



**Documento de
orientación didáctica**

Para Escuelas sin cobertura de áreas especiales

Autoridades

Gobernador

Lic. Ignacio Agustín Torres

Vicegobernador

Dr. Gustavo Menna

Ministro de Educación

Prof. José Luis Punta

Subsecretaría de Instituciones Educativas

Prof. Adriana Di Sarli

Dirección General de Educación Primaria

Prof. Karina Pugh

Coordinación de Educación Física y Deporte

Prof. Mauricio Ramirez

Referente de Áreas Artísticas

Prof. Marcos Ezequiel Fuentealba

Índice

Fundamentación	04
- Organización de los contenidos	06
Orientaciones Didácticas: Educación Física	07
- Actividades Sugeridas para 1er Ciclo	09
- Actividades Sugeridas para 2do Ciclo	18
Orientaciones Didácticas: Música	26
- Actividades Sugeridas para 1er Ciclo	31
- Actividades Sugeridas para 2do Ciclo	42
Orientaciones Didácticas: Artes visuales	61
- Actividades Sugeridas para 1er Ciclo	62
- Actividades sugeridas para 2do Ciclo	74

Fundamentación

Ante la necesidad de contar con los estímulos necesarios para las Unidades Curriculares sin cobertura en algunas localidades de nuestra jurisdicción, se realiza esta planificación bajo el formato de proyecto para que los docentes presentes en la Institución, cuenten con las orientaciones necesarias para cumplimentar los estímulos de áreas especiales establecidos en la caja curricular definida en la normativa vigente.

Bajo ningún aspecto, esta propuesta puede reemplazar las acciones que los docentes especialistas de cada área desarrollan. En todo caso, busca aportar un mejor escenario ante la falta de estímulos específicos de las Áreas Curriculares Especiales: Educación Física, Música y Artes Visuales. Sabemos que la formación específica de cada docente le brinda los recursos necesarios para desarrollar su práctica pedagógica, aún así nuestra formación general sienta las bases de la educación siendo ésta de carácter inclusivo compartiendo estrategias de enseñanza que confluyen en el acto educativo.

Las experiencias artísticas dentro de la educación, adquieren significación cuando se las considera como lenguajes, propiamente dichos, capaces de comunicar y expresar ideas, emociones, experiencias, etc. son vías posibles de constitución de la identidad propia y colectiva. Las áreas especiales son espacios que habilitan el desarrollo desde temprana edad. Brindan la posibilidad de estimular diferentes aspectos que apuntan y hacen foco en el desarrollo integral de los estudiantes.

Las áreas especiales, según los aspectos particulares de cada una, contribuyen al desarrollo de las habilidades cognitivas básicas, que son la base y cimiento fundamental para el desarrollo de funciones ejecutivas superiores que potencian habilidades del lenguaje, la lectura y escritura.

- La memoria de trabajo es necesaria para dar sentido al lenguaje escrito o hablado, ya sea dentro de un texto o una situación matemática. Su objetivo es controlar la atención, en qué información interna o externa se considera relevante o no según la tarea que se lleva a cabo. Dentro de esta habilidad se desarrolla la atención sostenida que corresponde a la capacidad de mantener el foco en una actividad durante mucho tiempo, y la atención selectiva que se enfoca en algunos estímulos y otros no.
- El control inhibitorio evita que actuemos de manera impulsiva. Esta capacidad implica desarrollar el control sobre respuestas motrices, afectivas o de representación, y el control sobre información irrelevante que genere tales respuestas.
- La flexibilidad cognitiva incluye a las demás funciones. Esta habilidad nos permite cambiar el foco de atención y/o perspectiva, es decir, es una capacidad crítica de control de la información para lograr la toma de decisiones.

- La planificación permite realizar una tarea siguiendo una secuencia de pasos con un claro objetivo, que implica el uso de la memoria de trabajo, inhibir las distracciones, y tomar decisiones según la información que el entorno nos brinde.

Teniendo en cuenta este marco teórico se recupera parte de la normativa del plan de alfabetización: “Una visión interdisciplinaria, resulta hoy, la adecuada y obligada manera de concebir la formación escolar [...] desarrollar la interdisciplinariedad entre las áreas que hacen parte de un currículo educativo, aumenta la efectividad de la adquisición de aprendizajes, tanto de manera cualitativa como cuantitativa, en la medida en que se presenta de manera integrada y coherente al estudiante, los objetos de aprendizaje que por separado, se pretende que este adquiera, desde los contenidos de cada una de las disciplinas del currículo”

Resulta importante que todos los actores educativos sean partícipes de la construcción de acuerdos pedagógicos para el desarrollo e implementación de este material, de manera que pueda llevarse a cabo por personal idóneo designado según la normativa correspondiente, el docente de grado o el Equipo Directivo quien propicie de articulador y motorice las actividades que en este documento se presentan.

El presente proyecto se basa en una planificación por proyectos integrados que articula contenidos de las áreas curriculares especiales —Educación Física, Música y Plástica— con propuestas interdisciplinarias, tomando como eje estructurante el Plan Provincial Integral de Alfabetización.

Esta propuesta surge como respuesta pedagógica creativa y contextualizada ante la falta de cobertura de cargos de áreas especiales, y busca potenciar la acción docente de aula, facilitando orientaciones prácticas, significativas y flexibles que respeten el enfoque de la Res ME 42/26. Se presentan actividades, detalladamente y con un anexo de recursos, para que quien las lleve a cabo, cuente con la información y el material necesarios para su desarrollo.

Aún así se busca que la misma sea adecuada al contexto en que se desarrolla y en relación a las necesidades del grupo de clase y la comunidad educativa, permitiendo realizar los ajustes que el docente considere pertinentes.

Organización de los contenidos

Los contenidos, y las secuencias didácticas, están organizados por ciclos contemplando especialmente a las escuelas UEM, que son aquellas instituciones con cargos de áreas artísticas y educación física de difícil cobertura. En consonancia con la Res ME 42/26, los contenidos a trabajar estarán complejizados según las distintas habilidades esperables en cada grado.

Abordaje y la preparación de las actividades por parte del docente

El presente documento cuenta con un anexo que provee de recursos didácticos: imágenes, audios y videos. Las actividades que así lo requieran tendrán su correspondiente recurso en el anexo a modo de sugerencia, pudiendo el docente a cargo de la sección adaptarlo o utilizar otro conforme las necesidades y/o características del grupo.

Algunas de las actividades requieren una predisposición y apertura a la imaginación, la creatividad (tanto individual como colaborativa), la corporalidad y la corporeidad, por lo cual es necesario “desestructurar” o flexibilizar el aula, sus espacios y mobiliario, en función de que la tarea del área cobre un sentido y experiencia distinta a la tarea habitual de las áreas curriculares, abriendo distintas oportunidades de expresión y comunicación que surgen de las actividades artísticas.

Propósitos generales

- Promover el desarrollo integral de los estudiantes de nivel primario en contextos rurales.
 - Fortalecer la alfabetización inicial y avanzada mediante recursos expresivos, corporales y lúdicos.
 - Integrar contenidos de Educación Física, Música y Artes Visuales a partir de un enfoque interdisciplinario.
 - Brindar herramientas concretas al docente de aula para incluir actividades corporales y artísticas con sentido pedagógico.
 - Fomentar la participación activa, el juego, la creatividad y el vínculo con el entorno rural como parte de los aprendizajes.
- 



Orientaciones didácticas

Educación Física



Contenidos

Eje 1: El cuerpo y el movimiento

- Reconocimiento del cuerpo en movimiento: partes del cuerpo, lateralidad, esquema corporal.
- Exploración de posturas, desplazamientos y formas de moverse en el espacio.
- Coordinación dinámica general (caminar, correr, saltar, trepar, rodar).
Ejemplo integrado: desplazarse en búsqueda de pistas con palabras, en un juego de recorrido literario.

Eje 1: Expresión corporal

- Imitación de movimientos y formas del entorno (animales, personas, objetos).
- Representación de emociones y personajes a través del cuerpo.
- Dramatización de situaciones del entorno o cuentos.
Ejemplo integrado: representar corporalmente un personaje inventado en clase, con una canción o música de fondo.

Eje 2: Juego motor

- Juegos reglados simples (con y sin oposición, con y sin pelota)
- Juegos cooperativos, tradicionales y populares
- Roles en el juego: el que juega y sus funciones
Ejemplo integrado: juegos de rondas con canciones, juegos de persecución con consignas escritas o rimadas.

Eje 1 y 3: Relación con el entorno

- Orientación en el espacio (cerca/lejos, adelante/atrás, dentro/fuera, a un lado/al otro).
- Exploración del entorno escolar y natural a través del movimiento.
- Reconocimiento de elementos del paisaje rural en recorridos o circuitos motores.
Ejemplo integrado: circuitos de estaciones con imágenes del campo y actividades motrices en cada posta.

Eje 1 y 2: Salud, cuidado del cuerpo y convivencia

- Hábitos de higiene y cuidado del cuerpo antes y después de la actividad física.
- Reconocimiento de señales del cuerpo en movimiento (cansancio, sudor, respiración)
- Normas de convivencia, respeto y cooperación en juegos.
Ejemplo integrado: momentos de inicio y cierre con respiración, estiramientos, conversación sobre cómo se sintieron.

Eje 1: Percepción y ritmo

- Relación entre el movimiento corporal y estímulos sonoros (ritmo lento, rápido).
- Juegos con percusión corporal o palmas.
- Desplazamientos al ritmo de una canción o de una consigna.
Ejemplo integrado: cantar una canción mientras se acompaña con movimientos coordinados o con instrumentos caseros.

Actividades sugeridas para 1er Ciclo

Eje transversal: “El cuerpo que cuenta historias”

Clase 1

Objetivo: Reconocer partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento a través del juego y la exploración del espacio, para potenciar su desarrollo perceptivo-motor.

Juego: “El espejo loco”

Momento Inicial (5 min)

Organización:

Los niños se colocan en parejas, uno frente al otro.

Consigna básica:

- Uno realiza movimientos simples (cara, brazos, piernas).
- El compañero debe imitar como si fuera su reflejo.
- Después de 1 minuto, cambian los roles.

Variante lúdica:

- Incorporar música: cuando suena, los movimientos son fluidos; cuando la música se detiene, ambos deben congelarse en la última postura.

Contenidos específicos:

- Desarrollar atención visual.
- Trabajar la coordinación y la lateralidad.
- Aumentar la conciencia corporal.

Orientaciones para el docente:

Usar movimientos grandes y lentos al inicio para que los niños comprendan, luego animarlos a crear sus propios gestos.

Circuito corporal/motriz y verbal

Momento Principal (20 min)

Organización:

Armar 4 estaciones en el espacio (aula despejada o patio).

Los grupos rotan cada 3-4 minutos.

Consigna general:

En cada estación se combinan movimientos y palabras, conectando cuerpo y lenguaje.

Estación 1: Saltos con palabras

Actividad: Saltar dentro de aros o marcas en el piso.

Cada vez que saltan, deben decir una palabra que comience con “A” (o la letra elegida).

Variante:

- Cambiar la letra según la edad (E, I, O).
- Usar categorías (animales, comidas).

Contenidos: Desarrollar la coordinación dinámica general y asociar movimiento y lenguaje.

Estación 2: Gateo y partes del cuerpo

Actividad: Gatear por debajo de mesas, bancos o sogas bajas. Al salir, el docente dice: “¡Tocá tu rodilla!” y el niño nombra la parte.

Variante:

- Hacer preguntas: “¿Para qué sirve esta parte del cuerpo?”

Objetivo:

- Propiocepción.
- Reconocimiento corporal.

Estación 3: Lanzar y nombrar

Actividad: Lanzar una pelota o saquito dentro de un aro. Cada vez que lanzan, deben nombrar un animal y hacer su sonido.

Variante:

- Nombrar color o característica (ej. “León–fuerte”).

Objetivo:

- Coordinación óculo-manual.
- Integrar movimiento con expresión verbal.

Estación 4: Dibujar en el aire

Actividad: Con el codo, dibujar su nombre o una palabra en el aire.

Variante:

- Hacerlo con otra parte del cuerpo (pie, rodilla).

Contenidos:

- Control segmentario. Creatividad motriz.

Cierre musical-corporal

Momento Final (10 min)

Actividad:

Cantar una rima sencilla acompañada de movimientos repetitivos.

Referencia musical: Canción propuesta

[“Dúo Tiempo de Sol-La Batalla del Movimiento” \(Youtube\)](#)

Consigna:

- Cada parte de la canción se acompaña con un movimiento (aplaudir, tocar rodillas, girar).
- Invitar a los niños a inventar un nuevo gesto para una parte de la canción.

Contenido:

Integrar música, ritmo y movimiento. Fomentar la expresión corporal y la alegría grupal.

Clase 2

Objetivo: Explorar desplazamientos variados a través de juegos con consignas para desarrollar la experiencia corporal, la coordinación motriz y el lenguaje.

Juego: “La palabra viajera”

Momento Inicial (5 min)

Organización:

Los niños forman una ronda de pie.

Consigna básica:

- El docente dice una palabra inicial y pasa la pelota a un alumno.
- El niño que la recibe debe decir una palabra que rime con la anterior antes de pasarla a otro.

Variante lúdica:

- Si la rima es muy difícil, cambiar la consigna: decir una palabra de la misma categoría (animales, colores, frutas).
- Cada vez que pasan la pelota, deben correr por fuera de la ronda y volver a su lugar.
- Cambiar el tipo de desplazamiento: puntas de pie, saltos cortos, caminata hacia atrás.

Contenidos específicos:

Desarrollar la asociación auditiva-verbal. Trabajar desplazamientos simples y variados. Estimular la atención y la memoria.

Desafío motor-lingüístico 1: Tarjetas con imágenes

Momento Principal (25 min)

Material:

Tarjetas con dibujos de animales, objetos y acciones.

Organización:

Colocar las tarjetas dispersas por el espacio.

Consigna:

- El docente dice una tarjeta o muestra.
- Los niños deben saltar hasta ella y, al tocarla, decir:
 - Una palabra que rime, o
 - Una oración corta con esa palabra, o
 - Una característica (ej. “gato: suave”).

Variante:

- Volver al punto de inicio con un desplazamiento diferente (cuatro patas, saltos de rana, pasos largos).

Contenidos: Integrar lenguaje y movimiento. Estimular la creatividad motriz.

Desafío motor-lingüístico 2: Carrera de palabras

Material:

Afiche grande o pizarra, fibrón.

Organización:

Dividir la clase en pequeños grupos.

Consigna:

- El primer niño de cada grupo corre hasta el affiche y escribe una letra.
- Vuelve, y el siguiente escribe otra, formando entre todos una palabra.

Variante:

- Cambiar el tipo de desplazamiento en cada turno (saltando, en puntas de pie, de costado).
- Poner un tiempo límite para terminar la palabra.

Contenidos:

Fomentar la cooperación. Desarrollar planificación motriz y memoria. Combinar alfabetización y movimiento.

Cierre expresivo: “El baile del cuerpo”

Momento Final (10 min)

Actividad:

- Seguir el ritmo de la canción.
- [COREOKIDS -el baile del cuerpo-DIVERPLAY-Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover \(Youtube\)](#)
- Cada estrofa se acompaña con movimientos de diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, cabeza).

Variante:

- Dejar que algunos niños propongan nuevos movimientos para una parte de la canción.
- Hacerlo en parejas o pequeños grupos.

Contenidos: Integrar ritmo y movimiento. Estimular la expresión corporal libre. Finalizar la clase en un clima lúdico y grupal.

Clase 3

Objetivo: Representar corporalmente personajes y escenas mediante tareas ludizadas, favoreciendo la expresión corporal, la imaginación y la escucha activa.

Juego: “Estatuas del bosque”

Momento Inicial (5 min)

Organización:

Los niños se dispersan por el espacio.

Consigna básica:

- Con música suave, se mueven libremente imitando elementos de un bosque (árboles, hojas, viento, animales).
- Cuando la música se detiene, deben quedarse quietos formando una estatua con su cuerpo.

Variante lúdica:

- El docente propone emociones para las estatuas: “alegre”, “asustado”, “sorprendido”.
- Hacerlo en parejas, creando esculturas combinadas.

Contenidos específicos: Desarrollar control postural. Estimular la imaginación y la respuesta rápida. Relacionar cuerpo y entorno natural.

Dramatización guiada (Cuento motor)

Momento Principal (25 min)

Organización: Los niños escuchan una narración breve y representan corporalmente los elementos del cuento.

Consigna:

- El docente narra y guía movimientos: personajes, paisajes, emociones.
- Los niños interpretan usando desplazamientos, gestos y sonidos.

Sugerencia: *El viaje de la montaña*

- La montaña duerme tranquila (movimientos lentos, nivel bajo).
- El viento sopla fuerte (desplazamientos rápidos, cambios de dirección).
- Aparecen animales (saltos, sonidos).
- La montaña camina por primera vez (pasos pesados, interacción grupal).
- El paisaje cambia (árboles, ríos, piedras).
- Encuentro con el sol (movimientos ascendentes, giros).

Variante:

- Dividir la clase en grupos y que cada grupo represente una escena.
- Invitar a que inventen el final del cuento con movimientos propios.

Contenidos: Desarrollar expresión corporal, creatividad e imaginación. Trabajar la escucha activa y la coordinación grupal.

Cierre musical: Canción de animales

Momento Final (10 min)

Actividad:

Seguir la canción, referencia aquí:

[Dúo Tiempo de Sol - El Baile de los Animales \(Youtube\)](#)

imitando movimientos y sonidos de los animales mencionados.

Variante:

- Inventar un “animal nuevo” con movimientos y sonido propio.
- Hacerlo en grupos creando “manadas” que se muevan juntas.

Contenidos: Favorecer la expresión corporal a través de la imitación. Desarrollar coordinación, ritmo y creatividad grupal.

Opción 2 - Cuento motor

Cuento Motor: La gran aventura de la selva

En una selva llena de colores y sonidos vivían muchos animales. Cada día era una aventura, pero aquel amanecer... algo muy especial iba a suceder.

Escena 1: El despertar de la selva

Movimiento:

- Desplazarse lento como si salieran de un sueño.
- Estiramientos grandes como si el cuerpo se desperezara.

Consigna: “Nos despertamos como animales: primero abrimos los ojos, movemos las patas (brazos/piernas) y nos levantamos despacito.”

Contenido: Movilidad articular, despertar corporal, control de niveles bajo-medio.

Escena 2: El vuelo de los pájaros

Movimiento:

- Desplazamientos rápidos, brazos como alas, giros.

Consigna: Escuchamos a los pájaros. Volamos alto, bajamos, giramos, buscamos ramas para posarnos.

Contenido: Coordinación brazos-piernas, cambios de nivel, desplazamientos amplios.

Escena 3: El salto de los monos

Movimiento:

- Saltos cortos, trepadas imaginarias, balanceo.

Consigna: ¡Llegaron los monos! Saltan de rama en rama, se balancean, hacen caras divertidas.

Contenido: Fuerza en piernas, equilibrio, expresión corporal.

Escena 4: El paso de los elefantes

Movimiento:

Pasos grandes y pesados, movimientos de tronco (brazo) como trompa.

Consigna: Los elefantes avanzan lento pero fuerte. Sus pisadas hacen temblar la tierra.

