

Dossier



MÚSICA y
e movimiento

Música 3D

Prácticas y procesos en la educación musical activa



Palencia, 2,3,4 noviembre 2023

Uirá Kuhlmann



La Educación Musical Activa es un movimiento que, desde finales del siglo XIX, trae un enfoque más preocupado por la práctica musical y su vivencia de una manera más lúdica, corpórea y creativa, es decir, dejando en un segundo plano la preocupación teórica.

Los principales impulsores de este movimiento fueron los europeos donde sus pensamientos y ideologías merecen lecturas especiales y cursos prácticos. Ellos son: Emille Jacques Dalcroze (Suiza), Zoltán Kodály (Hungría), Edgar Willems (Bélgica) y Carl Orff (Alemania).

Estas prácticas coinciden con las manifestaciones del universo infantil y lo que en adelante denominaré “Profesiones de los niños”, que son Jugar, Mover y Crear.

Estas 3 profesiones hermosas las ejercen los niños, y ahí se entiende niño, no solo una condición de edad, sino el espíritu que ha de contener estas 3 acciones, y esto termina por no traer un límite estricto de edad.

Estratégicamente es muy válido iniciar el proceso de educación musical, buscando promover actitudes y experiencias musicales que contengan el panorama del juego, el movimiento y la creación en la condición de abrir tiempo y espacio para las manifestaciones de los niños, que son sus actividades más naturale.

Esos impulsos que diariamente y repetidamente aparecen en el aula con los alumnos levantando la mano, indagando y diciendo cosas sobre este universo natural, en muchos momentos nos hacen reflexionar, descubrir con ellos, aprender. , admirar el poder de elaboración, repensar, entre otras percepciones.

En otras palabras, también podemos incluir a Paulo Freire como reflexión cuando dice que “pone al alfabetizador en condiciones de poder reexistir críticamente las palabras de su mundo, para que, en la oportunidad adecuada, pueda saber y poder decir su palabra”.

Por tanto, el camino que nos guiará en este apuntes es algo inmerso en las manifestaciones naturales de los niños y con la educación musical como materia prima, siendo la herramienta para organizar, no sólo la música en su ámbito estético, sino también como resultado de la calidad de la música. vida, alegre, edificante, sofisticada, además de conocimientos teóricos.

En cierto modo, la Educación Musical Activa se rige por 3 fuerzas: 1 - La Fuerza Estética que traerá las sensaciones y motivaciones de implicación y curiosidad promovidas por el encantamiento. 2 - La Fuerza Lúdica/Ética, que puedo atribuir como una especie de ética de las acciones, que es precisamente acompañar las profesiones del niño: juego, movimiento y creación; 3 - La Fuerza Intelectual que comprende los conocimientos teóricos, técnicos y culturales; El siguiente material es el resultado de mucha práctica en el aula y que pretende ordenar las profesiones de los niños vinculando la música y sus percepciones como pilares fundamentales, construyendo así una estructura en forma de estrella (cinco puntos HACER, PERCIBIR, JUGAR, MOVER , CRIAR), buscando ofrecer herramientas, estrategias y propósitos, “estanterías” y mapeos para ampliar los conceptos de educación musical activa y traer actividades colectivas que busquen hacer comprender al lector cómo se dan los procesos, sus pasos (paso a paso) con juegos de manos, percusión corporal y uso de instrumentos y objetos infantiles

El camino para el Conocimiento

Charles Sanders Peirce (1839 - 1914), fundador de la semiótica moderna, organizó, al final de su obra, un concepto muy hermoso, que traza un camino de 3 entornos que tenemos que atravesar para saber algo

Semiótica de Peirce

Aquello que despierta saber por haber encantado, y que, por tanto, trae curiosidad, motivación, también llamado:

Estética

- Entorno favorable
- Humor y amor
- Promover la música antes
- Objetos y materiales atractivos

Las actitudes coherentes para sumergirse en la experiencia de lo que trajo el encantamiento, un momento de experiencia y participación, que se llama:

Ética

Profesiones de los niños:

Crear - Investigación mental
Mover - Investigación física
Jugar - Investigación social

Es interesante notar que este lugar tiene mucho de la obra del pensador Carl Orff, quien aprovecha este entorno para explorar las profesiones de los niños.

Todas las conclusiones semánticas, objetivas y subjetivas que aportan una cierta finalidad que llamamos de saber/ conocimiento:

