			Si, aunque existe alguna respuesta equivocada o incorrecta.			No realiza la actividad o la respuesta es totalmente incorrecta.
Realiza el apartado de herramientas, materiales, plano de construcción, pasos y técnica para tocarlo. 15%	Realiza su trabajo de forma ordenada, con un contenido relevante, profundizando en las respuestas, con un toque de creatividad, contesta a todos los apartados correctamente.	Realiza su trabajo de forma ordenada, con un contenido relevante, profundizando en las respuestas, con un toque de creatividad, contesta a todos los apartados correctamente.	Realiza su trabajo bastante ordenado, con un contenido adecuado, se expresa correctamente, contesta bien a la mayoría de los apartados, las respuestas son adecuadas y correctas.	Realiza su trabajo bastante ordenado, con un contenido adecuado, se expresa correctamente, contesta bien a la mayoría de los apartados, las respuestas son adecuadas y correctas.	Realiza el trabajo, con contenido suficiente, se expresa de forma breve, contesta a algunos apartados correctamente. Las respuestas son suficientes.	Realiza el trabajo, con contenido suficiente, se expresa de forma reducida, contesta a algunos apartados correctamente. Las respuestas son suficientes.	Realiza el trabajo con gran desorden, con falta de contenido relevante, se expresa con monosílabos o palabras sueltas, contesta a muy pocos apartados, las respuestas son incorrectas o incompletas.	Realiza el trabajo con gran desorden, sin contenido, se expresa con monosílabos o palabras sueltas, contesta a muy pocos apartados, las respuestas son incorrectas o incompletas.	No realiza el trabajo.
Realiza el esquema de las familias, con los instrumentos trabajados. 15%	Si, correctamente.		Si correctamente, aunque confunde algún detalle.			Si, aunque existe alguna respuesta equivocada o incorrecta.			No realiza la actividad o la respuesta es totalmente incorrecta.
Cualidades del sonido, tarea de escuchar y explicar los sonidos del instrumento. 25%	Realiza su trabajo de forma ordenada, con un contenido relevante, profundizando en las respuestas, con un toque de creatividad, contesta a todos los apartados correctamente.	Realiza su trabajo de forma ordenada, con un contenido relevante, profundizando en las respuestas, con un toque de creatividad, contesta a todos los apartados correctamente.	Realiza su trabajo bastante ordenado, con un contenido adecuado, se expresa correctamente, contesta bien a la mayoría de los apartados, las respuestas son adecuadas y correctas.	Realiza su trabajo bastante ordenado, con un contenido adecuado, se expresa correctamente, contesta bien a la mayoría de los apartados, las respuestas son adecuadas y correctas.	Realiza el trabajo, con contenido suficiente, se expresa de forma breve, contesta a algunos apartados correctamente. Las respuestas son suficientes.	Realiza el trabajo, con contenido suficiente, se expresa de forma reducida, contesta a algunos apartados correctamente. Las respuestas son suficientes.	Realiza el trabajo con gran desorden, con falta de contenido relevante, se expresa con monosílabos o palabras sueltas, contesta a muy pocos apartados, las respuestas son incorrectas o incompletas.	Realiza el trabajo con gran desorden, sin contenido, se expresa con monosílabos o palabras sueltas, contesta a muy pocos apartados, las respuestas son incorrectas o incompletas.	No realiza el trabajo.
Grafías no convencionales. Cualidades del sonido. Ostinato inventado. 25%	Es capaz de crear un código para interpretar, su música. Al tocarlo las cualidades del sonido mantienen una estrecha relación con el código inventado, en relación a la altura y a la duración (ritmo y melodía). Presenta creatividad y coherencia en su interpretación.		Es capaz de crear un código para interpretar, su música. Al tocarlo las cualidades del sonido mantienen bastante relación con el código inventado, en relación a la altura y a la duración (ritmo y melodía). Presenta coherencia en su interpretación.		Es capaz de crear un código para interpretar, su música. Al tocarlo las cualidades del sonido se relacionan con el código inventado, en relación a la altura o a la duración (ritmo y melodía). Presenta cierta coherencia en su interpretación.		Es capaz de crear un código para interpretar, su música. Al tocarlo las cualidades del sonido no se tienen en cuenta, en relación a la altura y a la duración (ritmo y melodía).		No realiza la tarea.