Contenido: Percepción de peso, coordinación rítmica, control espacial.

Escena 5: El escondite de los tigres

Movimiento:

Desplazamientos en cuatro patas, movimientos silenciosos, saltos cortos.

Consigna: Los tigres se mueven sin hacer ruido. Se agachan, avanzan despacio, saltan para sorprender.

Contenido: Trabajo en nivel bajo, control segmentario, juego dramático.

Escena 6: El río y los cocodrilos

Movimiento:

Desplazamientos arrastrados (boca abajo), giros como olas, movimientos ondulantes.

Consigna: El río serpentea, los cocodrilos nadan escondidos, moviendo sus cuerpos como olas.

Contenido: Coordinación en el suelo, fuerza de brazos, fluidez de movimiento.

Escena 7: La fiesta de la selva

Movimiento:

Todos los animales bailan juntos, mezclando sus movimientos.

Consigna: Ahora la selva celebra. Cada animal baila, salta, gira. Nos mezclamos, inventamos pasos nuevos.

Contenido: Integrar movimientos aprendidos, ritmo, creatividad grupal.

Aspectos pedagógicos:

Educación Física:

- Coordinación dinámica general.
- Niveles de movimiento (alto, medio, bajo).
- Equilibrio, fuerza, desplazamientos variados.

Educación emocional:

- Trabajo grupal, imaginación, expresión de emociones.

Integración artística:

- Sonidos de animales, dramatización, música de selva.

Clase 4

Objetivo: Ejecutar un circuito corporal y motriz en forma colaborativa para favorecer el desarrollo senso-perceptivo, la coordinación y el trabajo en equipo.

Calentamiento con comandos corporales

Momento Inicial (5 min)

Organización:

Los niños se dispersan por el espacio.

Consigna básica:

El docente da una palabra y los niños responden con un movimiento:

- “Casa”: agacharse.
- “Pájaro”: saltar.
- “Lápiz”: caminar con brazos extendidos.

Variante lúdica:

Invertir consignas: cuando dice “casa” deben hacer “pájaro” (estimula la atención e inhibición). Dejar que algunos niños inventen nuevas palabras y movimientos.

Contenidos específicos:

- Activar la atención y la memoria motriz.
- Trabajar coordinación y respuesta rápida.
- Generar clima lúdico inicial.

Circuito de postas colaborativas

Momento Principal (25 min)

Organización: Dividir la clase en grupos pequeños. Armar 4 estaciones de 4-5 minutos cada una, rotando en sentido horario.

Estación 1: Globo sin manos

Actividad:

En parejas, trasladar un globo entre dos partes del cuerpo (espalda con espalda, frente con frente).

Variante:

- Cambiar el punto de contacto: hombro con hombro, rodilla con rodilla.
- Incluir pequeños obstáculos (zigzag).

Contenido: Coordinación en pareja, equilibrio, percepción corporal.

Estación 2: Saltar y contar

Actividad:

Saltar dentro de aros o marcas en el piso contando en voz alta (1 a 10).

Variante:

Contar de dos en dos, o decir el nombre de una parte del cuerpo en cada salto.

Cambiar tipo de salto: pies juntos, un pie, saltos laterales.

Contenido: Coordinación dinámica general, ritmo y conteo.

Estación 3: Figuras con sogas

Actividad:

En grupo, usar una soga para formar una figura (círculo, triángulo) o palabra corta.

Variante:

- Hacerlo en silencio usando gestos para comunicarse.
- Cambiar rápido la figura con nuevas consignas.

Contenido: Organización espacial, cooperación, creatividad grupal.

Estación 4: Historia en movimiento

Actividad:

El grupo inventa una breve secuencia de movimientos con inicio, desarrollo y final (ej. “somos semillas que crecen”, “animales que se encuentran”).

Variante:

- Incorporar sonidos propios.
- Presentar la historia al resto de los grupos.

Contenido: Expresión corporal, memoria motriz, trabajo colaborativo.

Cierre creativo: “La tribu de movimiento”

Momento Final (10 min)

Actividad:

Cada grupo inventa un nombre y un gesto distintivo para su “tribu de movimiento”.
Presentan el gesto al resto de la clase al ritmo de una música de fondo.

Referencia musical: [Canción sugerida: Dúo Tiempo de Sol - La Batalla del Movimiento \(Youtube\)](#)

Variante:

- Combinar el gesto con un sonido.
- Unir todos los gestos en una secuencia grupal para una “danza final”.

Contenidos: Fomentar la identidad grupal. Integrar cooperación, ritmo y creatividad.

Actividades sugeridas para 2do Ciclo

Clase 1

Objetivo: Reconocer y coordinar partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento a través de juegos motores, expresivos y verbales, para potenciar el desarrollo perceptivo-motor y la conciencia corporal.

Juego: “El espejo loco”

Momento Inicial (5 min)

- Organización: Los alumnos se ubican en parejas, uno frente al otro.
- Consigna: Uno realiza movimientos variados (lentos, con cambios de dirección, amplitud y niveles: alto, medio, bajo) y el compañero los imita como si fuera un espejo.
- Variantes para nivel avanzado:
 - Incluir movimientos combinados (ej. brazos y piernas a la vez).
 - Jugar con velocidades (rápido/lento).
 - Incorporar desplazamientos en el espacio (adelante, atrás, diagonales).
- Musicalización: Se puede usar una canción rítmica. Cuando la música se detiene, ambos deben congelarse en la última postura (trabaja equilibrio y control postural).
- Propósito: Mejorar coordinación, atención, percepción visual y conciencia del propio cuerpo.

Circuito corporal/motriz y verbal

Momento Principal (20 min)

Se arman 4 estaciones donde cada grupo rota cada 3-4 minutos.

Estación de Saltos y Palabras:

- Se disponen aros en el piso formando un recorrido.
- Cada vez que el alumno salta dentro de un aro debe decir una palabra que comience con la letra propuesta (ej: “A”, “E”).
- Variante avanzada: usar combinaciones de letras (ej. palabras con “br”) o categorías (nombres de animales, adjetivos).
- Objetivo: Coordinar movimientos de salto con evocación verbal rápida.

Estación de Gateo y Partes del Cuerpo:

- Los alumnos gatean por un túnel improvisado (mesas, bancos, sogas bajas).
- Al salir, deben tocar una parte de su cuerpo que el docente indique y decir en voz alta su nombre.
- Variante avanzada: nombrar una función o acción de esa parte (ej.: “rodilla: flexiona”).

Contenidos: Propiocepción y asociación lenguaje-cuerpo.

Estación de Lanzamiento y Asociación:

- Lanzar una pelota o saquito a un aro o caja.
- Cada vez que lanzan deben decir un animal y su sonido.
- Variante avanzada: decir características del animal (ej. “León: grande, fuerte, ruge”).
- Objetivo: Coordinación óculo-manual, planificación motriz y evocación verbal.

Estación de Dibujo en el Aire:

- Con un dedo, rodilla o codo, los alumnos dibujan en el aire su nombre o una palabra clave elegida en la clase.
- Variante avanzada: dibujar figuras geométricas enlazadas mientras deletrean su nombre.
- Contenido: Control segmentario y creatividad motriz.

Cierre musical-corporal:**Momento Final (10 min)**

Se canta una rima con movimientos repetitivos que involucren coordinación de segmentos corporales. Canción propuesta: **PEQUEÑO PEZ - SUBE Y BAJA. Juego Corporal** - [Link Youtube](#)

Consigna avanzada:

- Cambiar partes del cuerpo en cada repetición (ej. en lugar de palmas, toques de hombro, rodillas).
- Jugar con niveles de intensidad (fuerte, suave).
- Combinar voz y gesto (cantar más fuerte cuando los movimientos son amplios, más suave cuando son pequeños).

Contenido: Integrar ritmo, expresión corporal y trabajo en equipo.

Clase 2

Objetivo: Explorar desplazamientos variados a través de juegos con consignas, para desarrollar la experiencia corporal, la coordinación y la creatividad motriz-lingüística.

Juego: “La palabra viajera”**Momento Inicial (5 min)**

Organización: Los alumnos forman una ronda (o varias depende de la cantidad de alumnos)

Consigna básica: Se pasa una pelota diciendo una palabra. Quien la recibe debe decir una palabra que rime con la anterior.

Variante avanzada:

- Cambiar la rima por una categoría (animales, colores, verbos).
- Cada vez que reciben la pelota, deben salir de la ronda corriendo por fuera y volver a su lugar antes de pasarla.
- Incorporar desplazamientos variados: volver saltando en un pie, caminando hacia atrás, en puntas de pie, con pasos largos/cortos.

Objetivo: Agilizar la respuesta verbal, variar patrones de desplazamiento y activar la atención.

Desafío motor-lingüístico 1: Tarjetas con imágenes

Momento Principal (25 min)

Material: Tarjetas con imágenes (animales, objetos, acciones).

Organización: Se colocan dispersas en el piso.

Consigna: El docente dice una tarjeta, los alumnos deben saltar hasta llegar a ella. Al tocarla:

- Decir una palabra que rime, o
- Inventar una breve oración con esa palabra, o
- Describir el objeto con un adjetivo.

Variante avanzada:

- Volver al punto de partida con un desplazamiento diferente (ej. cuatro patas, saltos laterales, carrera zigzag).
- Incorporar consignas como “volver en silencio” o “volver cantando una palabra clave”.

Objetivo: Integrar lenguaje, velocidad de reacción y variación de desplazamientos.

Desafío motor-lingüístico 2: Carrera de palabras

Material: Afiche o pizarrón grande, fibrón.

Organización: En equipos de 4-5 niños.

Consigna: El primer niño corre hasta el afiche y escribe una letra.

-Vuelve y sale el segundo, que escribe la siguiente, hasta formar una palabra.

-Cuando la completan, inventan una oración corta con ella.

Variante avanzada:

- Hacerlo con formas de desplazamiento diferentes en cada turno (saltando, en cuadrupedia, corriendo de espaldas).
- Cambiar el desafío: armar palabras encadenadas donde la última letra de una sea la primera de la siguiente.
- Poner límite de tiempo para mayor dinamismo.

Contenidos integrados: Coordinación, planificación motriz, trabajo en equipo y activación cognitiva-lingüística.

Cierre expresivo: “El baile del cuerpo”

Momento Final (10 min)

Referencia musical:

[Link Youtube](#) video sugerido:

COREOKIDS -el baile del cuerpo -DIVERPLAY- Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Consigna: Seguir el ritmo de la música inventando movimientos que involucren distintas partes del cuerpo.

Variante avanzada:

- Dividir la canción en partes: una para movimientos de brazos, otra de piernas, otra combinada.
- Crear en parejas una mini coreografía con dos o tres movimientos que se repitan.

Contenidos integrados: Integrar ritmo, expresión corporal y trabajo creativo grupal.

Clase 3

Objetivo: Representar corporalmente personajes y escenas a través de tareas ludizadas para favorecer la expresión corporal, la imaginación, la escucha activa y la creatividad grupal.

Juego: “Estatuas del bosque”

Momento Inicial (5 min)

Organización: Todo el grupo en el espacio amplio.

Consigna básica: Con música suave, los alumnos se mueven libremente como si fueran parte de un bosque (hojas, viento, agua, animales). Cuando la música se detiene, deben congelarse en una estatua que represente un elemento del bosque o un animal.

Variante avanzada:

- El docente nombra una emoción (“alegre”, “asustado”, “cansado”) y la estatua debe incorporar ese estado emocional.
- Hacerlo en parejas, creando “esculturas” de dos cuerpos.

Contenidos integrados: control postural, imaginación, adaptación corporal al espacio y estímulos auditivos.

Dramatización guiada – “Cuento motor”

Momento Principal (25 min)

Material: Música instrumental suave de fondo.

Consigna: El docente narra un cuento breve que permite incorporar movimientos y personajes.

Ejemplo: “**El viaje de la montaña**”

- La montaña duerme tranquila (movimientos lentos, nivel bajo).
- Un viento fuerte comienza a soplar (cambios de dirección rápidos).
- Aparecen animales que viven allí (movimientos de distintos animales).
- La montaña empieza a caminar y el paisaje cambia (desplazamientos grandes, variando niveles).
- El sol aparece e ilumina el camino (brazos arriba, giros).

Variantes avanzadas:

- Los alumnos inventan sonidos para cada personaje/escena.
- Dividir la clase en grupos y que cada grupo represente una parte del cuento.
- Dejar que inventen el final con sus propios movimientos.

Contenidos integrados: Integrar cuerpo, espacio, ritmo y escucha, fomentando la narrativa corporal y la creación colectiva.

Cuento motor: El viaje de la montaña

Había una vez una montaña alta y fuerte que vivía en silencio, rodeada de árboles, animales y viento. Cada día veía el mundo desde su lugar, pero nunca había dado un paso. Hasta que un día... algo cambió.

Escena 1: La montaña dormida:

Movimientos lentos, pesados, nivel bajo y medio. Respiraciones profundas, como si la montaña respirara.

Narración: "La montaña duerme tranquila. Su cuerpo es firme, sus pies están enraizados en la tierra. Siente el viento suave que acaricia sus rocas."

Escena 2: El viento inquieto

Movimientos rápidos, ondulantes, en distintas direcciones. Cambios de nivel (alto, medio, bajo).

Narración: "De repente, un viento juguetón llegó. Sopla de un lado, sopla del otro... la montaña siente cosquillas en sus laderas. El viento la invita a moverse."

Escena 3: Los animales despiertan

Representar animales del bosque: saltos de conejo, pasos de oso, vuelo de pájaros. Movimientos con sonido: rugidos, trinos, pasos fuertes o suaves.

Narración: "Los animales que viven en la montaña escucharon el viento. Unos saltan, otros vuelan, otros caminan pesados. La montaña sonríe al sentir tanta vida sobre su cuerpo."

Escena 4: La montaña da su primer paso

Desplazamientos amplios, con movimientos de brazos como si arrastrara su peso. Cambiar de lugar en el espacio como grupo.

Narración: "Entonces, la montaña quiso probar... y levantó un pie. ¡BOOM! El suelo tembló. Dio otro paso... y otro... y comenzó su viaje."

Escena 5: El paisaje cambia

Los niños representan árboles que se mueven, ríos que fluyen, piedras que ruedan. Cambios de nivel, interacción entre cuerpos.

Narración: "Cada paso de la montaña cambiaba el mundo. Los árboles se movían, los ríos corrían en nuevas direcciones, y las piedras rodaban divertidas."

Escena 6: El encuentro con el sol

Movimientos ascendentes, brazos hacia arriba, giros lentos.

Narración: "Un día, la montaña se encontró con el sol cara a cara. El sol la abrazó con su luz y le dijo: '¡Qué valiente eres! El mundo es grande, pero ahora ya no tienes miedo de moverte!'"

Escena 7: El regreso

Los movimientos se vuelven más suaves, bajando intensidad, hasta enraizar nuevamente.

Narración: "La montaña encontró un lugar perfecto y se quedó allí. Ya no era la misma: ahora sabía que podía viajar, sentir, jugar... y que dentro de ella vivían historias de movimiento."

Canción de animales

Momento Final (10 min)

Referencia: **Canción sugerida: Dúo Tiempo de Sol - El Baile de los Animales**

[Link Youtube](#)

Consigna:

- Seguir la canción imitando cada animal y su movimiento característico.
- Crear su propio “animal inventado” y mostrarlo al grupo.

Variante avanzada:

- Hacerlo por grupos, creando una “manada” de animales que se mueven juntos.
- Incorporar sonidos propios y variaciones de ritmo.

Objetivo: Explorar el movimiento animal como recurso de expresión corporal, trabajar ritmo y coordinación grupal.

Clase 4

Objetivo: Ejecutar un circuito corporal y motriz con tareas colaborativas para favorecer el desarrollo senso-perceptivo, la coordinación y la cooperación grupal.

Introducción con comandos corporales

Momento Inicial (5 min)

Organización: Grupo disperso en el espacio.

Consigna básica: El docente dice una palabra y el grupo responde con un movimiento específico.

- “Casa”: agacharse.
- “Pájaro”: saltar.
- “Lápiz”: caminar con brazos extendidos.

Variante avanzada:

- Invertir consignas: cuando se diga “casa” deben hacer “pájaro” (trabaja inhibición y control).
- Incorporar desplazamientos rápidos entre comandos.
- Dejar que algunos alumnos inventen nuevos comandos.

Contenidos integrados:

Activar la atención, respuesta rápida, control motor y memoria de consignas.

Circuito de postas colaborativas

Momento Principal (25 min)

Organización: Dividir la clase en 3-4 grupos. Cada grupo rota por estaciones.

1: Estación del Globo sin manos

Consigna: Dos alumnos deben trasladar un globo entre sus cuerpos (espalda con espalda, frente con frente, codo con codo) hasta un punto y volver.

Variante avanzada:

- Cambiar el punto de contacto (rodilla con rodilla, hombro con hombro).
- Realizarlo en zigzag o con obstáculos.

Contenidos integrados: Coordinación en pareja, percepción corporal y trabajo colaborativo.

2: Estación de Saltos y Conteo

Consigna: Saltar dentro de aros o marcas en el piso mientras cuentan en voz alta (de 2 en 2, de 5 en 5).

Variante avanzada:

- Hacer series con diferentes tipos de saltos (un pie, pies juntos, saltos laterales).
- Combinar con secuencias de palabras (ej. cada salto agregar una sílaba de una palabra).

Contenidos integrados: Coordinación dinámica general, ritmo y percepción espacio-temporal.

3: Estación de Figuras con Sogas

Consigna: El grupo debe usar sogas para formar una figura geométrica o una palabra en el suelo.

Variante avanzada:

- Hacerlo en silencio usando solo gestos para comunicarse.
- Cambiar la figura según consignas rápidas.

Contenidos integrados: Trabajo en equipo, organización espacial y comunicación no verbal.

4: Estación de Historia en Movimiento

Consigna: Crear una breve secuencia de movimientos que representen una historia (inicio, desarrollo, final).

Variante avanzada:

- Incorporar sonidos creados por el grupo.
- Usar niveles de movimiento (alto, medio, bajo) en cada parte de la historia.

Contenidos integrados: Expresión corporal, creatividad y memoria motriz.

Cierre creativo: “Tribu de movimiento”

Momento Final (10 min)

Consigna: Cada grupo inventa un nombre y un gesto distintivo para su tribu.

Luego presentan el gesto al resto de la clase con música de fondo.

Canción sugerida: Dúo Tiempo de Sol - La Batalla del Movimiento

[Link Youtube](#)

Variante avanzada:

- Combinar el gesto con un sonido.
- Hacer una “danza final” uniendo todos los gestos en una secuencia grupal.

Contenidos integrados: Fortalecer identidad grupal, coordinación y expresión creativa.

4 Clases Orientadas a la Educación Física para 1er y 2do Ciclo:

Lista de materiales sugeridos:

- Aros o cintas en el piso
- Pelotas o globos
- Tarjetas con imágenes o palabras
- Crayones, hojas
- Música (puede ser con celular o tocada)
- Sogas, palitos, conos, bancos
- Objetos del entorno: piedras, ramas, hojas



Orientaciones didácticas

Música



Actividades y/o juegos motivadores

Las siguientes actividades y/o juegos pueden ser utilizadas en el momento de motivación e inicio de la actividad artística, como pausas activas para descontracturar la agenda de trabajo o bien pueden ser utilizadas como cierre del momento o jornada.