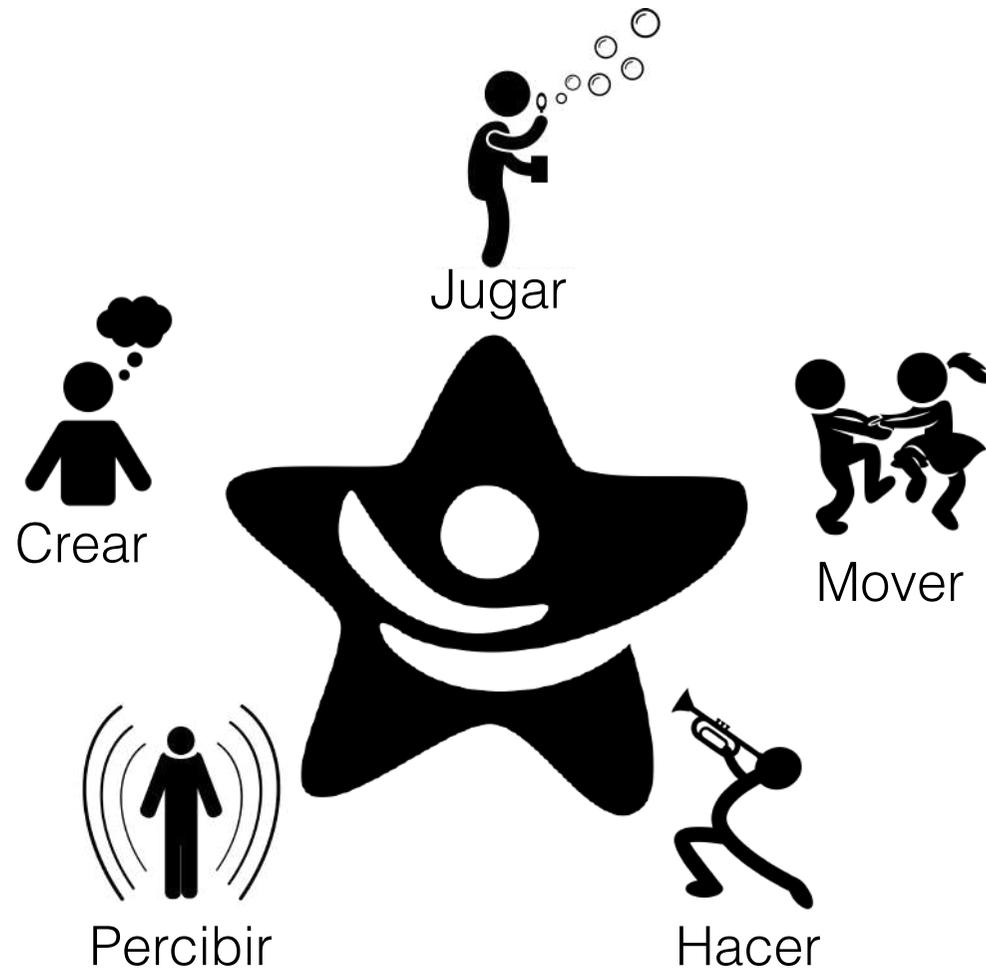
Lógica

Comprensión semántica de la música.

Teoría musical
Percepción musical
Técnica

Estrela - Abordaje de la Educación Musical Ativa

(Embasado en los pedagogos da 1^a. Generación - Dalcroze, Orff, Willems, Kodály)





Percibir

Es el pilar fundamental cuando se trata de "musicalización" porque el objetivo es entender la música en su forma final y su comportamiento y comprensión en el sentido estético, completo y emocional, sin menospreciar la frontera subjetiva de lo imaginario y conceptual que la música puede promover en cada individuo de una manera particular.

Quizás por eso sea el primer pilar dentro de este concepto, pero no el más importante. No veo un pilar preponderante dentro de la estructura, pero la certeza de que la escucha funciona, el principal objetivo que creo alcanzar en la educación musical, sin duda cumplirá esta misión. Este objetivo es la Estética Musical.

Es crucial cuando pensamos en la Educación Musical Activa que la enseñanza de la música tenga una dirección inversa a la que se ve en la enseñanza tradicional, es decir, ¿por qué no enseñar de lo MACRO a lo MICRO?, y de esta manera, la comprensión estética es lo primero. Observar, crear junto con los alumnos y contextualizar elementos como: Introducción, Temas, Forma, Desarrollo, Improvisación, Gran Final. Luego el fraseo, fragmentos melódicos y diseños melódicos, funciones de voz, motivos, ostinatos, cuadratura, agrupaciones. Luego, pequeños fragmentos, bordaduras, ornamentos, compases... y así, finalmente, llegamos a figuraciones, apuntes y conceptos absolutos y puntuales.

ALGUNAS HERRAMIENTAS

AUDICIÓN: Una súper herramienta para traer juegos de palabras y secuenciación musical, rítmica y fraseológica con la intención de aumentar la comprensión auditiva cuando se omite un sonido, palabra o frase.

PERCEPCIÓN: Esta idea ya es mucho más familiar para los profesores de música debido a la tradición que existe en la formación de conservatorio, sin embargo, la percepción por aquí tendrá una preocupación muy fuerte con el proceso lúdico y desafiante, propuestas que siempre llevarán la percepción a el campo del juego, encantamiento y movimiento corporal.

PAISAJE SONORO: Actividades que tienen a través de una observación auditiva y posterior reflexión sobre estas escuchas que pueden evolucionar a trabajos de notación, realización, además de otras actividades musicales o no.

IMAGINARIO: Aquí con un carácter más subjetivo porque esta herramienta trae la interpretación y posibilidad narrativa de los niños sobre sus impresiones y sensaciones, muchas veces podemos canalizar un tema para realizar procesos de imaginación y escucha.

ESCUCHA ACTIVA: Un proceso divertido para mejorar la escucha de música. Experiencias de juegos, palabras, percusión corporal, dibujos, pinturas, entre otras ideas, organizan una actividad que luego encaja perfectamente en la escucha de una pieza musical.

ESCUCHA DE AMIGOS: El estudiante como oyente y partícipe de un proceso, existen varias posibilidades de llevar la escucha desde este punto de partida, las dinámicas de preguntas y respuestas y la secuenciación musical son fuertes aliados en este tipo de escenarios.



Hacer

¡El pilar sonoro, funcional y vibrante de la educación musical! Correr. ¡Hagámoslo! ¿Qué podemos, qué hemos logrado, qué nos desafía y determina, qué podemos evolucionar y desarrollar? Para cada uno sus límites y superaciones, descubrimientos y metas.