“Juego del cartero” (versión canción) de Tan Gurí

Este juego que bien puede servir de rompehielos o como dinámica a modo de recreo pedagógico (dependiendo de la ubicación espacial del mobiliario áulico), fomenta la oralidad y la democratización en la participación de todos los estudiantes, ya que queda librado al azar quien cumpla el rol de “cartero”. El docente puede consignar las pautas para entregar las cartas, como por ejemplo: que tenga que ver con la ropa: “carta para quienes tengan pantalón negro”, con gustos de comida: “Llegó carta para los que les gusta comer pizza”, o con la temática que le sirva o ayude al docente por ejemplo: “Llegó carta para quienes saben cuanto es 7 por 8”-

[Link Youtube: Juego Del Cartero-Tan Gurí](#)

Zip - Boing: Este juego involucra la lateralidad y la ubicación espacial, codificando los movimientos de la siguiente manera: *Zip*, movimiento a la derecha, *Boing* movimiento a la izquierda, *Fua!* hacía cualquier lugar de la ronda.

[Link Youtube: JUEGOS DE RITMO RONDA "ZIP-BOING" juegos en ronda](#)

Tierra, mar y aire: Se coloca a los estudiantes en filas y se les comenta que el coordinador del juego irá contando una historia. Cuando escuchen alguna palabra relacionada con el aire (por ejemplo un avión, pájaro, nube...) deberán dar un salto a la izquierda; si la palabra está relacionada con el agua (pez, río, mar...), deberá saltar a la derecha y si la palabra está relacionada con el medio tierra (coche, lombriz, planta...) deberá dar un salto al centro.

[Link Youtube: "TIERRA, MAR Y AIRE" Red de educadores y educadoras de Segovia](#)

El gusano relajado: Juego de eco en ronda. El coordinador del juego puede participar desde la ronda o colocarse en el medio dando el texto y los movimientos que los estudiantes deberán repetir en eco.

[Link Youtube: DINÁMICA: El gusano relajado | Denis Robinson](#)

Juego de los opuestos: Juego canción en el que los estudiantes deben decir, de manera responsorial, con la palabra opuesta a lo que el docente/coordinador del juego pronuncia.

[Link Youtube: PIM PAU • LOS OPUESTOS \(Juego Rítmico Canción\)](#)

Juegos de manos: Este tipo de juegos resulta de gran utilidad tanto para la motivación de la tarea musical como pausa activa o recreo pedagógico.

→ [PEQUEÑO PEZ-PEZ TIBURÓN. Juego de Manos- Link Youtube](#)

→ [¿Cómo jugar al “Choco-lala”?-Juegos de Toda la Vida -Link Youtube](#)

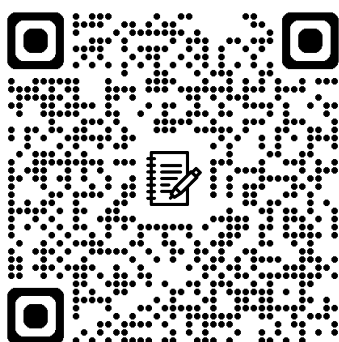
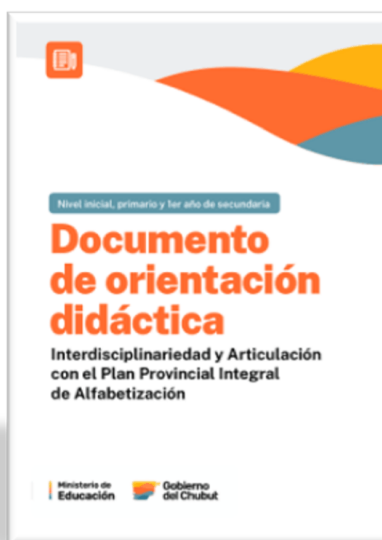
→ [PICA PIEDRA \(Juego de Manos\) • PIM PAU-Link Youtube](#)

Música, lenguaje oral y escrito (articulación con PIA)

Los siguientes recursos están pensados en función de complementar, desde el área de música, el fortalecimiento del trabajo en el marco del PIA. Algunas de las canciones y/o actividades están planteadas dentro de las clases propuestas. Otros de los recursos quedan a disposición del docente para ser considerados como posibilidades en sus propias clases o como alternativa dentro de las actividades propuestas.

Más recursos, actividades e ideas en el **Documento de orientación didáctica**

[Haz Clic aquí](#) o Escaneá el QR



Musicogramas

Trabajar con este recurso favorece el desarrollo de la motricidad fina, el ajuste de la coordinación óculo manual y prepara a los niños para el proceso de escritura. Se adjuntan algunos ejemplos, dejando a consideración del equipo docente la elaboración de musicogramas según la necesidad de trabajo de la motricidad fina en los niños y la música de preferencia que elijan.

- La pantera Rosa- [Link Youtube: Musicogramme-La panthère rose-MANCINI](#)
- Los Locos Adams-[Link Youtube: Dibujo rítmico "Locos Adams"](#)
- Tralalá-[Link Youtube: Tralalá - musicograma](#)

Dibujo rítmico

Se adjunta esta playlist en la que se encuentran canciones que proponen una creativa y lúdica actividad en la que se dibujan elementos literarios de la canción siguiendo la estructura y el ritmo musical. Resulta un ejercicio propicio para abordar desde las áreas artísticas (artes visuales, música) para ayudar la motricidad fina mediante el desarrollo del trazo y la ubicación en el espacio de la hoja.

Playlist DIBUJO RÍTMICO

[Haz Clic aquí](#) o Escaneá el QR



Oralidad desde la historia de las canciones.

Dentro del universo literario musical existen un sin fin de canciones infantiles que son en sí mismas un cuento con personajes que viven una historia concreta. Canciones como “*El twist del monoliso*”, “*La Reina batata*”, “*La vaca estudiosa*” por nombrar algunas de María Elena Walsh, como tantas otras de otros autores, son un recurso potente para trabajar la historia desde la oralidad y, por qué no, abrir paso a la creatividad de generar distintos finales, otros personajes con acciones y situaciones particulares, o ¿Qué pasaría si....?. Este tipo de actividades pueden resultar en nuevas historias que, articulando con el docente de sección, pueden ser registradas en audio y/o por escrito generando, a través del juego, diversos escenarios que desarrollen la oralidad, la escritura y las múltiples posibilidades de articular esta forma literaria con artes visuales, teatro y danza los cuales abren un abanico infinito de inclusión a las diversas capacidades y formas de expresarse que poseen los estudiantes.

Algunos recursos para la escucha y renarración de canciones:

- “*Barco Pirata - Cuento Canción*” de Cuentófonos (ejemplo de articulación de áreas: lengua, música, artes visuales) - [Link Youtube: Cuentofonos: Barco pirata - Cuento canción](#)
- “*El mamboretá*” de Canticuénticos - [Link Youtube: El mamboretá - Canticuénticos](#)
- “*El perro salchicha*” de María Elena Walsh - [Link Youtube: El show de perro Salchicha - Canciones Para Soñar | Petits Habitants](#)
- “*Chacarera de los gatos*” de María Elena Walsh - [Link Youtube: Chacarera de los Gatos - Canciones para Soñar | Petits Habitants](#)
- “*Firulé*” de Canticuénticos - [Link Youtube: Firulé - CANTICUÉNTICOS \(video animado\)](#)
- “*Luna cansada*” de Canticuénticos - [Link Youtube: LUNA CANSADA - CANTICUÉNTICOS](#)
- “*Rana Rosita*” de Canticuénticos - [Link Youtube: La rana Rosita - CANTICUÉNTICOS](#)

Lectura (o canto) en eco

Estas canciones en esencia responsoriales, y muchas otras, tienen la particularidad de cantarse en forma de eco, lo cual hace que su enseñanza sea práctica y eficaz, tanto desde el área de música como desde la práctica alfabetizadora diaria en el quehacer áulico.

- “*Un remolino*” de Canticuenticos - [Link Youtube: UN REMOLINO - CANTICUÉNTICOS](#)
- “*La vicuñita*” de Magdalena Fleitas - [Link Youtube: Magdalena Fleitas - "La Vicuñita"](#)
- “*Carta al viento*” versión de Cantoalegre - [Link Youtube: Cantoalegre - Carta al viento](#)

Rimas

Estas canciones, como muchas otras, invitan a jugar con el sonido de las palabras dejando paso a la creatividad... ¿Qué otras rimas podemos sumar? tener en cuenta la importancia del trabajo con la conciencia fonológica. Las actividades que se desarrollen con la rima forman parte importante de la progresión de su enseñanza.

- “*Rima Lima Limón*” de Pequeño Pez - [Link Youtube: PEQUEÑO PEZ-RIMA LIMA LIMÓN. Juego de Rimas.](#)
- “*Mi caballo*” de Vuelta Canela - [Link Youtube: Mi caballo - Vuelta Canela](#)
- “*Gato garabato*” de Cantoalegre - [Link Youtube: Cantoalegre - Gato Garabato](#)
- “*Luna Lanar*” de Mariana Baggio - [Link Youtube: MARIANA BAGGIO - Luna Lanar](#)
- “*El pulpo cocinero*” de Canticuenticos - [Link Youtube: EL PULPO COCINERO - Canticuénticos](#)

Marchas patrias con pictogramas

Se adjunta en el *anexo de recursos* las marchas patrias con pictogramas para leer, pintar y trabajar con los chicos de primer ciclo. Resulta necesario, más allá de la representatividad de los pictogramas, trabajar en primera instancia antes de repartir el material a los estudiantes el nombre y significado de las palabras que están representadas en los dibujos.

Este paso es de suma importancia para que los niños incorporen junto con el dibujo la palabra y/o idea que se representa en el pictograma de manera que al leer la canción patria puedan interiorizar la letra de manera correcta.

El docente puede mostrar las imágenes por separado, consensuar con los estudiantes lo que significa cada dibujo como lo estipula el plan de alfabetización, modelar la pronunciación y escritura de la palabra.

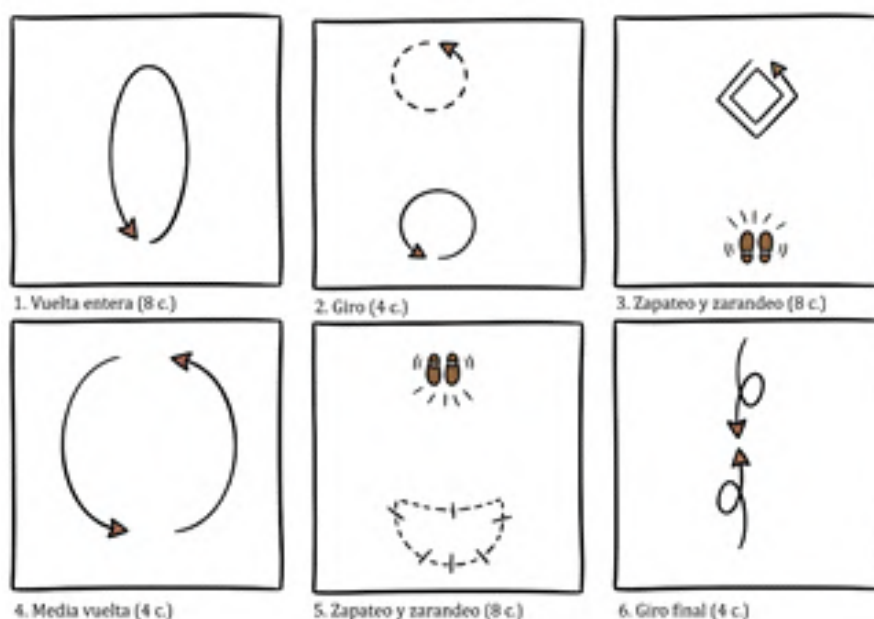


Danzas folclóricas

En el *anexo de recursos* se adjunta la estructura de las danzas: Gato, Chacarera, Escondido, Carnavalito.

Las imágenes dan cuenta de las figuras (Avance y retroceso, giro, media vuelta, vuelta entera, etc), cuantos compases dura cada una y una representación gráfica espacial de cómo se resuelve cada figura. Se adjunta también el link a un video demostrativo de cada danza para que el docente pueda prepararse en aprender las figuras y en cómo enseñarla a los estudiantes.

El Gato



Imágenes disponibles para impresiones en "Anexo de recursos"

Actividades sugeridas para 1er Ciclo

Actividad N°1

Contenido: Sonido y silencio

Objetivo: Reconocer a través de movimientos corporales momentos de sonido y silencio.

Para trabajar este concepto las canciones que proponen jugar al “congelado” o “las estatuas” son una buena opción, en las que en el momento de que suena la música los participantes se mueven, desplazan, bailan, etc y detienen el movimiento cuando la música se para.

Se proponen aquí tres recursos para trabajar este juego:

- “La polaca” de Vuelta Canela. [Link Youtube: La Polaca - Vuelta Canela](#)
- “Congelado” de Luli Pampín. [Link Youtube: Luli Pampín - CONGELADOS - Pampín Team](#)
- “Estatuas (Música - Stop)” de Pequeño Caracolito. [Link Youtube: Estatuas \(Música - stop\)](#)

Una posibilidad o variante del juego, es proponer a los participantes que al momento de que se frena la música y todos quedan “congelados” o hacen “estatuas” el docente propone mediante tarjetas o indicaciones distintas posturas corporales, como por ejemplo:



Imágenes disponibles para imprimir en “Anexo de recursos”

Otra variante es proponer representaciones emocionales (cara de sorpresa, alegría, enojo, etc), representación física y/o sonora de animales , o alguna variante que le sea de utilidad al docente según los contenidos curriculares que esté trabajando.

Actividad N° 2

Contenido: Sonido, ruido y silencio.

Objetivo: Reflexionar sobre la importancia y las implicancias del sonido, el ruido y el silencio en la vida cotidiana.

Juego inicial: El teléfono descompuesto.

Momento de reflexión

- *¿Es importante el silencio? ¿Por qué? ¿En qué momentos es necesario hacer silencio?*
Con estas preguntas se pretende trabajar sobre los NEC y la importancia del silencio al momento de escuchar a las personas cuando se expresan.
- Enumerar situaciones cotidianas en las que estamos rodeados de sonidos y en las que escuchamos el silencio.
- *¿Y el ruido? ¿Cuando consideramos que el sonido se convierte en ruido?* Por ejemplo cuando estamos escuchando música e intentamos hablar con alguien pero la música interrumpe. En primera instancia la canción que estábamos escuchando era un sonido agradable, pero luego se convierte en un ruido que interfiere la comunicación.

Sonorización del cuento “Shh - Bang” *adjunto en el Anexo de recursos.*

Actividad N°3

Contenido: Construcción de cotidiáfonos

Objetivo: Construir instrumentos musicales que serán de uso recurrente en las clases de música. Construimos pequeños instrumentos musicales con los estudiantes. Se necesitarán:

- Vasos plásticos descartables (yogurt por ejemplo), botellas plásticas, frascos plásticos, etc.
- Semillas de árboles, piedritas, botones, o cualquier elemento que sea pequeño y sólido.
- Cinta ancha.

A cada recipiente se le colocarán los objetos sólidos en su interior. Algunos tendrán pocos objetos y otros tendrán muchos. Luego se sellan los recipientes con cinta (vasos), de no contar con la tapa (botellas y frascos).

Una vez terminados los instrumentos, los estudiantes pueden pintarlos, decorarlos, etc.

Estos, serán de insumo para variadas actividades.



Actividad N° 4

Contenido: Audioperceptiva, Sonido: pocos y muchos.

Objetivo: Desarrollar la atención auditiva a través de la exploración sonora.

- Se hace una exploración sonora de los instrumentos contruidos. *¿Suenan todos igual? ¿Qué diferencias escuchan entre los sonidos de recipientes distintos? ¿Se escuchan igual los que tienen muchos o pocos objetos dentro?*
- Con los instrumentos elaborados se hace un juego en el cual un estudiante hace sonar uno de los instrumentos y el grupo tiene que divisar si el recipiente tiene uno, pocos o muchos objetos dentro asociando el sonido a tarjetas como por ejemplo:



Se visualiza un video o escucha un audio

[Link youtube: Música - Sonidos Naturales y Artificiales Profe Majose](#)

en el cual se pueden identificar diversos sonidos del entorno natural y el entorno social.

Se anota en el pizarrón/cuaderno clasificando los sonidos en dos columnas:

Entorno Natural	Entorno social
Viento	Tráfico

Actividad N°5

Contenido: Cualidades del sonido: Intensidad (Fuerte y suave).

Objetivo: Reconocer, auditiva y activamente, sonidos fuertes y suaves.

A modo de introducción a este concepto se propone jugar con la canción “***Viene para acá***” de **Canticuénticos**. Esta obra musical infantil trabaja con dos niveles de intensidad: Fuerte y Suave, indicando en qué momentos se “asusta” (canta/grita) según el nivel de intensidad. La canción se puede actuar, designando a un participante que sea el monstruo (puede ser el docente o algún estudiante) y que al momento del estribillo (“*Viene para acá, ay que miedo da...*”) comience a asustar al grupo. Durante el transcurso de los versos se puede bailar, hacer palmas, etc.

[Link Youtube de la canción](#)

Presentación de tarjetas con imágenes que evoquen sonidos *fuertes* y *suaves*. Jugamos con onomatopeyas y acciones que representen los sonidos y su cualidad.

Completar los cuadros (*adjuntos en el Anexo de recursos*):



Para terminar, se propone a los estudiantes pensar en convertirse en “exploradores” y que están en un contexto de selva: ¿Qué sonidos se escuchan? ¿Qué animales habría? ¿Qué sonidos serían fuertes y cuáles suaves? ¿El sonido de un león será fuerte o suave? ¿Y el de una serpiente?

Juego con la canción “***Los exploradores***” de Mariana Baggio.

[Link Youtube de la canción](#)

Actividad N° 6

Contenido: Cualidades del sonido: duración (Largo y corto).

Objetivo: Reconocer, auditiva y activamente, sonidos largos y cortos.

Para introducir este concepto, se propone escuchar y jugar con la canción “**la cara del sol**” de **Cantoalegre**, la cual está utilizada en función del dibujo rítmico. En la misma se realizan trazos largos y cortos, asociándose con la duración de los sonidos.

[Link Youtube de la canción](#)

Identificar sonidos de distinta duración del entorno cotidiano. Se adjunta en el anexo de recursos la siguiente actividad que apunta a identificar mediante las figuras sonidos cortos y largos. Los estudiantes deberán clasificar los sonidos y pegarlos en el lugar correspondiente como si fuera un álbum



Sonidos Largos: Sirena de bomberos, motocicleta, aullido, mugido,

Sonidos Cortos: Gota, aplauso, pique de pelota, martillazo, tambor,

Una variante puede ser hacer en el pizarrón un listado de sonidos cortos y largos, emulando con onomatopeyas los sonidos enunciados.

Utilizar el **musicograma de “La pantera rosa”** e identificar en el mismo, tanto por el sonido como por las grafías, los sonidos cortos y largos.