La educación musical activa trae la posibilidad de que el alumno sea una identidad libre y poderosa, ya que le permite a cada individuo encontrar su otra mitad potencial en la acción de hacer música y no en la inercia de la línea de producción musical en el "50% para todos". " sistema.

Los estudiantes se descubren a sí mismos como hábiles de diferentes maneras. Hablar, Cantar, Jugar son los puntos de partida. Encontramos el ritmo desde los primeros balbuceos y la música se revela incluso sin notas definidas en una secuencia de "palabras danzantes" y ritmo. La canción siempre acompañada de alma y sonrisas, donde tocar y moverse ayuda a la afinación.

¿Y tocar un instrumento? Ah, tocar un instrumento trae la magia de la explicación de mi ser. Se revela en las manos de los más pequeños a partir de una percusión corporal, a través de los instrumentos tradicionales de la educación musical e invadiendo la frontera de los objetos y materiales alternativos, ¡todo por imitación y mucho encantamiento!

¡El profesor de educación musical es un encantador de niños!

ALGUNAS HERRAMIENTAS

HABLAR: La educación musical puede tener el habla como punto de partida para multitud de propuestas, especialmente rítmicas: Entre los educadores musicales en activo de la primera generación, Orff destaca en este sentido cuando hace hincapié en el uso de dichos populares, rimas y trabalenguas. . . Usemos y abusemos de esta poderosa herramienta.

TOCAR: Aquí quizás lo más evidente y emblemático de la educación musical, el proceso mecánico y más esperado de la música. Sin embargo, es de suma importancia entender que el GPS del juego no será la partitura convencional, sino el resultado de experiencias de tocar y dinámicas colectivas, y la enseñanza por imitación, que se rige por la lógica, la síntesis y el encantamiento.

EL CANTO: La música en su principal instrumento: la voz, ahora organizada no sólo rítmicamente con las palabras, sino melódicamente. En este escenario, de forma ligera y libre con experiencias y sin la preocupación rígida de la técnica vocal y la afinación, porque aquí se cree que la relajación y el proceso lúdico afinarán naturalmente al niño. Recordando la importancia de la tessitura ideal.

EXPLORACIÓN DE OBJETOS: Hacer música es también una búsqueda timbrística del mundo de los objetos, ¿cómo puede sonar cada objeto? ¿Qué sonidos podemos encontrar? ¿Cómo podemos clasificar estos sonidos? ¿Qué movimientos podemos hacer al tocar este "instrumento"?

BODY PERCUSSION: Los tambores que nos acompañan, una música sumamente atractiva, llena de timbres, movimiento y danza, una de las herramientas más poderosas de la educación musical. ¿Cómo explorar nuestros sonidos y movimientos?



Crear

¿Hasta dónde puede llegar la mente de un niño? ¿Cuánto tienen que decirnos? ¿Cuánto tenemos que aprender?

Muchas ideas y posibilidades se ofrecen en el universo de una clase de Educación Musical Activa cuando permitimos el desempeño efectivo de nuestros pequeños. ¡Esto es una demanda! Una necesidad intrínseca de los más pequeños. Tan importante que lo llamamos la profesión de los niños.

Barcos, bosques, sabanas, escondites, ciudades enteras, posiciones corporales nunca antes imaginadas por ti, movimientos, situaciones imprevistas que suenan a un caos extraordinario y mucho más de lo imaginable serán aspiraciones de gran potencial para increíbles piezas musicales y artísticas y actuaciones en general. .

ALGUNAS HERRAMIENTAS

PROVIENE DE LOS ESTUDIANTES: Es una constante demanda de ideas y sugerencias por parte de los estudiantes. El docente de educación musical activo debe permanecer atento en todo momento para comprender la importancia de este material dinámico, caótico y voluminoso que los niños presentan en el aula. En muchos momentos surgen de la nada reflexiones, sugerencias y grandes elocubraciones, porque este es el mundo de los niños. A veces son ideas realmente espectaculares que, bien organizadas y desencadenadas por el profesor y la clase, traen desarrollos y construcciones increíbles en el escenario del aula. No es fácil organizar estas explosiones de demostraciones en clase y gestionar la planificación que se quiere, por lo que existe una solución interesante que es abrir siempre, en todas las clases, un tiempo y un espacio para que los alumnos vayan más allá de las ideas y pensamientos que invaden sus cabezas.

Esto puede hacerse en un momento inicial de la clase regido por ciertos parámetros temáticos establecidos por el docente o en un proceso que sugiera las ondas de pensamiento para desencadenar un ejercicio o momentos de improvisación.

IDEA SONORA TEMÁTICA: NATURALEZA, ANIMALES, MÁQUINAS, FRASES, EMOCIONES, ESTILOS MUSICALES...: Este punto de partida es muy interesante para fomentar una organización mental en los alumnos y en el proceso que quieras llevar a tu aula. Comprender la demanda de los niños pero de manera canalizada. Es fundamental que tengamos la demanda de los estudiantes porque es ahí donde se verifican las potencialidades y los límites de habilidad que harán que el docente pueda organizar contenidos y procesos para ese grupo de estudiantes. Y este proceso se hace de manera única, es decir, cada salón tendrá una identidad única y por lo tanto no existen modelos estandarizados, el docente se vuelve realmente hábil cuando comprende la particularidad de cada clase.

IDEAS DE CUENTOS: BOSQUE, VIAJE A LA LUNA, LA GRAN MÁQUINA, PERSONAJES...: Además de ideas sonoras, las ideas de cuentos pueden aportar la imaginación del niño y un entorno sonoro muy interesante en el aspecto de la experiencia musical. De estos estímulos pueden nacer canciones de los propios alumnos y la conexión con un universo musical existente. Un proceso que en ocasiones puede llevar todo un semestre de investigación, que vinculará los conceptos musicales relevantes para los que se quiere consolidar a modo de planificación.

IDEAS CORPORALES: SEÑALES CON LAS MANOS, PERCUSIÓN CORPORAL, MOVIMIENTOS, MUECAS...: Lo mismo se puede hacer para el movimiento corporal. Ahora el punto de partida son las sugerencias del docente para el universo del cuerpo que traerá, repertorio, habilidades, límites, medida y creatividad, herramientas maravillosas para poder enumerar, organizar y elaborar material, música y movimiento, desencadenando en auténticas y legítimas creaciones de el universo infantil.



Jugar

¡Este pilar es precioso! Uno de los más efectivos cuando el tema es acercar los alumnos a el universo propio. ¡Es en el juego donde comienzan muchas cosas! El punto de partida para preparar la clase, sus reglas, límites, organización de la aula, objetivos, metas, descubrimientos y encantamiento.

El Juego es un aliado en el aula para comprender desde el silencio hasta la disposición y organización de los alumnos. Muchas posibilidades de este curso nuestro parten de las propuestas del juego, ¡no es de extrañar que incluso el nombre del curso tenga la palabra para este pilar! JUEGOS MUSICALES.

Esta profesión infantil es muy intensa y habla mucho con los otros dos, creando y moviendo y también mucho con la música.

Debido a que la música es un viaje mecánico, auditivo y emocional que está al borde de lo real y lo fabuloso, el juego se presenta exactamente en la misma frontera.

Consideremos el juego como escenario de este viaje al mundo de la educación musical activa.

“Busquela a tu familia”, “Solo puedes caminar mientras tocas”, “Cuando golpeo mi pie todos hacen esto”, “¿Quién quiere hacer esto?”, “El hula hoop blanco es el silencio”, “¡Atención, ya!”, etc....

ALGUNAS HERRAMIENTAS

RECORRIDOS: Los juegos son el punto de partida de muchas actividades, trabajar con la idea de los recorridos es algo fascinante porque el espacio y el juego aportarán a los conceptos musicales, un enfoque concreto motivador y muy fuerte. Una vez más, pero no es demasiado recordar, convertir el suelo de la aula en una pizarra.

OBJETOS: Aquí otro poderoso aliado en cuanto a la fuerza de aclaraciones conceptuales para el campo concreto y motivador: ¡Objetos! Algo que es físico y que trae contrastes por sí mismo, ya sea por diferentes colores, o por posiciones, por ejemplo la pelota en el suelo o en la mano, el paraguas abierto o cerrado, son ya, en cierto modo, una posibilidad de comprensión y conectando contrastes sonoros. .

DESAFÍOS: Desatar ejercicios o experiencias musicales a través de provocaciones y desafíos son alimentos altamente estimulantes para los niños, ya que este elemento es intrínseco y potencia en gran medida el desempeño, ya sea semántico o técnico.

LECTURAS / PARTITURAS: El juego también se puede utilizar para establecer códigos, lecturas de una forma mucho más lógica y creativa que la convencional en música. Botones de encendido y apagado, pedales, posiciones del cuerpo, colores, formas.... Un universo de lectura por explorar.

REGLAS Y ACUERDOS: Cuán fuerte y efectiva es la propuesta del juego para establecer reglas y límites de comportamiento en el aula. El juego también tendrá este aspecto deslumbrante para traer disciplina y un buen ambiente de trabajo.

CARTAS, MAPAS, PISTAS: Cualquier cosa que pueda aportar fines lúdicos y espíritu colaborativo son excelentes recursos para la organización de actividades musicales.

6 razones para jugar en el aula

Según Johan Huizinga, antropólogo holandés (1872 - 1945), el juego es una actividad humana que precede a la cultura. Según el autor:

"La existencia del juego es innegable: puedes negar lo que quieras, casi todas las abstracciones: justicia, belleza, bien, Dios. Se puede negar la seriedad, pero no el juego."

La definición del juego para Huizinga nos da cuenta de cómo se organiza dentro de la sociedad como, en sus propias palabras, una *perfección temporal*

"El juego es una actividad u ocupación voluntaria, realizada dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, según reglas libremente acordadas, pero absolutamente obligatorias, dotadas de un fin en sí mismas, acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser diferente de la vida cotidiana" (HUIZINGA IOHANN - Homo Ludens, 2007, p. 33)

A partir de su investigación, encuentro 6 razones que acercan sus análisis a la actividad de la educación musical y acercan el juego como un aporte para potenciar las propuestas educativas, especialmente desde la perspectiva de la educación musical activa. Cada una de las 6 razones se justifican aprovechando frases del propio Iohann Huizinga.

ENCANTO: "Un estado lleno de alegría que se sostiene por sí mismo"

ORGANIZACIÓN: "El juego favorece claramente elementos más concretos de un entorno organizado. Las reglas y el propio desarrollo aportan orgánicamente esta condición".

PROCESO: "Crea orden y es orden. Escapa de la confusión de la vida haciendo una perfección temporal. Los Escenarios que se instalarán traen movimiento, cambio, alternancia, sucesión, asociación, separación, absorbiendo por completo al jugador".