[Link Youtube a musicograma](#) *Musicogramme - La panthère rose - MANCINI*

Actividad N°7

Contenido: Cualidades del sonido: Altura (Grave y agudo).

Objetivo: Reconocer y clasificar los sonidos en agudos y graves.

La altura del sonido es una cualidad compleja de trabajar desde el punto de vista conceptual, pero resulta sencillo trabajar desde la percepción auditiva. Los sonidos graves son aquellos que tienen una baja frecuencia de vibración en oposición a aquellos sonidos que tienen una alta frecuencia de vibración (agudos).

El docente hará escuchar a los niños un audio con diversos sonidos

[Link Youtube del audio:](#) Sonidos Graves o Agudos-Escuela D' Música

El mismo cuenta con la clasificación de los sonidos en Agudos y Graves. Con la ayuda del docente los niños deberán clasificar, al escuchar el audio, si es agudo o grave. El docente deberá pausar el audio o video antes de que se especifique la altura del sonido, para que los niños puedan participar.

Se presenta a los estudiantes una serie de imágenes que deberán recortar, clasificar como graves o agudas y pegarlas en la grilla correspondiente (material adjunto en el anexo de recursos).



Actividad N°8

Contenido: Ubicación, procedencia y distancia

Objetivo: Desarrollar auditivamente la ubicación, procedencia y distancia de un sonido.

Dentro de la enseñanza musical se promueve el contenido Ubicación, procedencia y distancia mediante el cual se desarrolla la audioperceptiva desde un plano de utilización activa para la vida cotidiana. ¿Qué sonido es? ¿De dónde viene? ¿Se encuentra lejos o cerca?

Se propone el siguiente juego mediante el cual se desarrollan estas habilidades denominado “Gallito ciego musical”. Para esta actividad resulta propicio que el grupo se disponga en ronda amplia (en sillas o sentados en el piso), en caso contrario que los estudiantes estén bien dispersos en el espacio (con o sin bancos).

Se presentan a los estudiantes distintos objetos sonoros (los instrumentos ya contruidos, bolsas, latas, papeles, etc) y/o instrumentos musicales si la institución posee. En primera instancia se debe poner especial atención al sonido de cada elemento repartido y que los estudiantes puedan relacionar el sonido con el nombre del elemento/instrumento.

Se elige o sortea un estudiante para ser “el gallito”, el cual estará en el medio de la ronda (o del espacio utilizado) con los ojos vendados.

Una vez que este estudiante esté ubicado, los demás estudiantes permanecen en su lugar esperando a que el docente designe en silencio y mediante señas qué elemento/instrumento debe sonar. Es importante que sólo suene un elemento y los demás permanezcan en silencio para que el “gallito” pueda identificar el sonido.

Cuando el elemento suena, el gallito debe señalar de dónde viene el sonido, qué elemento suena (decir el nombre) y, según la complejidad del grupo, describir el sonido: si está lejos o cerca, si es fuerte o suave, largo o corto, agudo o grave, etc... Si el estudiante no puede nombrar o enunciar el elemento o cualidades, el resto del grupo puede ayudarlo, logrando así un aprendizaje colaborativo.



Al juego se le puede otorgar puntaje según los aciertos de los estudiantes, jugarlo en grupos, o lo que resulte útil al docente que lo lleve a cabo.

Actividad N° 9

Contenido: Pulso musical

Objetivo: Desarrollar, de manera conceptual y práctica, la noción de pulso musical.

Como seres humanos contamos con el pulso cardíaco. Ponemos una mano en el corazón, sentimos el pulso del corazón y lo reproducimos con la voz o percutiendo algún elemento. ¿Qué pasa con el pulso si corremos? ¿y cuando estamos tranquilos?

Para empezar con esta temática ver o escuchar la canción “**Vidala que pulsa**” de Pim Pau

[Link Youtube de la canción.](#)

En la grabación es clara la relación del sonido de percusión con el latido del corazón. Luego de la audición el docente pregunta a los estudiantes si reconocieron el “latido” de la canción.

La música también tiene un pulso. Cuando suena una música y aplaudimos, movemos el pie o golpeamos la mesa con los dedos o el lápiz, lo que estamos haciendo inconscientemente es marcar el pulso.

Actividad:

Poner distintos tipos de música y caminar por el espacio aplaudiendo según el pulso musical (rápido lento, etc)

Escuchamos el audio “**Dos golpecitos**” de Pequeño caracolito y aplaudimos al momento que la canción nos propone los “dos golpecitos”.

[Link Youtube de la canción](#)

- Complejizamos utilizando instrumentos u objetos sonoros



Actividad N° 10

(Esta actividad puede trabajarse en dos o más clases)

Contenidos: Fuentes sonoras: el cuerpo.

Objetivos: Explorar las posibilidades sonoras del cuerpo humano.

El universo sonoro dentro de la producción musical puede contar con diferentes fuentes. Nuestro cuerpo es la principal e innata fuente, lleno de posibilidades tímbricas y sonoras. A lo largo del tiempo el ser humano creó diversidad de instrumentos, lo que compone otra de las fuentes sonoras que conocemos.

Se propone trabajar con tarjetas que tengan partes del cuerpo. Al sacar una tarjeta, el grupo o estudiante, deberá buscar distintas posibilidades sonoras con esa parte de su cuerpo (Esto se conoce como percusión corporal).



Propuesta de integración de la percusión corporal:

- Se escuchará la canción “**Toca el tambor**” de Pim Pau

[Link Youtube de la canción:](#) TOCA EL TAMBOR (en VIVO) • PIM PAU

A cada frase vocal le corresponde una respuesta rítmica, la cuál se ejecutará con palmas o haciendo percusión corporal con alguna parte del cuerpo.

Acompañar la canción “**Soy un coya chiquitito**” y/o “**El adivinador**” con percusión corporal (sonidos producidos con el cuerpo). Los estudiantes pueden proponer por grupos o de forma individual un acompañamiento corporal para la canción.

[Link Youtube de la canción](#) Judith Akoschky-Soy Un Coya Chiquitito

[Link Youtube de la canción:](#) PIM PAU • ADIVINADOR (María Elena Walsh)

Contenido: Fuentes sonoras: Instrumentos musicales.

Objetivos: Explorar las posibilidades sonoras de instrumentos musicales de percusión.

Una de las tantas formas de hacer música es a través de instrumentos musicales. Existen muchos tipos y variedades de instrumentos. En el primer ciclo de primaria es necesario hacer foco en los instrumentos de percusión, por medio de los cuales reproducir y producir ritmos musicales con los cuales ajustar la motricidad gruesa y fina para ajustar la producción del ritmo musical, es decir que los niños puedan tocar instrumentos *“a tiempo”*.

- De contar con instrumentos de la banda rítmica, el docente presentará cada instrumento por su nombre, mostrándolo a los estudiantes, explicando cuál y de qué material es su materia vibrante (parche, el propio cuerpo o el componente que sea)
- Se les proporcionará a los estudiantes los instrumentos para que realicen una exploración sonora. Es necesario establecer pautas claras y acuerdos de cuidado de los instrumentos y la forma adecuada de ejecución para que cada vez que se utilicen los instrumentos se logre un momento de aprendizaje y disfrute grupal.
- Se utilizarán los instrumentos respondiendo a los motivos rítmicos que propone la canción **“Toca el tambor” de Pim Pau**
[Link de la canción](#)
- Repartir el material y realizar la siguiente actividad a fin de que los estudiantes puedan lograr relacionar los instrumentos con su nombre.

Une con flechas cada instrumento con su nombre:



Sonajas
Platillos
Cascabeles
Caja china
Pandero
Claves
Triángulo
Pandereta
Tambor
Tubo sonoro

Actividad N°11

Contenido: Clasificación de voces y cuidados. Respiración costodiafragmática.

Objetivos: Reconocer y clasificar voces según sus características. Reflexionar sobre los cuidados de la voz.

Uno de los recursos sonoros de constante uso es la voz. Es tan importante aprender a usarla como cuidarla.

- Se trabajará desde la audioperceptiva el reconocimiento de voces mediante la audición de una pista con diferentes voces (niños, femeninas y masculinas) diferenciándolas en agudas (niños y femeninas) y graves (masculinas).
- Para trabajar la concientización de la respiración costodiafragmática, se realizarán primeramente unos ejercicios de respiración para la apertura de la capacidad pulmonar y luego 2 juegos.

Juego N°1:

Ejercicios de respiración en 3 niveles.

[Link Youtube:](#) 3 juegos de RESPIRACIÓN para activar a los niños - guaiainfantil

Juego N°2:

Juegos con diversos materiales para trabajar la respiración y la capacidad pulmonar.

[Link Youtube:](#) Juegos de RESPIRACIÓN divertidos y creativos - Antonio Méndez-Giménez

Trabajar en el pizarrón/cuaderno qué tipos de cuidados debemos tener con nuestra voz: correcta hidratación, evitar la fatiga vocal (gritos y exceso de uso vocal), evitar hábitos y consumos nocivos (tabaco, alcohol, cafeína), correcto descanso, no carraspear, correcta postura corporal.

Actividad N°12

Contenido: Voz hablada y voz cantada.

Objetivo: desarrollar una correcta producción vocal de la voz hablada y cantada.

Voz Hablada:

La voz humana tiene un sin fin de posibilidades expresivas. A grandes rasgos, podemos dividir en dos categorías *la expresión vocal: hablada y cantada*. Es por eso que trabajaremos, particularmente, con algunos aspectos que son comunes como la proyección de la voz y la articulación vocal.

- Para trabajar la voz hablada, se sugiere que el docente conforme una selección de lecturas cortas como trabalenguas, jitanjáforas, adivinanzas, chistes, etc; mediante las cuales trabajar en específico la articulación vocal (correcta pronunciación de las palabras) y la proyección (dirigir el sonido vocal a un lugar distante).
- En primera instancia trabajaremos con la articulación. Los estudiantes explorarán las lecturas de forma libre. Luego el docente hará foco en algún texto específico que cada estudiante haya elegido en función de lograr la correcta pronunciación incorporando la comprensión gramatical de la lectura.

- A continuación, se trabajará con la proyección vocal. Se debe hacer especial énfasis en que lograr una producción vocal sonora y clara no es lo mismo que gritar. Es importante trabajar sobre este aspecto ya que es tanto de utilidad para la vida cotidiana como también de herramienta al momento de hablar o cantar en actos escolares en los que los nervios suelen ser un aspecto que reducen la proyección vocal imposibilitando la claridad de las lecturas o exposiciones (aún con micrófono). Se deja aquí un [Video de referencia en Youtube: La Proyección de la voz en el teatro - Carolina Bessolo](#)
- Realizar las lecturas de los textos trabajados incorporando la proyección vocal. Una estrategia para esta instancia es leerles (o recitar) a otros estudiantes o integrantes de la comunidad educativa. Otra posibilidad es realizar una breve obra o representación teatral de algún cuento/texto en la que tengan que poner en juego la articulación y la proyección vocal.

Voz cantada:

- Teniendo como base las actividades realizadas con la voz hablada, se trabajará con la reproducción y canto de la canción **“tra tra que trá” de Canticuénticos**. Esta obra musical es de carácter lúdica, alternando estrofas y estribillo con trabalenguas cantados. Es un recurso que resulta ameno para trabajar con el primer ciclo (y segundo ciclo también) por su carácter responsorial. [Link Youtube de la canción](#)
- Se ofrece a manera de variante el cuento/canción **Pez Hoja - Volar para contar** [Link Youtube](#). Este recurso nos ofrece la posibilidad de cantar y contar un minicuento. También tiene la oportunidad de utilizar el recurso visual, del pez y la hoja, para presentar el cuento y/o, de ser posible, ofrecer uno para cada estudiante para trabajar.
- Otra opción es trabajar con alguna canción que tenga narrativa como por ejemplo:
“Perro salchicha” [Link Youtube de la canción](#)
“La reina batata” [Link Youtube de la canción](#)
“La vaca estudiosa” [Link Youtube de la canción](#)
 de María Elena Walsh, entre otros autores, es escucharla prestando atención a la historia para contarla, en primera instancia, y luego cantarla.

Nota: Este documento no pretende poner al docente a cargo en situación de *modelo vocal respecto del canto*. Si la/el docente tiene la capacidad de ejecutar un instrumento y/o cantar con el grupo, se considera esta la mejor opción, pero en caso contrario es importante que los niños desarrollen la voz cantada con las pistas provistas que están pensadas particularmente con ese fin.

Por otra parte el docente *sí tiene la responsabilidad de ser modelo vocal respecto de la voz hablada*, por lo cual es importante que la emisión vocal del maestro/a sea clara, siguiendo las pautas de pronunciación que el *Plan de Alfabetización* estipula.

Actividades sugeridas para 2do Ciclo

Actividad N°1

Contenido: Sonido, articulación con Ciencias Naturales.

Objetivo: Reconocer a través de experimentos científicos escolares que el sonido es una vibración con capacidades físicas.

Se propone en esta clase trabajar con la base de la producción musical: el sonido. Las ondas sonoras son vibraciones que se propagan en ondas mecánicas a través de un medio elástico (en este caso de estudio el aire) se mostrará a los estudiantes que aunque el sonido no se puede ver es un acontecimiento físico que se puede visualizar con ciertos dispositivos.

Preparación de la clase:

- El docente deberá construir, por su parte o con el grupo, la cantidad de tambores necesarios para trabajar en grupos de 3 o 4 estudiantes. Hechos con latas, vasos plásticos o algún tipo de recipiente chico/mediano al cuál le colocará un globo cortado encima. El globo debe quedar tirante sobre el recipiente y funcionar como el parche de un tambor. Asegurar el globo con cinta o atarlo con hilo o lana.
- Será necesario conseguir alguna sustancia que tenga granos como sal (de preferencia entrefina o gruesa), azúcar, polenta, etc.



Experiencia utilizando el método científico

Poner la sustancia sobre los tambores.

Se propone la pregunta: ¿podemos mover granos de sal gruesa con el sonido?

- Por grupos deberán anotar la hipótesis a esta pregunta.

Preguntar a los estudiantes: ¿Cómo podemos mover los granos sin tocarlos ni soplarlos?

- Conversen entre ustedes y propongan una manera de mover los granos de sal — sin tocar ni soplar la sal ni la lata — utilizando los elementos sonoros. Usen diferentes elementos.

Si algún grupo consideró el sonido en su hipótesis el docente tomará esa opción, sino buscará inducir esa idea en el grupo clase. Buscarán distintos elementos sonoros, incluyendo la voz, para realizar la experiencia.

La primera experiencia se realizará a unos 20 cm de distancia aproximadamente.

Pueden utilizar reglas para complejizar y trabajar con medidas también.

Objeto con el cual producen sonido	Sonido que realiza: <i>Fuerte - Suave</i>	<i>Predicción:</i> ¿Moverá los granos de sal gruesa?	<i>Resultado:</i> ¿Movi6 los granos de sal gruesa?

Antes de experimentar a una distancia mayor del tambor, discutan la siguiente pregunta formulando y escribiendo una hipótesis: ¿Cómo influye la distancia de la fuente sonora en el movimiento de los granos sobre el tambor?. Luego de escribir realizan la segunda experiencia aumentando la distancia a unos 50 cm aproximadamente.

Objeto con el cual producen sonido	Sonido que realiza: <i>Fuerte - Suave</i>	<i>Predicción:</i> ¿Moverá los granos de sal gruesa?	<i>Resultado:</i> ¿Movi6 los granos de sal gruesa?

Luego de analizar los resultados, los estudiantes vuelven a las hipótesis iniciales:

¿Con las experiencias realizadas se confirman las hipótesis que realizaron al comienzo de la clase? ¿Por qué?

Escribir la conclusión de la experiencia.

Otras experiencias didácticas con sonido:

- **Ciencia en casa: Experimentamos con luz y sonido-**[Link Youtube](#)
- **Vaso intercomunicador Unilexia -**[Link Youtube](#) Transmisión de sonido por el vas6fono

En ambas experiencias se puede utilizar el método científico hipotetizando qué es lo que pasa con los medios que transmiten el sonido y cómo reaccionan los dispositivos ante los cambios en sus diversas variables.

Actividad N° 2

Contenido: Sonido, ruido y silencio.

Objetivo: Reflexionar sobre la importancia y las implicancias del sonido, el ruido y el silencio en la vida cotidiana.

Juego inicial: Lectura de rimas, versos, adivinanzas, etc con susurradores.

Momento de reflexión

- ¿Es importante el silencio? ¿Por qué? ¿En qué momentos es necesario hacer silencio?

Con estas preguntas se puede trabajar sobre los NEC y la importancia del silencio al momento de escuchar a las personas cuando se expresan.

- Enumerar situaciones cotidianas en las que estamos rodeados de sonidos y en las que escuchamos el silencio.
- ¿Y el ruido? ¿Cuándo consideramos que el sonido se convierte en ruido?. Por ejemplo cuando estamos escuchando música e intentamos hablar con alguien pero la música interrumpe. En primera instancia la canción que estábamos escuchando era un sonido agradable, pero luego se convierte en un ruido que interfiere la comunicación.

Se proponen para sonorizar los siguientes cuentos propuestos en el Anexo III de la Res 147/24

- **El cumpleaños de la serpiente** - [Link Youtube](#)
Cuento Sonoro "El cumpleaños de la serpiente" Liceo Fernando Ariztía Ruizh
- **El caballero y su caballo** - [Link Youtube](#)
Caballero y su caballo (Cuento sonorizado) - Producciones del Revez
- **Un día en la vida de Tere y Huesito** - [Link Youtube](#)
Un día en la vida de Tere y Huesito (Cuento) - El profe Lorenzo

Actividad N° 3

Contenido: Construcción de cotidiáfonos

Objetivo: Construir instrumentos musicales que serán de uso recurrente en las clases de música.

Construimos instrumentos musicales con los estudiantes.

Para construir un Kazoo o Mirlitón, se necesitarán:

- Tubo plástico liso (manguera, pvc, etc)
- Bolsa plástica (camiseta, o similar)
- Tijera, Cutter y cinta ancha.
- Opcional: Vasos plásticos descartables (yogurt por ejemplo)

Video de Referencia sobre cómo construir un Mirlitón -



Hagamos un Mirlitón

[Haz clic aquí](#) o
escaneá el QR

Construcción de instrumento similar a un kultrun.

Se necesita:

- Recipiente plástico entre 20 y 30 cm (Bowl, recipiente de helado, o parecido)
- Cinta ancha

Actividad N° 4

(Puede llevarse a cabo en dos o más clases)

Contenido: Familias de instrumentos y clasificación.

Objetivo: Identificar a qué familia pertenecen los distintos instrumentos de la orquesta clásica e instrumentos de distintas regiones folklóricas.

Dentro del universo instrumental existe un sin fin de instrumentos que pueden agruparse por diversas características: por su modo de acción (o forma de tocar), por su materia vibrante, por su cultura de pertenencia, etc. En este documento se hará la clasificación de los instrumentos en dos grandes conjuntos: por su materia vibrante y, contenida dentro de esta, instrumentos folklóricos e instrumentos de la orquesta clásica.

Dentro del grupo de los instrumentos folklóricos, si bien ya son parte del acervo y patrimonio cultural nacional y latino americano, hay algunos que son herencia de la colonización europea en Latinoamérica como por ejemplo la guitarra, el acordeón, el bandoneón, el violín, etc, como así mismo hay otro gran número de instrumentos que son nativos de los pueblos originarios como por ejemplo el erque, el kultrun, la caja chayera, los sikus, etc.