MOTIVACIÓN: "El combustible de querer avanzar aún más en los procesos, de dejarse absorber aún más por la idea".

DISCIPLINA: "Lo que da el ensueño del juego, muchas veces interpretado por falta de seriedad. Sin embargo, tal faceta tiene a veces la condición inversa aportando más seriedad que la misma actividad desvinculada del espíritu del juego".

METÁFORA O SIMBOLISMO DE LOS CONCEPTOS TEÓRICOS: "En cierto modo, el juego manipula información de la vida real en ciertas imágenes "en acción" (imaginación) y capta el valor de significado de muchos contenidos que hasta entonces se verificarían con solo una esfera semántica" .

Finalmente, "El juego en la música está por encima de una idea de tener un ganador o méritos, es el acto de colaboración con otros lo que aporta la aún más bella capacidad de su aplicabilidad" y "el juego aporta la sensación de estar separados juntos en una condición excepcional, compartiendo algo importante, retirándose del resto del mundo y rechazando las normas habituales, conserva su magia más allá de la duración del juego".



Mover

No moverse o sentarse es prácticamente imposible para los más pequeños, la silla y el banco no fueron hechos para ellos, a menos que estén autorizados a pasar por debajo de este "túnel", o escalar esta "pared".

La necesidad de moverse es demasiado grande e inevitable. La posibilidad de mudarse es hermosa y rica en potencial. Los niños cambiarán la visión de tu clase cuando comiences a sugerir ejercicios de movimiento corporal.

El movimiento amplía las posibilidades estéticas, los juegos y el compromiso de los alumnos con la participación en clase, organizando también aspectos globales de la relación social, espacial y física.

Organiza, aporta musicalidad, ritmo, coordinación y mucha calidad de vida. El movimiento corporal por ejemplo, favorece la escucha del silencio.

La comprensión musical se vuelve mucho más concreta y nos prueba mejor que cualquier otro tipo de evaluación. ¡La música realmente se encarna a sí misma!

Para quienes vienen del ámbito musical, este pilar es casi aborrido, pero el curso buscará traer algunas posibilidades para repertorizar y entender mejor cómo trabajar con esta tercera y fenomenal profesión para los niños.

Comience ahora: salte, gire, doble, estire, agáchese, agite, ¡viva!

ALGUNAS HERRAMIENTAS

GESTOS: Son los gestos que acercan mucho un lenguaje al lenguaje hablado, porque el cuerpo habla. Desde los gestos podemos entender la música y también representarla, el gesto aporta mucha fuerza creativa a los niños y colabora para organizar los procesos musicales. Gestos de saludo, de aviso, de sentimientos, de situaciones. Métete en la música desde aquí también.

MUECAS: También se está moviendo. Hacer muecas y bocas, caras, es un contenido que viajará en el universo infantil y en la expresividad, ganando riqueza y conocimiento del repertorio visual y sonoro, muecas y sus timbres vocales, rostros y sus representaciones emocionales, sutileza y creatividad en una de las formas más discretas de mover, grupos musculares de movimiento pero súper llamativa expresividad.

TRAYECTORIA: Saber sobre el desplazamiento del cuerpo en el espacio, comprender la trayectoria y las direcciones, la relación del tiempo y el espacio, el comportamiento individual y colectivo del desplazamiento. Aquí podemos organizar espectaculares ejercicios de fraseo, métrica, tempo, pulso, movimiento melódico y mucho más. ¡Convierte el suelo de tu aula en una pizarra!

JUEGOS DE MANO: Inseparable de la infancia, este recurso trae una serie de desarrollos para organizar la educación musical, la coordinación motriz, la socialización, la motricidad y la diversión. Los juegos de manos merecen un estudio aparte porque aquí en el libro solo tendremos pequeñas grietas que nos ofrece este vasto planeta.

MOVIMIENTOS CORPORALES: Comprender los movimientos básicos del cuerpo es una tarea obligatoria para el docente que quiere adentrarse en el campo de la educación musical activa. Cómo conectar los movimientos en las actividades musicales es una de nuestras intenciones aquí.

Trabajando com los movimientos básicos

Encoger



Doblar



Caminar adelante/atrás



Arrodillarse



Agachar



Saltar



Sentarse



Girar



Saltitillo



Rastrear



Tremblar



Inclinar



Gatear



Torcer



Estirar

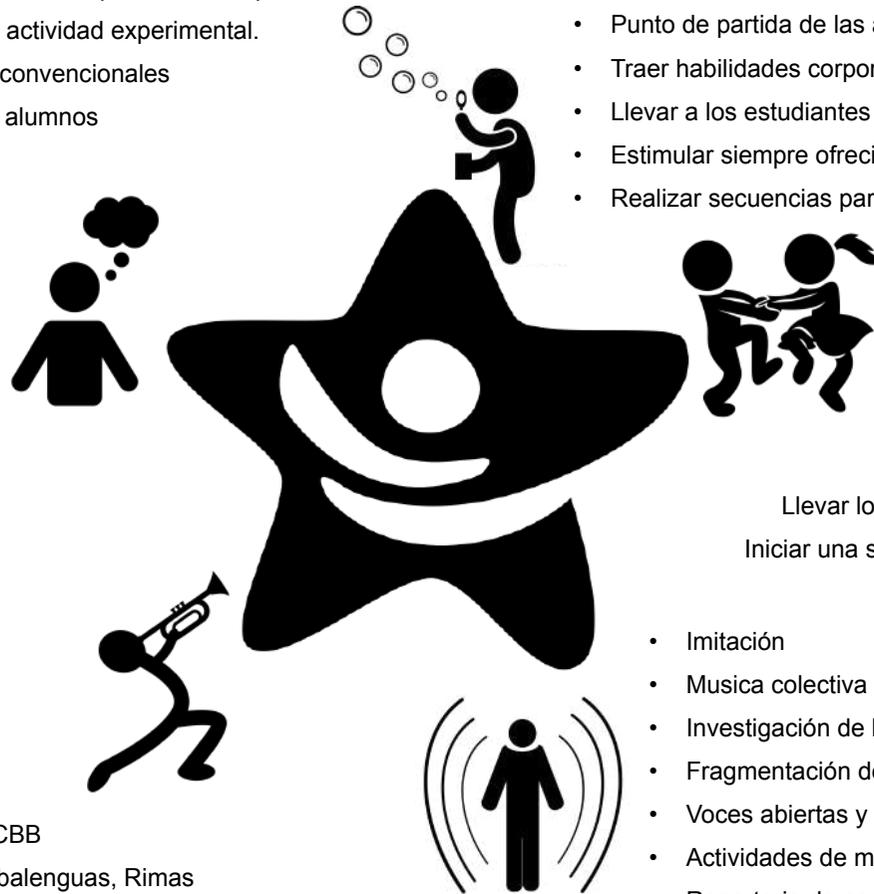


Abordagem da Educação Musical Ativa

Estratégias/Recursos

- Abrir para momentos de criação colectiva dentro de uma actividade preparada.
- Pasar tiempo preciso para secuencias de una creación (por ejemplo, 4 pulsos)
- Cree procesos equivalentes después de experimentar procesos listos para usar
- Limitar la secuencia melódica para la creación, improvisar en la pentatónica
- Permita que los estudiantes realicen una actividad experimental.
- Ideas para lectura musical, partituras no convencionales
- Reflexionar y comparar acciones con los alumnos
- Pasar temas precisos para la creación.
- Secuenciación de creaciones
- Preguntas y respuestas

- Grupos separados
- Proponer una meta
- Estatuas para el silencio
- Vincular objetos concretos
- Preparar tarjetas, mapas, visuales
- Punto de partida de las actividades.
- Traer habilidades corporales/manos
- Llevar a los estudiantes para que dirijan la actividad.
- Estimular siempre ofreciendo momentos de solos.
- Realizar secuencias para tocar o cantar como partituras no convencionales



- Imitación
- Ostinatos
- Cánones
- Inversión
- Actividades acumulativas
- Actividades Sustitutas
- Aumentar y Diminuir
- Eco, Pregunta y Respuesta
- Parámetros para el arreglo: PCBB
- Dichos populares, Frases, Trabalenguas, Rimas

Sombra, espejo
Juegos para mover
Insertar en secuencias de compilación
Asociar movimientos con partes de la canción.
Aportar actividades rítmicas al movimiento.
Llevar los conceptos de ostinato y canon al movimiento.
Iniciar una secuencia melódica por una idea de movimiento

- Imitación
- Musica colectiva
- Investigación de las emociones
- Fragmentación de melodías.
- Voces abiertas y poder escuchar las tuyas
- Actividades de movimiento vinculadas a una audición
- Repertorio de canciones con elementos recurrentes
- Ocultar secuencias o elementos musicales

Abordagem da Educação Musical Ativa

Finalidades

- Confianza
- Organización
- Socialización
- Compromiso
- Comprender la teoría musical
- Grupos y Colaboración
- Hacer y dejar que los demás hagan
- Entender secuencias musicales
- Ostinatos, Cánones, Motivos, Bordes, Ornamentos a partir de propuesta de juego

- Traer reflexión y desarrollo
- Despertar el sentido de la composición
- Comprender registros/notaciones
- Comprender los contrastes de sonido
- Medir límites de sonido
- Secuenciar y organizar
- Traer los potenciales individuales
- Clasificar sonidos

- Vivir y sentir la estética musical
- Comprender los movimientos melódicos
- Escuchar y reconocer formas/temas musicales
- Distinguir las funciones del arreglo y su impresión auditiva
- Reconoce graves, medios graves, medios agudos y agudos
- Saber diferenciar Pulso, ritmo, convención, improvisación, pausa



- Organizar
- Socializar
- Traer plasticidad
- Incorporar conceptos
- Entenderte a ti mismo físicamente
- Desarrollar la coordinación motora.
- Desarrollar la Motricidad y la Espacialidad
- Comprender la noción de dirección, esfuerzos y límites.

- Prueba la improvisación
- Aprender sobre el Arreglo Musical
- Comprender y hacer la suma y la división de pulsaciones
- Clasificar las familias de instrumentos
- Comprender y ejecutar Formas, Temas
- Comprender el ritmo, la armonía y la melodía
- Comprender diferentes intensidades
- Comprender y ejecutar Introducción, Gran Finale
- Realizar Pulsación, Ostinatos, Cánones, Motivos, Bordes, Adornos, etc..



La Estrela

En las páginas anteriores podemos ver la idea de la "Estrela" que busca aglutinar cinco acciones, dos de ellas más del nicho de la educación musical y otras tres como "profesiones" infantiles, y que pretende fomentar su conexión constante y el trabajo de el educador musical que busca fusionar las acciones. Una especie de técnica, que guía cómo podemos aplicar la educación musical activa.