Clasificación por materia vibrante: Idiófonos, membranófonos, cordófonos, aerófonos, electrófonos.

Instrumentos folklóricos:

- Se adjunta el link a un video que presenta una selección de instrumentos propios de nuestro país- [Link Youtube: Instrumentos Musicales de ARGENTINA - Walter Giroldi](#)

Luego de la presentación de los instrumentos se propone un juego sonoro en el cual se escucha un sonido y los estudiantes deberán decir el nombre del instrumento que suena.

- Además se propone, para reforzar la asociación del nombre con la imagen del instrumento la siguiente actividad: Recortar el instrumento y pegarlo en el espacio correspondiente

(Se adjunta en el Anexo de recursos)



Otra propuesta es jugar al “bingo musical” en cual se reproducen sonidos de los instrumentos en un equipo de audio y los estudiantes van completando cartones con imágenes de los mismos.

- **Clasificar los instrumentos folklóricos según su materia vibrante**

- Idiófonos: Pezuñas
- Membranófonos: Kultrún, bombo legüero, caja chayera
- Cordófonos: Guitarra, guitarrón, charango, arpa, violín
- Aerófonos: siku, quena, pincullo, erke, pifilca, ocarina, bandoneón, acordeón

Instrumentos de la orquesta clásica

Dentro de esta agrupación se encuentran una selección de instrumentos que se fue depurando a lo largo de los siglos, comenzando su proceso de estandarización a partir del Siglo XVII a raíz de la consolidación de las *sinfonías* y la forma musical *Sonata* como formato de composición preponderante de la época. A raíz de la sinfonía se estableció un formato “clásico” para componer la orquesta que conocemos en la actualidad.

Video con sonidos de cada uno de los instrumentos de la orquesta sinfónica

[Link Youtube LOS INSTRUMENTOS DE LA ORQUESTA SINFÓNICA-Seño Merce](#)

Distribución de instrumentos de la orquesta clásica

En el [Anexo de recursos](#) se deja la distribución orquestal en blanco y negro para ser coloreada por los estudiantes de la manera que se ve en la otra imagen.

Se adjunta un link sobre este tema que puede ser trabajado en clase con los estudiantes o ser utilizado a modo informativo por el docente.

[Video: Como colocar los instrumentos de una orquesta-Marga P.M](#)

En una orquesta sinfónica, los instrumentos se ubican formando un *semicírculo alrededor del director*, quien se encuentra en el centro del escenario. Esta disposición permite que todos los músicos puedan verlo y mantener una buena comunicación visual y sonora.

El orden en que se colocan los instrumentos sigue una lógica: de izquierda a derecha del director, desde los sonidos más agudos hasta los más graves.



● **Primera fila (En naranja): instrumentos de cuerda** Son los más numerosos dentro de la orquesta. Se ubican de la siguiente manera: a la izquierda del director están los primeros violines, luego los segundos violines, las violas, los violonchelos y, finalmente, los contrabajos. Si la obra que se interpreta requiere arpa o piano, estos se colocan detrás de los segundos violines.

● **Segunda sección (en verde claro): instrumentos de viento-madera (Aerófonos).**

Ocupan el centro del escenario. De izquierda a derecha se ubican las flautas y los oboes; detrás de ellos se encuentran los clarinetes, fagots y contrafagots.

● **Tercera sección (En verde oscuro): instrumentos de viento-metal (Aerófonos).**

Se sitúan detrás de los instrumentos de viento-madera, completando la parte central de la orquesta.

● **Cuarta sección (En azul): percusión (Membranófonos e idiófonos).**

En la parte posterior se colocan los instrumentos de percusión, con los timbales ubicados en el centro.

Algunas actividades sugeridas para trabajar con esta temática:

- **Bingo de instrumentos** en cual se reproducen sonidos de los instrumentos en un equipo de audio y los estudiantes van completando cartones con imágenes de los mismos.
- **Memotest:** el nombre del instrumento en una tarjeta y la imagen en otra.



Tarjetas de instrumentos musicales- PDF
[Haz clic aquí](#) o
escaneá el QR

- **Canciones:**

La orquesta "Bellas Melodías"- Cristina Lozan [Link Youtube](#) (Cánon popular)

Miliki - Mi Familia (con pictogramas) [Link Youtube](#)

Actividad N°5

Contenido: La voz hablada y cantada

Objetivo: Desarrollar una correcta producción vocal de la voz hablada y cantada.

Voz Hablada:

La voz humana tiene un sin fin de posibilidades expresivas. A grandes rasgos, podemos dividir en dos categorías la expresión vocal: hablada y cantada. Es por eso que trabajaremos, particularmente, con algunos aspectos que son comunes como la proyección de la voz y la articulación vocal.

- Para trabajar la voz hablada, se sugiere que el docente conforme una selección de lecturas cortas como trabalenguas, jitanjáforas, adivinanzas, chistes, etc; mediante las cuales trabajar en específico la articulación vocal (correcta pronunciación de las palabras) y la proyección (dirigir el sonido vocal a algún lugar en específico)
- En primera instancia trabajaremos con la articulación. Los estudiantes explorarán las lecturas de forma libre. Luego el docente hará foco en algún texto específico que cada estudiante haya elegido en función de lograr la correcta pronunciación incorporando la comprensión gramatical de la lectura.
- A continuación se trabajará con la proyección vocal. Se debe hacer especial énfasis en que lograr una producción vocal sonora y clara no es lo mismo que gritar. Es importante trabajar sobre este aspecto ya que es tanto de utilidad para la vida cotidiana como también de herramienta al momento de hablar o cantar en actos escolares en los que los nervios suelen ser un aspecto que reducen la proyección vocal imposibilitando la claridad de las lecturas o exposiciones (aún con micrófono). Se deja aquí un [video de referencia](#) **La Proyección de la voz en el teatro - Carolina Bessolo**
- Realizar las lecturas de los textos trabajados incorporando la proyección vocal. Una estrategia para esta instancia es leerles (o recitar) a otros estudiantes o integrantes de la comunidad educativa. Otra posibilidad es realizar una breve obra o representación teatral de algún cuento/texto en la que tengan que poner en juego la articulación y la proyección vocal.

- Algunos juegos vocales para poner en práctica distintos rasgos de la voz hablada.
- **TUTUCA (Juego de manos) • PIM PAU-** [Link Youtube](#)
- **UNA TORRE (Juego de manos y motricidad) • PIM PAU** [Link Youtube](#)
- **Luis Pescetti - Rima de Comas y Luciano** [Link Youtube](#)
- **La gata ética pelética versión de Mariana Baggio** - [Link Youtube](#)
- **Juegos con el Mirlitón construido:** Usar este instrumento para entonar una canción utilizando la sílaba “tu” o “hablar” a través de él de manera chistosa, invita a proyectar la voz por medio de ese tubo.

Voz cantada:

- Teniendo como base las actividades realizadas con la voz hablada, se trabajará con la reproducción y canto de la canción **“tra tra que trá” de Canticuénticos**. Esta obra musical es de carácter lúdica, alternando estrofas y estribillo con trabalenguas cantados. Es un recurso que resulta ameno para trabajar con el primer ciclo (y segundo ciclo también) por su carácter responsorial. [Link Youtube](#)
- Las canciones **“Mi lugar”** [Link Youtube](#) y **“Río Chubut”** [Link Youtube](#) de **Yoel Hernández** son obras de inmenso valor cultural que fortalecen la identidad provincial y ofrecen una gran oportunidad de trabajar tanto la voz cantada como la voz hablada por medio de sus recitados intermedios. En ambos casos el recitado tiene un carácter expresivo el cual, si bien no es cantado, requiere de ser *interpretado* por los estudiantes.
- Otra opción es trabajar con canciones que tengan una narrativa o un tema en específico para trabajar en primera instancia desde la oralidad:

Una opción para trabajar la temática de Bullying es:

¿Por qué no hacemos nada? - Voces contra el bullying - Coro Voces del Sol.

[Link Youtube](#)

A modo de puntapié para trabajar con temática de música de autores patagónicos:

Selección de kaanis (Homenaje a Hugo Gimenez Agüero) interpretados por Yoel Hernández,

[Link Youtube](#)

Cuando nace el loncomeo de Rubén Patagonia,

[Link Youtube](#)

Amutuy Soledad de Los Hermanos Berbel.

[Link Youtube](#)

Actividad N°6

Contenidos: Fuentes sonoras: el cuerpo

Objetivos: Utilizar las posibilidades sonoras del cuerpo humano sobre pistas/producciones musicales.

El universo sonoro dentro de la producción musical puede contar con diferentes fuentes. Nuestro cuerpo es la principal e innata fuente, lleno de posibilidades tímbricas y sonoras. A lo largo del tiempo el ser humano creó diversidad de instrumentos, lo que compone otra de las fuentes sonoras que conocemos.

Los musicogramas son una herramienta didáctica, fácil de utilizar, que incentiva y desafía a los alumnos, y que por su dinámica promueven el ajuste rítmico en los estudiantes.

Se propone trabajar con los siguientes musicogramas, dejando abierta la posibilidad de que el docente proyecte el video o que aprenda la secuencia rítmica corporal para enseñarla a los estudiantes y desarrollarla en clase.

- **Bruno Mars - Uptown funk - Con percusión corporal** [Link Youtube](#)
- **Chacarera - percusión corporal - la nube percusión** [Link Youtube](#)

Se provee en el *Anexo de recursos* una serie de cinco tarjetas para que los estudiantes puedan crear sus propios musicogramas en base a alguna pista musical. Se recomienda imprimir varias copias de cada una de las tarjetas a fin de que los estudiantes tengan posibilidad de combinar y repetir las posibilidades de percusión corporal.



Actividad N°7 (Proyecto Interdisciplinar)

Contenido: Patrimonio cultural - Regiones folklóricas (4to: Patagónica, 5to y 6to: Argentina), articulación con Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

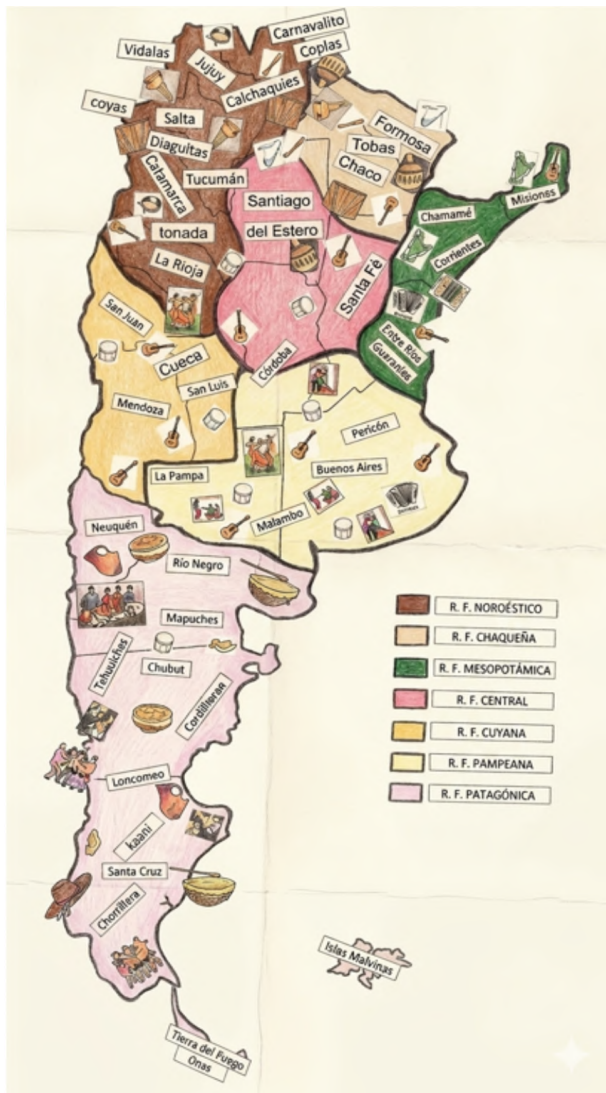
Objetivo: Identificar dentro de las distintas regiones folklóricas las diversas manifestaciones culturales.

Esta propuesta puede abordarse interdisciplinariamente con Ciencias Sociales trabajando con 5to y 6to: *relieve, clima, flora y fauna, recursos naturales*; y profundizando con 4to grado: *diversidad de ambientes en chubut, el tiempo y el espacio, población y economía, información general de localidades*. El docente dará a los estudiantes un mapa de argentina marcado con las regiones folklóricas (anexo en los recursos).

- Los estudiantes pintarán el mapa incluido en el anexo según el modelo otorgado:



- Si el docente trabaja con las regiones geográficas del país (algunas coinciden con las regiones folklóricas, mientras que otras difieren y se mezclan con otras regiones aledañas), puede realizar interdisciplinariamente un trabajo de investigación propio de las ciencias sociales añadiendo la investigación de las manifestaciones culturales de cada región: danzas, estilos e instrumentos musicales, vestimenta, fiestas populares, etc.
- A medida que se trabaje con las regiones geográficas/folklóricas el grupo clase puede ir completando una infografía-mural colaborativo, que quede visible en el aula y ayude a los estudiantes a recordar, estudiar y fijar los conceptos abordados.
- Se sugieren algunas audiciones por cada cada región (algunos géneros pertenecen a más de una)



Región Patagónica

Aonikenk - Hugo Gimenez Agüero

[Link Youtube](#)

Quimey Neuquén - Hermanos Berbel

[Link Youtube](#)

Rogativa de Loncomeo - Aime Paine

[Link Youtube](#)

Región Pampeana

Estilo - Andrés Chazarreta

[Link Youtube](#)

Milonga del solitario - Atahualpa Yupanqui

[Link Youtube](#)

La cumparsita (tango) - Gerardo Rodriguez

[Link Youtube](#)

Pericón - Baile Nacional

[Link Youtube](#)

Malambo - Danza tradicional

[Link Youtube](#)

Región Cuyana

Tonada del viejo amor - Eduardo Falú

[Link Youtube](#)

Zamba de mi esperanza - Luis Profili

[Link Youtube](#)

Cueca carpera - Instrumental

[Link Youtube](#)

Región Chaqueña

Mate amargo (Ranchera) - R. Rossi

[Link Youtube](#)

Triunfo - Danza tradicional

[Link Youtube](#)

Noroeste argentino

Coplas de Baguala - L. Valladares

[Link Youtube](#)

Carnavalito

[Link Youtube](#)

Viva Jujuy (bailecito) - Rafael Rossi

[Link Youtube](#)

Región Central

Chacarera del rancho - Adolfo Ábalos

[Link Youtube](#)

Gatito pa Don Lucas - Arsenio Segovia

[Link Youtube](#)

Escondido - Los manseros santiagueños

[Link Youtube](#)

Región Mesopotámica

Kilómetro 11 - Chamamé tradicional

[Link Youtube](#)

Pajaros de mi flor (Chamarrita) - Hermanos

Cuestas [Link Youtube](#)

Actividad N°8

Contenido: Sonorización de mitos y leyendas

Objetivo: Sonorizar textos recuperando elementos sonoros propios del texto (por ej: viento, espadas, mar, truenos, etc.) como también creando climas o ambientes sonoros que evoquen el momento de la historia que se está relatando.

Según el tipo de literatura que el docente esté trabajando conforme al grado que quiera adaptar esta actividad (4to leyendas de Chubut/Patagonia, 5to leyendas de argentina, 6to mitos clásicos) se propone la tarea de sonorizar un relato.

*Sonorizar un relato no sólo requiere **entender el texto**, sino entrar en el mundo sonoro que se desprende del mismo. La tarea de sonorizar un texto requiere de al menos tres lecturas:*

- **Buscar elementos sonoros por sí mismos que aparezcan en el relato**, sean naturales o artificiales: Viento, mar, animales, espadas, golpes, etc.
- **¿Qué personajes principales aparecen?** ¿Podemos asignarles un sonido o motivo musical a esos personajes? Esto se conoce como *Leitmotiv* dentro del lenguaje musical
- **Reconocer ambientes sonoros y/o paisajes sonoros:** Según el momento del relato el fondo sonoro puede ir cambiando. Una muchedumbre, un día ventoso, una batalla, un escenario oceánico o tormentoso son situaciones sonoras distintas, como también distintos momentos de la trama como situaciones de miedo o tensión, calma, derrota o victoria. ¿Cómo sonorizar estos momentos?

Crear este universo sonoro proveniente del texto no sólo estimula y desarrolla en los estudiantes la interpretación del texto sino también la creatividad.

Las vías de sonorización son múltiples: Según lo que el docente acuerde con el grupo se puede utilizar: percusión corporal, efectos vocales, búsqueda de material descartable para realizar efectos o climas sonoros (vasos para recrear pasos de un caballo, un recipiente grande con arroz para crear un efecto de mar, etc.), utilización de instrumentos musicales, búsqueda de sonidos o música en internet para crear o marcar momentos sonoros del relato, grabar sonidos y reproducirlos, etc.

Para enriquecer y complejizar la sonorización de un relato, se puede pensar en puestas en escena de esa producción: Representación teatral, teatro de sombras (con teatrillo y figuras de cartón o corporal), producción audiovisual, radio teatro, etc.

Se deja aquí a modo de ejemplo la sonorización de la adaptación de una leyenda a teatro de sombras, la cual cuenta con un relato sonoro: **Pancho Spaccarotella. La Leyenda de Koonek**

[Link Youtube](#)

Actividad N°9

Contenido: Figuras musicales, articulación con Matemática

Objetivo: Relacionar las figuras musicales con el contenido matemático de fracciones

Música, ritmos y fracciones (Situación didáctica extraída de la Circular Técnica 2/24)

Las fracciones también son usadas en el mundo de la música.

Cuando un compositor crea una nueva obra, la expresa en un sistema de escritura denominado notación musical. En él, las fracciones, juegan un papel fundamental.

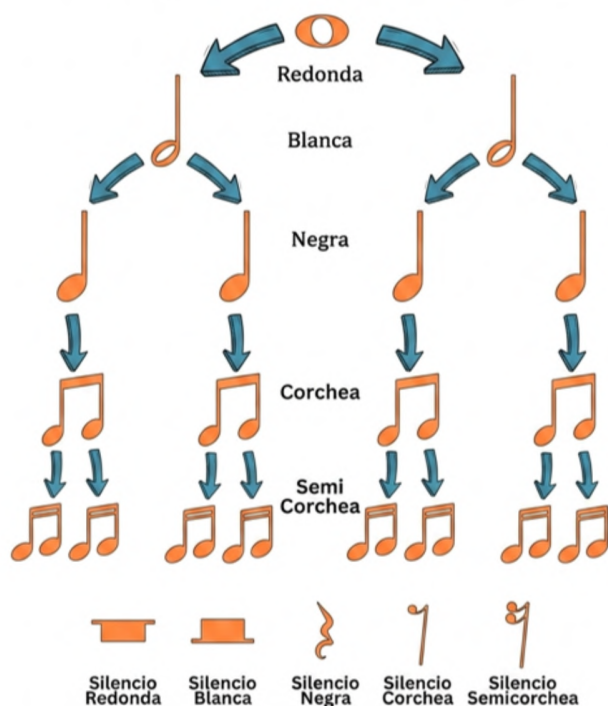
Para representar la métrica y rítmica de una composición musical, se utilizan las figuras musicales que indican la duración de los sonidos, veamos de qué se trata.

Nombre	Figura	Duración
Redonda		4 tiempos
Blanca		2 tiempos
Negra		1 tiempo
Corchea		$\frac{1}{2}$ tiempo
Semicorchea		$\frac{1}{4}$ tiempo

Por lo tanto se puede decir que la representación de la duración de los sonidos en el tiempo, en una partitura, se organizan de este modo:

- **Blanca** = $\frac{1}{2}$ redonda
- **Negra** = $\frac{1}{4}$ redonda
- **Corchea** = $\frac{1}{8}$ redonda
- **Semicorchea** = $\frac{1}{16}$ redonda

Equivalencias de las figuras musicales



La **redonda** dura 4 tiempos: un entero.

El sonido inicial se prolonga durante 4 tiempos.

La **blanca** dura $\frac{1}{2}$ tiempo de redonda, se escuchan dos sonidos, cada uno dura dos tiempos.

La **negra** dura $\frac{1}{4}$ de la redonda. Se escuchan cuatro sonidos, cada uno dura un tiempo.

Cada **corchea** dura $\frac{1}{8}$ de la redonda. Se escuchan ocho sonidos.

En el caso de las **semicorcheas**, cada semicorchea dura $\frac{1}{16}$ de la redonda. Se escuchan 16 sonidos.

Actividad:

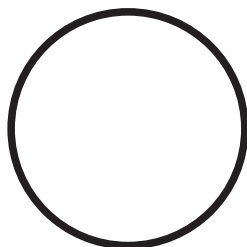
Completar la imagen con los nombres de las figuras musicales

Se encuentra disponible para imprimir en el [Anexo de recursos](#).

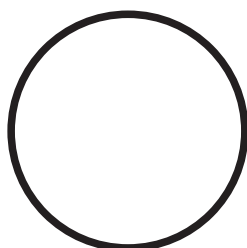
En esta reconocida obra, **Canon de Pachelbel (1680)**, se puede escuchar y observar cómo los instrumentos inician con blancas y luego se van superponiendo negras, corcheas y semicorcheas. Los colores permiten identificar los distintos instrumentos y los tamaños de los cuadrados, las equivalencias entre figuras. **Pachelbel, Canon in D** [Link Youtube](#)

Actividad: ¡A practicar y graficar!

- Para formar la duración de una  necesito  , por lo tanto se van a escuchar sonidos.
- En cuántas partes hay que dividir este círculo, teniendo en cuenta que el círculo completo representa a una redonda, para que cada segmento corresponda a 1  ?

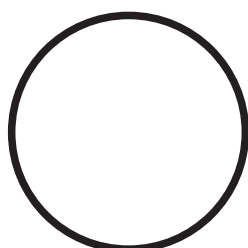
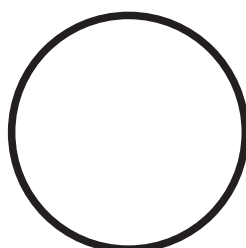


- Si se escucha que un triángulo toca dos sonidos, o sea  , se puede decir que está representando la duración de un entero, o sea  ¿Cómo podríamos graficarlo?



- Cuántas corcheas son necesarias para representar la duración de 4  ' y cuántas serían necesarias para representar la mitad de una redonda?

Graficar en cada uno de estos círculos



MusiTest: Para jugar, asociar y memorizar.

Se adjunta en el [Anexo de recursos](#) tarjetas para jugar al memotest con los estudiantes.

Se sugiere que el siguiente grupo de tarjetas lo tenga cada estudiante pegado en la carpeta o plastificado para poder generar otras dinámicas que se detallan en las próximas actividades.



Para jugar, quedan disponibles los siguientes juegos de tarjetas que tienen por separado Figura, nombre de la figura y duración. Para ir variando el juego y la apropiación de el contenido.



Se puede alternar entre distintos pares de tarjetas:

- Figura - Nombre
- Figura - Duración
- Duración - Nombre
- Duración - Figura

El compás:

El compás, musicalmente hablando, divide la música en segmentos con la misma cantidad de tiempos dentro de una composición.

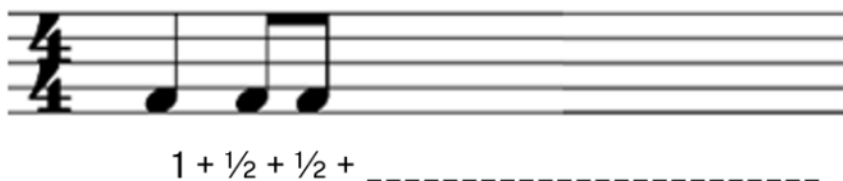
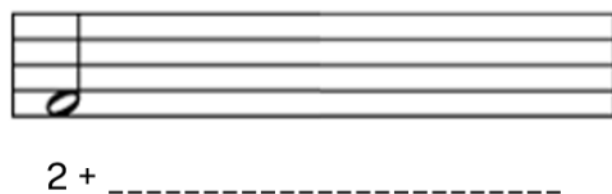
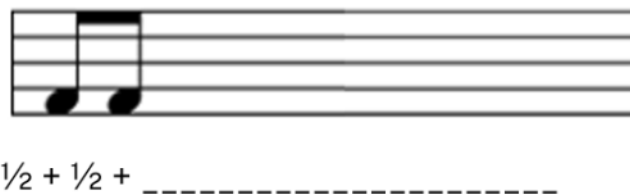
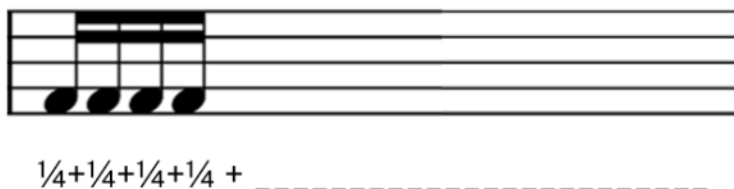


Fragmento de “**Somos**” -Canción de **Cristian Suárez** contenida en el **Cancionero Educativo Provincial**.

Veamos un compás que suma cuatro tiempos. La suma de sus fracciones corresponde a la duración de una **O**.



Completar los siguientes compases. Cada uno de ellos debe sumar 4 tiempos en total. Se pueden utilizar las figuras que sean necesarias. Colocar debajo de ellas el valor de duración que le corresponde, es decir la fracción que representa.



Una vez que los compases estén completos ejecutarlos (tocarlos) con instrumentos, percusión corporal, cotidiáfonos, o las combinaciones que encuentren... ¡a disfrutar de la música!

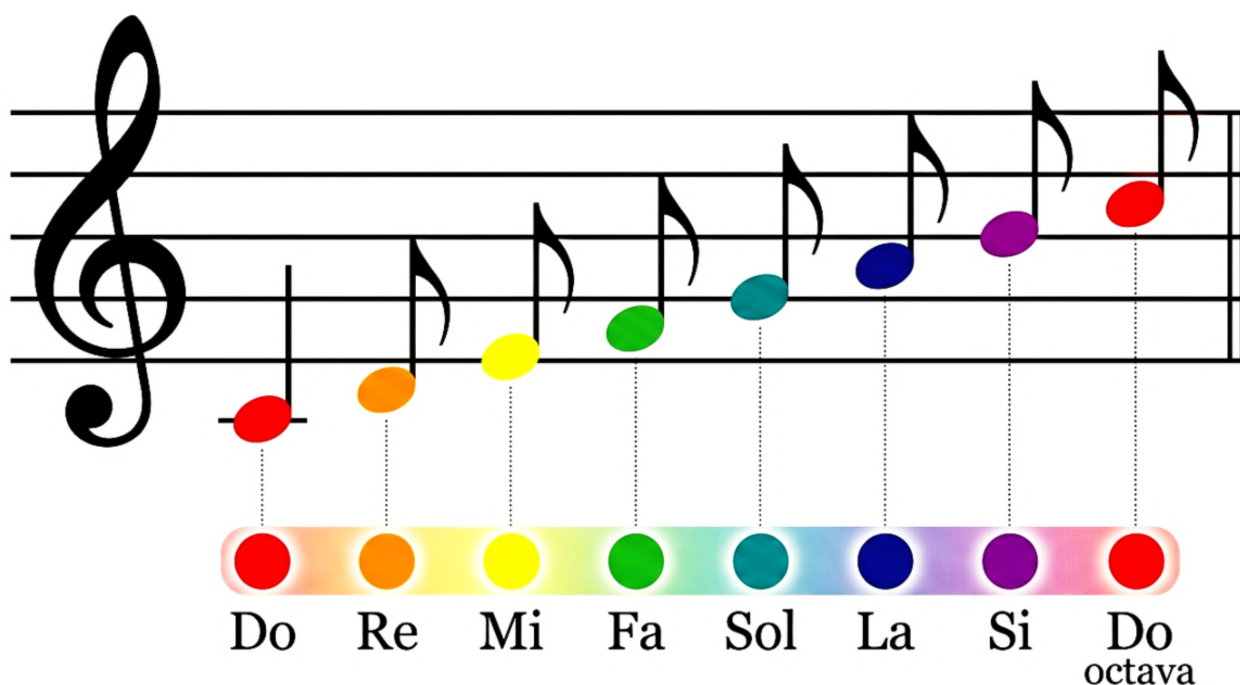
Actividad N°10

Contenido: Pentagrama y notas musicales

Objetivo: Identificar los elementos propios de la escritura musical.

Las notas musicales parten de siete sonidos básicos que representan diferentes alturas musicales, es decir sonidos con frecuencias específicas que se afinan a partir de los 440hz que es la nota musical/frecuencia de referencia (LA).

El **Pentagrama** es un sistema de codificación que cuenta con **líneas y espacios** en los cuales se ubican los distintos sonidos (Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Si). La **Clave de sol** es un símbolo que funciona de referencia. Esta clave comienza a dibujarse desde la segunda línea (desde abajo hacia arriba), por lo cual a tal línea se la nombra con la nota **Sol**. A partir de este sonido se les da ubicación a las notas musicales restantes entre las líneas y espacios del pentagrama como se puede apreciar en la siguiente imagen:



Actividad: Repartir a los estudiantes una copia de la imagen con las notas musicales y poner el nombre correspondiente de cada una en el lugar correspondiente.

Encontrar en la letra de la canción “**Siete notas**” y encerrar con círculos los nombres de las notas musicales: Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Si. Escuchar, aprender y cantar la canción.

Siete notas (cueca) - Belloso/Alcayaga [Link Youtube](#)

Siete notas (cueca) - Belloso/Alcayaga

Do, do, re, re

Repitan con migo

Este canto que nos va a enseñar

Este canto que nos va a enseñar

Mi, mi, fa, fa

Fácil como un juego

Siete notas que en el aire están

Siete notas que en el aire están

Sol, la, si saben

Escuchar atentos

Ya verán que pronto

Las van a encontrar

Y todos juntos vamos a cantar

Do, do, re, re

Recuerden que siempre

En el canto hay felicidad

En el canto hay felicidad

Mi, mi, fa, fa

Faltan pocas notas

Y enseguida las voy a entonar

Y enseguida las voy a entonar

Sol, la, si saben

Escuchar atentos

Ya verán que pronto

Las van a encontrar

Y todos juntos vamos a cantar

Actividad N°11

Contenido: Textura musical: Figura y fondo.

Objetivo: Distinguir planos sonoros en distintas obras musicales.

Dentro de una obra musical existen distintos planos sonoros. Así como en una pintura, un dibujo o una foto se pueden observar uno o más planos visuales (por ejemplo los personajes/elementos principales que se ven al frente y el fondo) en la música también se pueden identificar auditivamente planos sonoros. Por ejemplo en una canción *la voz principal es la Figura y el conjunto instrumental es el Fondo*.

En el anexo de recursos se adjuntan varias imágenes (con su consecuente relación Figura-Fondo) para trabajar visualmente este concepto que desde la escucha puede resultar abstracto y complejo. Luego de analizar con el grupo las imágenes e identificar las relaciones de Figura y Fondo, se propondrá al grupo escuchar el siguiente listado de obras musicales en las que deberán realizar el mismo análisis identificando la Figura y el fondo musical.

Preludio de la Suite N°1 para Violoncello de J.S. Bach -

[Link Youtube](#)

Video: Yo-Yo Ma - Bach: Cello Suite No. 1 in G Major, Prélude.

En este caso, sólo suena un instrumento por lo cual toda la obra es considerada **Figura** como la imagen aquí presentada. Todos los elementos de esta foto son parte de la escena protagonista.



El cóndor pasa interpretada por Los Incas -

[Link Youtube:](#)

Video: El Cóndor pasa - Los Incas original remastered.

Esta obra clásica del repertorio folklórico latinoamericano representa un caso de **Figura y fondo**, en el que la **Figura** está representada en los instrumentos de viento y el **Fondo** es el acompañamiento instrumental de guitarra, charango y bombo. Cabe destacar que al comienzo de la obra sólo suena el **Fondo** hasta que comienza la melodía principal.



Libertango de Astor Piazzolla -

[Link Youtube:](#)

Video: LIBERTANGO - 1985 - Astor Piazzolla y su Quinteto

Esta composición *polifónica* (múltiples melodías/sonidos al mismo tiempo) la mayor parte de la obra representa un caso en el que **todo es Figura y a la vez todo es Fondo**, dado que todas las melodías juntas representan el protagonismo total de la obra.



Actividad N°12

Contenido: Forma musical.

Objetivo: Distinguir

La **forma musical** es la estructura o el modo en que se organizan las diferentes partes de una obra a lo largo del tiempo, basándose en la repetición, el contraste y el retorno.

Por ejemplo, en el caso de la canción **Chubut mi hermosa provincia de Roxana Vera** (contenida en el [Cancionero Educativo Provincial](#)) la **forma musical** es la siguiente: Estrofa 1, Estrofa 2, Estribillo, Estrofa 3, Estrofa 4, Estribillo.

Si a la sección “Estrofa” le asignamos una letra **A** y a la sección “Estribillo” le asignamos la **B** podemos notar la estructura **AA-B-AA-B**.

Si bien existen estructuras estándar dentro de las obras musicales, cada una tiene su forma particular dando paso a múltiples segmentos, entre otros se nombran algunos:

- **Introducción:** Parte inicial de la obra musical
- **Estrofa:** Segmento melódico, por lo general con contenido literario.
- **Estribillo:** Segmento que suele reiterarse dentro de la obra musical.
- **Instrumental:** Parte de la canción en la que sólo se ejecutan instrumentos musicales, también denominada interludio.
- **Puente:** Segmento breve que conecta dos partes distintas (Ej: Estrofa-Estribillo)
- **Coda:** Sección final, distinta de los anteriores momentos musicales, que da conclusión a la obra.

Actividad preliminar: para ayudar a identificar e internalizar los cambios de secciones musicales, una forma efectiva es utilizar piezas musicales y asignarle a cada sección una secuencia de movimientos corporales y/o con elementos (papeles, porras, bolsas, pelotas, etc.). Se dejan aquí algunas opciones para trabajar la estructura musical desde la apropiación auditiva y corporal:

- **Pelota que sabe girar - Tan Gurí (Juego) - [Link Youtube](#)**
- **Tomate perita - Pim Pau - [Link Youtube](#)**
- **Carnivalito - Actividad de María José Sánchez Parra - [Link Youtube](#)**

Actividad: Escuchar las siguientes obras musicales e identificar la estructura de cada una.

- **Ojos de cielo de Victor Heredia - [Link Youtube](#)**
Estructura: Intro - A-B A-B A-B
- **Juntos a la par de Pappo - [Link Youtube](#)**
Estructura: AA - B - Instrumental - A - BB
- **Motivos de Abel Pintos - [Link Youtube](#)**
Estructura: AA - B - AA - C (puente) - BB - D (Coda)



Orientaciones didácticas

Artes Visuales



Actividades sugeridas para 1er Ciclo

Actividad N°1: Explorando la figura humana y el collage

Esta propuesta combina el arte del recorte con el dibujo y la composición espacial.

Contenido: Manejo del espacio en el soporte, el dibujo del cuerpo humano, técnica de recorte y pegado (*collage*).

Objetivo: Utilizar el collage en una composición creativa donde una imagen recortada (el rostro) se fusione con un cuerpo dibujado y elementos del entorno, desarrollando un adecuado manejo del espacio de toda la superficie del soporte.

Materiales a utilizar

Para esta actividad, requeriremos el soporte (hoja número cinco). Además, tijeras, plasticola, diarios o revistas que puedan ser recortados. Finalmente, necesitarán lápiz negro y lápices de color.

Consignas de las actividades

1. Preparación del Retrato: Busquen en revistas o diarios el retrato de una persona.
2. Recorte Prolijo: Recorten la cara cuidadosamente, siguiendo bien el contorno de la cabeza.
3. Ubicación y Pegado: Peguen la cara recortada en alguna parte del soporte.
4. Dibujo del Cuerpo: A partir de la cabeza pegada, dibujen el cuerpo entero. Es vital que revisen que no falte ninguna parte.
5. Composición y Elementos Extra: Agreguen otros elementos dibujados con el lápiz negro a la composición (por ejemplo, un árbol, un gato o flores).
6. Coloreado Final: Utilicen los lápices de color para pintar todo. Acuérdense que las superficies deben estar cubiertas con color; una parte sin color es un trabajo incompleto.



Actividad 2: La Línea Recta y el Collage Gráfico

En esta ocasión se explorará y profundizará uno de los elementos fundamentales de las artes visuales: la línea. Recordamos que, si desplazamos un punto, nace una línea.

Contenido: Estudio y aplicación de las líneas rectas: horizontales, verticales y diagonales.

Objetivo: Realizar una composición libre utilizando la técnica de *collage* con papel recortado en líneas rectas (tiras de papel).

Materiales a utilizar: Para esta clase, se requiere la hoja número cinco (soporte), plasticola, tijeritas, y revistas o diarios que puedan ser recortados.



Consignas de las actividades

1. Obtención de las Líneas: recortar tiritas de papel. Es importante que estas tiritas no tengan más de 1 cm de ancho. Estas tiras representan nuestras líneas rectas que podremos utilizar en todos los sentidos: horizontal, vertical, diagonal.
2. Juego Libre y Composición: Pegar libremente estas tiras sobre el soporte.
3. Desafío Opcional: Pueden animarse a utilizar las líneas para crear objetos o formas reconocibles (como el ejemplo un auto).

Actividad 3: Robots con Formas Regulares

Se trabajará con el concepto de forma y formas básicas geométricas regulares: el triángulo, el círculo, el cuadrado y el rectángulo. Usaremos estas figuras para construir creativamente.

Contenido: Formas geométricas básicas regulares. Técnica de *collage*.

Objetivo: Crear una composición de robots utilizando exclusivamente las formas geométricas básicas regulares, aplicando la técnica de *collage* con recortes de revistas.

Materiales a utilizar: Necesitarán el soporte (hoja número cinco), tijeras, plasticola, y revistas o diarios que se puedan recortar.