Estos apuntes, con este primer momento más retórico y con un carácter más sistemático, no pretende ser una guía, sino buscar traer una organización de ideas para esclarecer un poco cómo puede ser el diálogo de la educación musical en en la práctica y en el juego, sin perder la preocupación por los conceptos teóricos.

Tampoco pretende traer un volumen de repertorio, sino agudizar la experiencia de hacer música a partir de algunas materias primas anteriores y así desencadenar acciones, herramientas y estrategias relacionadas para promover una forma de traer conceptos musicales, propósitos y esencia de una naturaleza de la música que se manifiesta y organiza por la acción y su propia experimentación, saborear el resultado y comprender cuántos aspectos musicales/teóricos se pueden vivir y comprender.

Por lo tanto, no habrá aquí actividad o repertorio que no traiga preocupación por su objetivo en el ámbito del ¿por qué?, o algún tipo de rescate de juegos, actividades infantiles y folclore, sino más bien tratar de mostrar que los juegos, actividades, folclores pueden estar conectado a procesos organizados trayendo metas como propósito.

Dentro de esta perspectiva podemos tener un punto de partida central en términos de la evolución de las prácticas musicales aquí que llamaré enseñar música de lo MACRO A LO MICRO.

En otras palabras, resaltar que la acción principal está destinada a que la música suceda lo antes posible y a partir de ahí tratar de desmembrar sus partes y voces, frases y métricas.

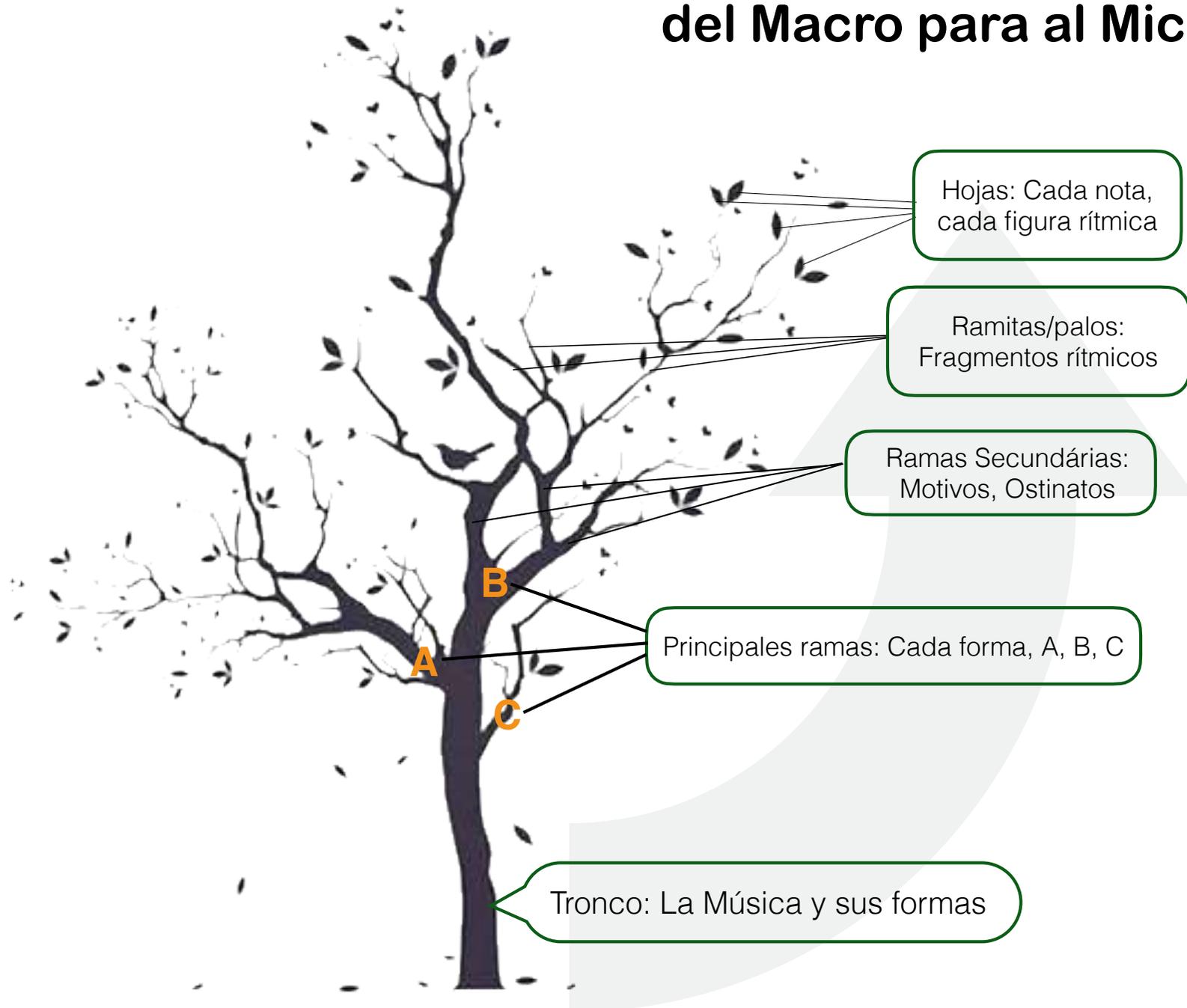
Lo macro será el resultado musical y el acercamiento a lo micro se basará en los reflejos a los que podamos llegar.