Consignas de las actividades

1. Recorte de Formas: Recorten de las revistas o diarios muchas formas básicas geométricas y regulares (círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos).
2. Invento del Robot: Utilizando únicamente estas formas geométricas recortadas, inventen y armen uno o varios robots en el soporte.
3. Aplicación del Collage: Peguen los recortes sobre la hoja, aplicando la técnica de *collage*.



Actividad 4: Las Frutas y las Formas Orgánicas

En esta oportunidad se verán las formas irregulares. Estas también se conocen como formas orgánicas, ya que son “caprichosas”, no siguen formas regulares y se encuentran generalmente en la naturaleza.

Contenido: Formas orgánicas o irregulares.

Objetivo: Dibujar un conjunto de frutas, reconociéndolas como ejemplos de formas orgánicas que poseen contornos inexactos.

Materiales a utilizar: Para esta actividad, solo necesitaremos el soporte y lápices de colores.



Consignas de las actividades

1. Identificación de Formas: Observar y reconocer formas orgánicas en las frutas provistas por el docente.
2. Dibujo Frutal: Dibujen en el soporte todas las frutas que conozcan.
3. Tamaño Adecuado: Procuren que el dibujo de las frutas sean grande, ocupando y distribuyendo bien el espacio en la hoja, para que se puedan distinguir bien en el soporte.

Actividad 5: Creando Volumen

Introducir un concepto nuevo: la forma volumétrica. A diferencia de las formas planas (bidimensionales: alto y ancho), la forma volumétrica es tridimensional, posee alto, ancho y profundidad.

Contenido: Formas planas (bidimensionales) y formas volumétricas (tridimensionales, con profundidad). Técnica de *collage* con volumen.

Objetivo: Crear una composición de peces a la que se le incorpore volumen, utilizando materiales de reciclaje y pegados para que las formas se levanten del soporte (logrando profundidad). Que los estudiantes puedan diferenciar una obra bidimensional de una obra con volumen.

Materiales a utilizar: A modo de soporte se utilizará un cartón (de buen espesor) en lugar de la hoja de carpeta, para que resista el peso. Se requerirá tijera, plasticola, y materiales para dar volumen: telas, cajitas de remedio y cajitas chiquititas, tapitas, cartón (para apilar formas) y todo tipo de papeles que se puedan abollar y pegar.

Elección de una temática para realizar la obra.

El docente puede elegir la temática libremente o en relación a algún contenido que esté abordando en las áreas curriculares.



Consignas de las actividades

1. Tema y Soporte: Realizar dibujos sobre el soporte, de manera bidimensional, conforme a la temática elegida por el docente. Por ejemplo temática de peces.
2. Generación de Volumen: Utilicen los materiales para lograr volumen sobre el dibujo, haciendo que los peces “se levanten” o sobresalgan del soporte. Esto puede lograrse pegando cajitas, tapitas, varios cartones apilados o papelitos abollados y/o el material de reciclaje recolectado. La obra debe ser volumétrica para que tenga profundidad.
3. Entorno de la obra: utilizando la técnica de collage con el mismo material reciclado y con dibujos pueden crear el fondo o entorno de los dibujos convertidos en obras con volumen.

Actividad 6: Colores primarios y secundarios

¿Cómo surgen o de dónde salen los colores? Los colores primarios son el rojo, amarillo y azul, estos no se pueden obtener mezclando otros colores. Los colores secundarios se obtienen al mezclar dos colores primarios: naranja (rojo + amarillo), verde (amarillo + azul) y morado (azul + rojo)

Contenido: Colores primarios y secundarios

Objetivo: Lograr a través de la experimentación activa componer los colores secundarios mezclando los colores primarios. Hacer el registro de cómo se obtienen los colores secundarios en una tabla.

Materiales a utilizar: Necesitarán hojas número cinco, temperas con los colores primarios, pinceles, recipientes con agua y recipientes para las temperas

Consignas de las actividades

El docente arbitrará la dinámica del desarrollo de la actividad. Pueden trabajar en grupos o de forma individual en la primera parte experimental. Luego en la experimentación guiada trabajarán de manera individual ya que en esta instancia cada niño realizará en una tabla el registro de la obtención de los colores secundarios.

1. Experimentación libre: Se explicará a los niños los cuidados de higiene personal, grupal y del aula para la manipulación de los elementos. Luego experimentarán de manera libre pintando y mezclando las témperas.
2. Momento de reflexión: ¿Qué pasó cuando mezclaron los colores? Se guía la charla hacia el tópico de los colores secundarios (Por ejemplo: ¿Alguien encontró el color Naranja? ¿Mezclando qué colores lo encontraron?)
3. Realización de una tabla: Con la ayuda del docente elaborarán una tabla de tres columnas:

Color Secundario	Color Primario 1	Color Primario 2

4. Completar la tabla: De manera grupal se acuerda cuál es la mezcla correcta para cada color secundario. Cada estudiante hará el registro en la tabla escribiendo el nombre y una pincelada del color en la casilla de los colores primarios correspondientes para formar el color secundario.

Actividad 7: El Registro de Color

El mundo que nos rodea está completamente lleno de color, es por eso que trabajaremos con este contenido específico.

Contenido: El color en los objetos cotidianos.

Objetivo: Realizar un ejercicio de observación del entorno para identificar y catalogar, con ayuda de una tabla, el color inherente a diferentes objetos cercanos.

Materiales a utilizar

Necesitarán la hoja número cinco, lápices o marcadores para dibujar la tabla, y lápices de colores.

Consignas de las actividades

1. Construcción de la tabla: En la hoja, tracen una tabla dividida en tres columnas.
2. Títulos de la Tabla: Nombren las columnas como: Objeto, Color del objeto y Dibujo pintado del color del objeto.

Objeto	Color del objeto	Dibujo pintado del objeto

3. Registro de Objetos: Busquen a su alrededor y elijan por lo menos seis objetos cercanos.
4. Completar el Registro: Anoten el nombre del objeto, el color que tiene y dibujen y pinten el objeto con su color real en la columna correspondiente.

Clase 8: El Retrato Familiar a Todo Color

Se retoma el trabajo con los colores pero en esta ocasión con un retrato familiar.

Contenido: Dibujo de la figura humana en contexto familiar y la aplicación del color.

Objetivo: Representar a todos los miembros que componen el núcleo familiar en una composición colorida, fortaleciendo el uso de los colores.

Materiales a utilizar Se necesitará la hoja número cinco (soporte) y lápices de colores. Pueden usarse marcadores, lo cuales son más adecuados para las líneas que para rellenar grandes superficies.

Consignas de las actividades

1. Definición de Familia: Trabajo con la definición de familia con el docente.
2. Dibujo Familiar: Dibujen a todos los integrantes de la familia.
3. Uso del Color: Pintar el dibujo utilizando todos los colores disponibles.

Actividad 8: Maqueta Vial y Tridimensión

Creación de una maqueta de forma colaborativa. Este trabajo nos permite representar la tridimensión (alto, ancho y profundidad) y, en este caso, está relacionado con los saberes de educación vial.

Contenido: La tridimensión (maqueta), educación vial (semáforos, señales de tránsito, etc), y uso de materiales reciclables.

Objetivo: Construir una maqueta de la localidad utilizando materiales reciclables para simular casas, calles y elementos viales, aplicando los conceptos de tridimensión y educación vial.

Materiales a utilizar

Se necesita cartón como base (mínimo 40 x 40 cm), papelitos, plasticola, tijera, revistas, cajas chiquitas (de remedios, té, etc.). Se pueden usar témperas o forrar con recortes de revista. También se sugieren bombillitas o canutos para los semáforos.

Consignas de las actividades

1. Planificación y Base: Reúnanse en familia y consigan el cartón para la base. Pueden dividir la base en cuadras (se sugieren seis cuadras).
2. Construcción de Edificios: Utilicen las cajitas para simular edificios (ej. hospital, escuela, iglesia), dándoles altura.
3. Detalles de la Maqueta: Pueden forrar los edificios con papelitos y plasticola (técnica de carta pesta) o pintarlos con témpera.
4. Elementos Viales Fundamentales: Agreguen las sendas peatonales (las franjas por donde se cruza) y semáforos (hechos con bombillitas o canutos).
5. Señales Adicionales: Los chicos de segundo y tercero deben agregar otra cartelería o señales de tránsito (ej. no estacionar).
6. Opcional para Jugar: Pueden construir autitos y personas de cartón para jugar con la maqueta y practicar dónde y cómo cruzar la calle, cómo se respetan las señales de tránsito, etc.



Actividad 9: El Ritmo Visual a través del Sellado

Introduciremos un nuevo concepto: el ritmo. Aunque comúnmente se asocia a la música, el ritmo también existe en las Artes Visuales, manifestándose como la repetición de formas. Usaremos la técnica del estampado (sellado) para explorarlo.

Contenido: El Ritmo en las Artes Visuales (la repetición de formas), y la aplicación de la técnica del estampado o sellado.

Objetivo: Crear sellos originales y utilizarlos para estampar patrones que demuestren el concepto de ritmo visual mediante la repetición de formas en el soporte.

Materiales a utilizar

Necesitarán el soporte (hoja blanca). Para la pintura, idealmente témpera. Si no pueden usar sustitutos naturales: jugo de remolacha, un poco de café espeso o mate mojado. Para fabricar sellitos pueden usar: una papa (cortada por la mitad con un diseño), un corcho, una esponja, el rollito de papel higiénico (al que se le puede cambiar la forma a óvalo), o cartón con restos de goma eva, etc.

Consignas de las actividades

1. Fabricación del Sello: utilizando los materiales disponibles diseñar sellos con distintas formas: estrellas, círculos, cuadrados, triángulos, peces, media luna, nubes, etc (pueden jugar con el tamaño).
2. Estampado y Repetición: Pongan la témpera o el sustituto natural sobre el sello.
3. Creación del Ritmo: Estampar sobre la hoja blanca, armando repeticiones de formas (patrones) para crear distintos ritmos.



Actividad 10: Ritmo Regular y Ritmo Alterno

Se retoma el concepto de ritmo para profundizar en dos tipos esenciales de ritmo visual: Regular y Alterno.

Contenido: Ritmo Regular (repetición idéntica y constante) y Ritmo Alterno (repetición que cambia de manera intercalada).

Objetivo: Componer y representar dos tipos de ritmos (regular y alterno) utilizando objetos cotidianos o elementos de la naturaleza, demostrando la comprensión de ambos conceptos.

Materiales a utilizar

Se pueden usar objetos traídos de la casa o disponibles en la escuela (tazas, vasos, medias) o elementos de la naturaleza (hojitas, ramitas, piedritas, frutas). Se requiere una cámara fotográfica o los materiales de dibujo (hoja y lápices).

Consignas de las actividades

Esta actividad permite dos opciones de presentación: tomar fotografías de las composiciones o dibujarlas.

1. Crear un Ritmo Regular: Armar una repetición de formas donde el patrón se repita respetando tamaño y color; todos los elementos deben ser iguales. (Ejemplo: Armar una fila de tapitas de gaseosa idénticas).
2. Crear un Ritmo Alterno: Armar una repetición de formas donde el patrón se repita alternadamente. (Ejemplo: rollo de papel, libro, rollo de papel, libro...).
3. Registro de los ritmos: tomar fotografías de los ritmos armados con objetos o dibujar ambos ritmos en la misma hoja (El dibujo ofrece otras posibilidades al poder tener más variedad de posibilidades para dibujar: estrellas, soles, lunas, animales, formas, etc)

Producción: Elaborar un mandala, una guarda o alguna producción en la que se intercalen ritmos regulares con ritmos alternos.



Actividad 11: Mascota con textura táctil.

En esta clase se trabajará con la textura, las características particulares que tienen los objetos cuando los miramos o los tocamos. El trabajo se centrará en la textura táctil, aquella que se detecta usando el sentido del tacto.

Contenido: La textura (características visibles y/o palpables de un objeto), definición de Textura Táctil (percibida a través del tacto).

Objetivo: Dibujar una mascota (real o imaginaria) y aplicar la técnica de *collage* agregando materiales tridimensionales al dibujo para que adquiera textura táctil, de modo que una persona pueda identificar al objeto con solo tocarlo (ojos cerrados).

Materiales a utilizar

Se requiere el soporte (hoja), lápiz, y materiales para *collage* que generen relieve apropiado para la mascota que se vaya a realizar, como pedacitos de tela, lana, papel abollado, etc.

Consignas de las actividades

1. Dibujo Grande: Dibujar la mascota (o una que les gustaría tener). El dibujo debe ser bien grande en la hoja para poder agregar los materiales que le den la textura táctil.
2. Búsqueda de Textura: Busquen materiales que simulen pelitos u otras características (tela, lana, papel abollado). El objetivo es que, si alguien lo toca con los ojos cerrados, pueda darse cuenta al tacto qué mascota es.
3. Aplicación del Collage Táctil: Apliquen la técnica de *collage* (pegar materiales sobre el dibujo).



Actividad 12: Dibujo con textura visual

Se explorará la textura visual, aquella que se detecta a través de la vista. Por ejemplo, en un suéter, aunque al tacto se sienta liso, visualmente podemos ver sus dibujos, formas y colores.

Contenido: Textura Visual. Diferencias con la textura táctil.

Objetivo: Dibujar un tendal de ropa y aplicar a las prendas todos los detalles gráficos necesarios (líneas, costuras, patrones) para crear una composición con textura visual.

Materiales a utilizar

Se necesitará hoja número cinco (soporte) y lápices de colores (lápices de colores).

Consignas de las actividades

1. Presentar a los estudiantes variados pares de dibujos similares por ejemplo dos peces: uno sin escamas y otro con escamas, un árbol sin detalles en la copa y el tronco, y otro con detalles. ¿Son iguales? ¿Por qué? ¿Qué tienen de diferentes? A un dibujo le falta la textura visual (sin detalles) y el otro tiene textura visual (con detalles).
2. Dibujo del Tendal: Dibujen un tendedero de ropa (tendal). (O hacer el dibujo que el docente considere necesario para articular con alguna otra área).
3. Colgado de Ropa: Dibujen varias prendas colgando en el tendal (pantalón, buzo, toalla, medias).
4. Aplicación de Textura Visual: A cada prenda deben agregarle todos los detalles posibles, como rayas, costuras, bolsillos y puños, para que la ropa tenga textura visual.



Actividad 13: El Arte Cinético: Creando un Móvil

Cuando una obra da la idea de movimiento o lo posee realmente, se le llama Arte Cinético. En esta clase se creará una obra que sí tendrá movimiento: un móvil. Este será un trabajo tridimensional.

Contenido: El movimiento en las obras de arte (Arte Cinético).

Objetivo: Construir un móvil colgante funcional que demuestre movimiento con el aire, utilizando elementos reciclables y la tridimensión.

Materiales a utilizar

Se requerirá plasticola, tijera, hilo, dos rollos de papel higiénico/rollo de servilletas y uno o dos canutos hechos con papel o ramas secas. Para decorar, se puede usar témpera o restos de papel o tela.

Consignas de las actividades

1. Estructura Base: Utilizar las ramitas/canutos para crear una cruz y atarla con hilo para colgar.
2. Creación de las Formas: Utilizar los rollitos de papel higiénico para hacer anillitos o diferentes formas (pueden achatarlos o armar flores). ¡La creatividad es libre!
3. Decoración: Pintar las formas creadas con témpera o forrarlas con papel o restos de tela.
4. Armado y Colgado: Colgar las formas de la estructura con hilos.
5. Prueba de Movimiento: Una vez terminado, colgar el móvil en un lugar donde haya alguna corriente de aire o cerca de una ventana para que pueda moverse.



Actividad 14: Composición Acromática

En las Artes Visuales, el blanco y el negro no se consideran colores, sino valores. El blanco representa la luz, y el negro la oscuridad (ausencia de la luz). Entre ambos existe una escala de grises. Cuando una composición carece de color y está resuelta solo en blanco, negro y grises, se le llama acromática.

Contenido: El valor (blanco como luz, negro como oscuridad). La escala de valores acromáticos (sin color: blanco, negro y grises).

Objetivo: Crear una composición mediante la técnica de *collage*, seleccionando exclusivamente imágenes y elementos que demuestren ser acromáticos (resueltos en blanco, negro y grises).

Materiales a utilizar

Necesitarán el soporte (hoja número cinco), tijera, plasticola, y revistas o diarios que se puedan recortar.

Consignas de las actividades

1. Búsqueda de Imágenes: Busquen en revistas/diarios imágenes de elementos, objetos, paisajes o retratos.
2. Selección Acromática: Es fundamental que las imágenes que seleccionen sean acromáticas; es decir, deben estar resueltas solo en blanco, negro y las distintas gamas de grises.

Composición Final: Recorten estas imágenes y péguenlas en el soporte para armar su composición acromática. Pueden armar un paisaje, escenas, estructuras, etc siempre dentro de la escala acromática.



Actividades sugeridas para 2do Ciclo

Actividad 1: Composición y cuerpo humano

En esta clase se realizará una actividad integral que utiliza la técnica del collage para generar la base de la composición, la cual luego se complementa con el dibujo y la pintura del entorno, combinando el recorte, la composición y el dibujo, centrándonos en la figura humana y la importancia de la imaginación.

Contenido: La composición y el dibujo del cuerpo humano

Objetivo: Desarrollar la habilidad de composición y la representación del cuerpo humano, complementando elementos recortados con la invención de un entorno completo.

Materiales a Utilizar

Necesitaremos la hoja número cinco (el soporte de la carpeta), revistas/diarios que puedan ser recortados sin problema, tijera, plasticola, lápices de color y lápiz negro.

Consignas de las Actividades

1. Recorte de figuras: Buscar en las revistas tres cabezas de personas. Recortarlas cuidadosamente por el contorno, de manera que queden prolijas y eliminando todo el excedente.
2. Composición y dibujo: Pegar los tres recortes en el soporte. Dibujar el cuerpo correspondiente a cada una de las cabezas.
3. Entorno: Imaginar y componer el entorno en el que se encuentran estas personas
4. Finalización: Pintar toda la composición, pues un espacio que queda sin pintar es un lugar que no está terminado.

Se evaluará la creatividad, la prolijidad del recorte y pegado, el respeto a la consigna y la completitud del trabajo.



Actividad 2: El punto y el paisaje

En esta clase se explorará la mínima expresión del código plástico: el punto. A pesar de su sencillez, el punto es fundamental, considerándose una obra de arte el solo hecho de que exista en una superficie.

Contenido: El Punto como la mínima expresión del código plástico y elemento crucial del lenguaje visual. Se estudiarán y aplicarán sus propiedades: tamaño, forma y densidad.

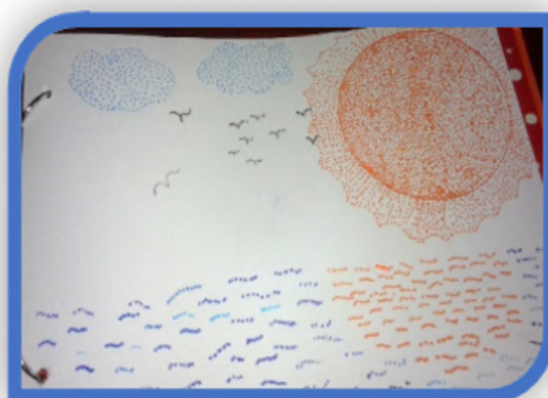
Objetivo: Lograr la representación completa de un paisaje aplicando la técnica del puntillismo, diferenciando y utilizando las variables de tamaño, forma y densidad del punto.

Materiales a Utilizar

El soporte (hoja número cinco, Canon Blanca), lápiz negro, marcadores, lápices de colores y crayones.

Consignas de las Actividades

1. Selección del paisaje: Elegir un paisaje para dibujar. Puede ser un paisaje de campo (predominio de la naturaleza) o urbano (predominio de la mano del hombre)
2. Dibujo base: Dibujar el paisaje con lápiz negro de forma suave.
3. Aplicación de puntos: Cubrir todo el dibujo con puntos. Es fundamental variar y aplicar los conceptos estudiados:
 - Tamaño de punto: Utilizar puntos chiquititos, medianos y más grandes.
 - Forma de punto: El punto puede ser circular, pero también puede tomar otras formas como triángulo, rectángulo o rombo (utilizando estas formas como unidad mínima de expresión)
 - Densidad de punto: La distancia entre un punto y otro. Cuanto más cerquita estén, más “pintado” se nota el dibujo; a medida que adquieren mayor distancia, la densidad visual disminuye.



Actividad 3: El retrato con línea recta

En esta sesión, nos enfocaremos en la línea, que técnicamente es una sucesión de puntos. Trabajaremos específicamente con la línea recta y sus orientaciones para crear un autorretrato.

Contenido: La Línea Recta, sus orientaciones (horizontal, vertical diagonal), y el Retrato.

Objetivo: Crear un retrato personal utilizando la técnica de collage con tiras de papel que simulan líneas rectas, empleando reconociendo las orientaciones horizontal, vertical y diagonal.

Materiales a Utilizar

Hoja número cinco (soporte), plasticola, tijera, y diarios y revistas que se puedan recortar.



y

y

Consignas de las Actividades

1. Creación de las líneas: Tomar las revistas o diarios y cortar "barritas" que representarán las líneas rectas. Estas barritas no deben ser más anchas de 1 cm (el largo es libre).
2. Elaboración del retrato: Realizar el propio retrato. Recuerden que el retrato es el dibujo de solamente la cara, del cuello hacia arriba.
3. Composición: Utilizar las barritas de papel (líneas) para componer el retrato.
4. Uso del espacio: Es importante ocupar todo el espacio del soporte; no se debe hacer un retrato pequeño en el centro.

Actividad 4: Formas regulares (collage geométrico)

En esta clase abordaremos el concepto de Forma, que surge al unir y cerrar puntos en el espacio. Concentramos el trabajo en las formas regulares, aquellas que se conocen como geométricas.

Contenido: Las Formas, con enfoque en las formas regulares o geométricas (tales como el cuadrado, el triángulo, el círculo y el rectángulo). Aplicación de la técnica del collage.

Objetivo: Crear una composición libre, o un dibujo, utilizando exclusivamente formas geométricas, recortadas de papel mediante la técnica del collage.

Materiales a Utilizar El soporte (hoja número cinco), plasticola, tijera, lápiz negro, y diarios y revistas.



Consignas de las Actividades

1. Selección de formas: Trabajar únicamente con formas regulares o geométricas.
2. Composición libre: Realizar una composición o dibujo de tema libre utilizando solamente estas formas geométricas.
3. Técnica de Collage: Aplicar la técnica del collage: recortar las formas de papel de diario o revista y pegarlas sobre el soporte.
4. Contraste (opcional): Si se decide agregar color al fondo, este debe permitir que las figuras geométricas se puedan ver claramente.

Actividad 5: Formas orgánicas

En esta ocasión se explorarán las formas irregulares u orgánicas. Estas formas no responden a un patrón de líneas rectas como las geométricas, sino que presentan características flexibles con curvas y contracurvas, y se encuentran predominantemente en la naturaleza (como las hojas, los caracoles, frutas, animales, etc).

Contenido: Las Formas Irregulares u Orgánicas.

Objetivo: Crear una composición visual (dibujo) empleando únicamente formas orgánicas o irregulares, inspirándose en elementos de la naturaleza.

Materiales a Utilizar

El soporte (hoja número cinco de la carpeta), lápiz negro, y, para pintar, lápices de colores o témperas si se dispone de ellas. Se sugiere utilizar frutas, caracoles u hojas de árbol como inspiración y referencia.

Consignas de las Actividades

1. Búsqueda de inspiración: Observar elementos de la naturaleza (como hojas de árbol o frutas) para familiarizarse con las formas orgánicas.
2. Composición: Crear una composición o dibujo utilizando solamente formas irregulares u orgánicas.
3. Finalización: Dibujar la obra de manera detallada y, posteriormente, pintarla utilizando lápices de colores o témperas.



Actividad 6: Volumen y máscaras.

En esta oportunidad, diferenciaremos las obras planas (bidimensionales, con alto y ancho) de las obras volumétricas o con volumen. Una forma volumétrica posee alto, ancho y, fundamentalmente, profundidad.

Contenido: Las Dimensiones: Obras planas (alto y ancho) versus Obras Volumétricas (alto, ancho y profundidad).

Objetivo: Construir una máscara tridimensional que demuestre la característica del volumen, la cual se logra añadiendo profundidad al soporte.

Materiales a Utilizar

Cartón, maple de huevo, canutos (rollitos hechos con cualquier papel y pegados), tijera, plasticola. Para pintar la máscara: marcadores, lápices de colores o témpera.



Consignas de las Actividades

1. Diseño: Planificar y diseñar una máscara.
2. Construcción del volumen: Utilizar los materiales como el cartón, el maple de huevo o los canutos para que la máscara sobresalga del plano y adquiera profundidad.
3. Acabado: Pintar la máscara con marcadores, lápices de colores o témpera para darle la terminación deseada.

Actividad 7: Cazando pigmentos

En esta oportunidad se trabajará con el estudio del color, preguntándonos: *¿De dónde salen los colores?*. Realizaremos una investigación para extraer pigmentos de la naturaleza, tal como lo hacían los pueblos antiguos.

Contenido: El Color y los Pigmentos Naturales.

Objetivo: Explorar, investigar y extraer pigmentos de la naturaleza presentes en el entorno y registrarlos de manera organizada y detallada en una grilla o tabla.

Materiales a Utilizar El soporte (hoja número cinco, común). Elementos naturales encontrados en el entorno o traídos de la casa, de los que se pueda extraer pigmento (flores, saquitos de té, frutas/verduras, etc).

Consignas de las Actividades

1. Exploración y extracción: Pensar en elementos y explorar el entorno o buscar en la casa elementos naturales de los que se pueda extraer pigmento (que puedan teñir).
2. Prueba de pigmento: Aplicar el elemento sobre la hoja para extraer el pigmento y realizar la mancha de prueba.
3. Registro: Crear una grilla (tabla) donde se registren un mínimo de seis pigmentos. Para cada pigmento, se debe registrar: el nombre, la mancha realizada (prueba), el color obtenido (ej. marrón claro), y la procedencia (de dónde se obtuvo, ej. saquito de té).

Nombre	Mancha/prueba	Color obtenido	Procedencia

Actividad 8: Pintura con pigmentos

Se retoma el trabajo con los pigmentos naturales. Utilizando los pigmentos que descubrieron y registraron en la tabla, los estudiantes realizarán una composición.

Contenido: Aplicación de Pigmentos Naturales

Objetivo: Crear un dibujo o composición pictórica sobre el soporte utilizando uno o varios de los pigmentos naturales descubiertos y preparados en la actividad anterior.

Materiales a Utilizar

Hoja número cinco (soporte), uno o dos pinceles (uno fino y uno más grueso), y los pigmentos naturales obtenidos y seleccionados de la tabla de la Actividad 7.

Consignas de las Actividades

1. Preparación: Seleccionar el pigmento o pigmentos deseados y prepararlos para pintar (ej. escurrir el saquito de té).
2. Composición y dibujo: Utilizar el pincel y los pigmentos naturales para realizar un dibujo o composición sobre la hoja número cinco.
3. Exploración tonal: Observar la variación de tono que se puede lograr. Si se carga más el pincel, el dibujo será más oscuro; si el pigmento se usa más aguado, quedará más claro.



Actividad 9: Sistema solar (Proyecto de articulación con Cs Naturales)

Esta actividad está destinada a trabajar interdisciplinariamente con el área de ciencias naturales, específicamente el Sistema Solar, en tanto que en Artes Visuales se trabajará con el concepto de volumen y recordaremos los colores primarios y secundarios.

Contenido: El Volumen y la Tridimensión aplicados a la representación del Sistema Solar. Recordatorio de colores primarios y secundarios. Técnica de Cartapesta.

Objetivo: Construir un móvil que represente tridimensionalmente el sistema solar mediante la técnica de cartapesta, respetando las proporciones de tamaño y distancia de los planetas respecto al Sol.

Materiales a Utilizar Cartón, papeles de revistas o diarios, plasticola, tijera, lana, témpera y pincel.

Consignas de las Actividades

1. Investigación: Buscar información sobre la cantidad de planetas, su tamaño y, crucialmente, la distancia de cada planeta al Sol, ya que se representará la órbita de los planetas alrededor del sol.
2. Construcción de Esferas: Formar bolitas de papel de distinto tamaño (según el planeta que representarán). Insertar un trozo de lana en el centro de cada bolita con la cual le colgarán de la varilla.
3. Aplicación de Cartapesta: Aplicar la técnica de cartapesta, cortando papelitos pequeños y pegándolos sobre las esferas con abundante plasticola. Asegurarse de que la lana quede bien firme y el cuerpo quede duro y resistente.
4. Pintura y Montaje: Una vez secas, pintar las esferas (planetas) con témpera utilizando la mezcla de colores primarios para lograr los colores de los planetas. Recortar una base de cartón circular de 20 a 30 cm de diámetro. Colgar el Sol y los planetas de la base de cartón, ubicándolos proporcionalmente según la distancia que guardan del Sol.



Actividad 11: El ritmo y Mandalas.

Al igual que en la música, existe el ritmo en las artes visuales. Este se define como la repetición de formas en una composición. Hoy nos centraremos en el ritmo concéntrico, donde las formas giran o se repiten alrededor de un punto, como sucede en los mandalas.

Contenido: El Ritmo en las Artes Visuales, definido por la repetición de formas. Estudio del ritmo concéntrico, donde las formas giran alrededor de un punto.

Objetivo: Dibujar y pintar un mandala lo más grande posible en el soporte, aplicando el concepto de ritmo concéntrico para crear una composición armoniosa y colorida.

Materiales a Utilizar

Soporte (hoja blanca). Compás (o distintos elementos redondos que puedan ir uno dentro del otro para marcar). Marcadores o lápices de colores (ya que se trabajan con áreas chiquititas).

Consignas de las Actividades

1. Diseño concéntrico: Utilizar un compás o los elementos redondos para dibujar círculos concéntricos, dejando el espacio necesario para poder realizar patrones visuales sobre los círculos (si los círculos están muy juntos no queda espacio para desarrollar los dibujos)
2. Diseño de patrones: Sobre cada círculo dibujar patrones que mantengan un motivo particular (pueden ser formas geométricas o figuras como el sol, animales, flores, etc)
3. Aplicación de color: Pintar el mandala manteniendo un patron de color para cada motivo dibujado.



Actividad 10: Escala acromática (valores)

Se explorarán los conceptos de Blanco y Negro, que no son considerados colores sino valores. El blanco simboliza la presencia de la luz, y el negro, su ausencia. Entre ellos, existe toda una serie de grises que componen la escala acromática (sin color).

Contenido: Los Valores (Blanco y Negro). La Escala Acromática y la obtención de la gama de grises.

Objetivo: Dibujar una figura seleccionada (paisaje, elemento o personaje) y pintarla completamente utilizando únicamente la escala de valor: blancos, negros y grises.

Materiales a Utilizar El soporte (hoja número cinco), lápiz para dibujar, témpera blanca y negra (si no se tiene témpera, se usará solamente lápiz negro), y una figura recortada de una revista o diario.

Consignas de las Actividades

1. Selección de la figura: Recortar una figura de una revista o diario (puede ser un paisaje, un elemento o un personaje fantástico).
 2. Dibujo: Dibujar la figura seleccionada en la hoja número cinco.
 3. Aplicación de Valor (Acromática): Pintar el dibujo utilizando solamente la escala de valor. El trabajo debe quedar resuelto en blancos, negros y toda la gama de grises que se desee.
- Si usa *témpera*: Mezclar el negro con el blanco en la paleta para obtener distintos grises y pintar el dibujo.
 - Si usa *lápiz negro*: Obtener los distintos grises variando la presión del lápiz (apretando más fuerte para grises más oscuros).



Actividad 13: Texturas naturales y artificiales

Continuando con el estudio de las texturas, se clasificarán según su origen. Las texturas naturales son aquellas que provienen de la naturaleza (ej. una piedra, un erizo), y las texturas artificiales son aquellas que tienen la intervención de la mano del hombre (ej. una red de alambre o la suela de una zapatilla).

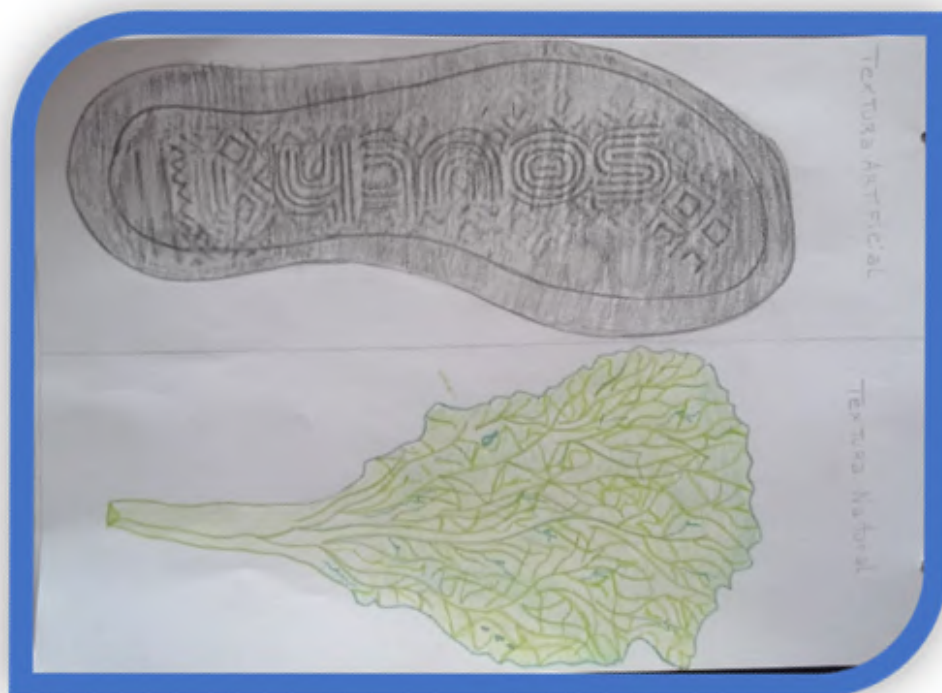
Contenido: Clasificación de Texturas: Texturas Naturales y Texturas Artificiales.

Objetivo: Dibujar y representar en una única composición dos tipos de texturas: una natural (una hoja de árbol) y una artificial (la suela de la propia zapatilla).

Materiales a Utilizar Soporte (Hoja número cinco). Una hoja de árbol (un poco grande para poder dibujar bien las nervaduras). Lupa (opcional, para observar mejor los detalles). Lápices o colores para pintar.

Consignas de las Actividades

1. División y Observación: Dividir la hoja de papel por la mitad. Obtener una hoja de árbol y observar los detalles de sus nervaduras. Buscar algún objeto artificial (moneda, madera labrada, suela de zapatilla, mochila, etc) y notar los dibujos que trae.
2. Dibujo de Textura Natural: En un lado de la hoja, aplicar Frottage sobre la hoja de árbol, prestando especial atención a representar sus nervaduras y características.
3. Dibujo de Textura Artificial: En el otro lado, aplicar Frottage sobre el objeto material que se escogió, representando sus dibujos (que son una textura artificial).
4. Color: Pintar cada dibujo con sus colores correspondientes (la hoja verde, marrón, amarillo, rojo, etc y el objeto según su color).



Actividad 14: Espacio tridimensional (ruta con fuga)

En esta clase se representará el espacio tridimensional (la idea de profundidad y volumen) en un plano bidimensional (alto y ancho). Utilizaremos dos indicadores espaciales: el tamaño y los detalles, y aplicaremos la perspectiva con un punto de fuga para dibujar una ruta.

Contenido: El espacio Tridimensional representado en la bidimensión. Indicadores Espaciales: Tamaño (disminución del tamaño a la distancia) y Detalles (disminución de detalles a la distancia). Conceptos de Línea de Horizonte y Punto de Fuga.

Objetivo: Crear un dibujo de un camino o ruta que demuestre la idea de profundidad, utilizando la línea de horizonte y el punto de fuga, y aplicando los indicadores espaciales de tamaño y detalle.

Materiales a Utilizar El soporte (Hoja número cinco), lápiz negro, colores (para pintar toda la composición) y una regla.

Consignas de las Actividades

1. Trazado de la base: Trazar una Línea de Horizonte en la mitad de la hoja para separar el cielo de la tierra. Marcar un Punto de Fuga justo en el medio.
2. Trazado de la ruta: Marcar dos puntos a unos 7 u 8 cm del borde inferior y unirlos con la regla hasta el punto de fuga para trazar las líneas que representan una ruta o camino.
3. Aplicación de Indicadores: Agregar elementos (ej. árboles, personas) a los lados de la ruta.
 - **Tamaño:** Los elementos deben dibujarse grandes cuando están cerca del observador y volverse cada vez más pequeños a medida que se acercan al punto de fuga/línea de horizonte.
 - **Detalles:** Dibujar muchos detalles en los elementos cercanos (ej. hojas y/o frutas) y muy pocos o ningún detalle en los elementos más lejanos.
4. Finalización: Pintar todo el dibujito para dejar la composición terminada.



Actividad 15: La tridimensión (estructuras con canutos)

Finalizaremos este ciclo de clases con la exploración práctica de la tridimensión. Las obras tridimensionales (como las esculturas) no solo tienen alto y ancho, sino también profundidad, y se pueden recorrer completamente alrededor de ellas.

Contenido: La Tridimensión. Técnica de Canutos de Papel.

Objetivo: Construcción de cuerpos geométricos a partir de figuras geométricas planas (como pirámides, cubos o prismas) utilizando la técnica de canutos hechos de papel.

Materiales a Utilizar Diarios viejos, revistas, tijeras, plasticola, y, opcionalmente, cinta de papel o cinta.

Consignas de las Actividades

1. Armado de Canutos: Doblar la hoja de diario o revista de manera fina, enrollando el canuto despacio sin soltarlo. Aplicar plasticola en los últimos 2 o 3 cm para que el canuto quede firme. Si el canuto se suelta, quedará grueso y débil.
2. Construcción de Estructuras: Armar estructuras que sean tridimensionales (cuerpos). La base de estas estructuras debe ser una figura geométrica (ej. base cuadrada para una pirámide).

Creación: Se pueden construir pirámides, cubos o prismas, o combinar varias figuras para crear estructuras propias y originales.