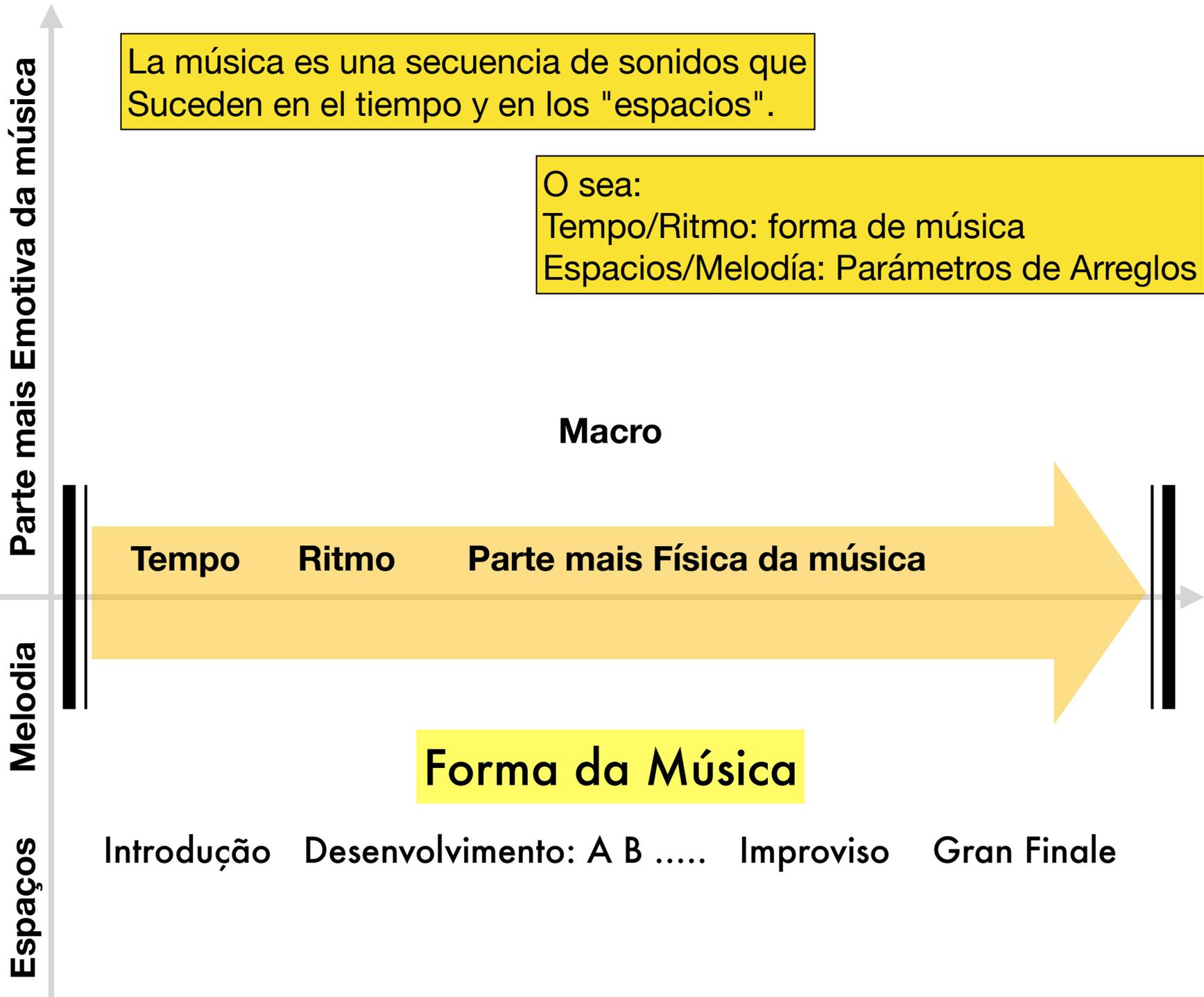
Otra preocupación es trabajar siempre con la apertura de voces porque, en cierto modo, las experiencias colectivas deben retratar lo que escuchamos en términos de música hecha colectivamente, la intención no es horizontal en el sentido del resultado sonoro, sino vertical. .

Será muy difícil clasificar las actividades para grupos de edad específicos, porque esa no es la intención de este trabajo. El docente necesita ser sensible para comprender las flexibilidades de las actividades y trabajar el potencial de adaptabilidad según los límites de cada grupo de alumnos. Decir que sería para un determinado grupo de edad resultaría en cerrar sentido a las actividades y nivelaría sus prácticas en un solo punto de vista. No tenemos forma de saber qué rendimiento, qué madurez, tiene cada clase podrá tener. El docente que logra tener esta claridad está más cerca de la excelencia de su práctica docente.

Y finalmente, todas las actividades que se enumeran a continuación, presentan una condición que, en cierta medida, es controvertida para los docentes y la escuela. La necesidad de un gran espacio físico para su aplicación. Es importante pensar con la institución educativa que las clases de educación musical activa tienen las mismas necesidades que las clases de educación física.

Árvore - Enseñando la temporalidad de la Música del Macro para al Micro





La música es una secuencia de sonidos que Suceden en el tiempo y en los "espacios".

O sea:
Tempo/Ritmo: forma de música
Espacios/Melodía: Parámetros de Arreglos

Macro

Tempo Ritmo Parte mais Física da música

Forma da Música

Introdução Desenvolvimento: A B Improviso Gran Finale

Forma da Música

Introducción :

Fade in
Convenção
Construção
Seca
Cumulativa

Desarrollo:

A B A
A B C
ABABA
AABB
ABACADAEA
ABA ABA CBA

Improviso:

Liberdade
Temas en la creación
Solo
Duetos
Experimentación

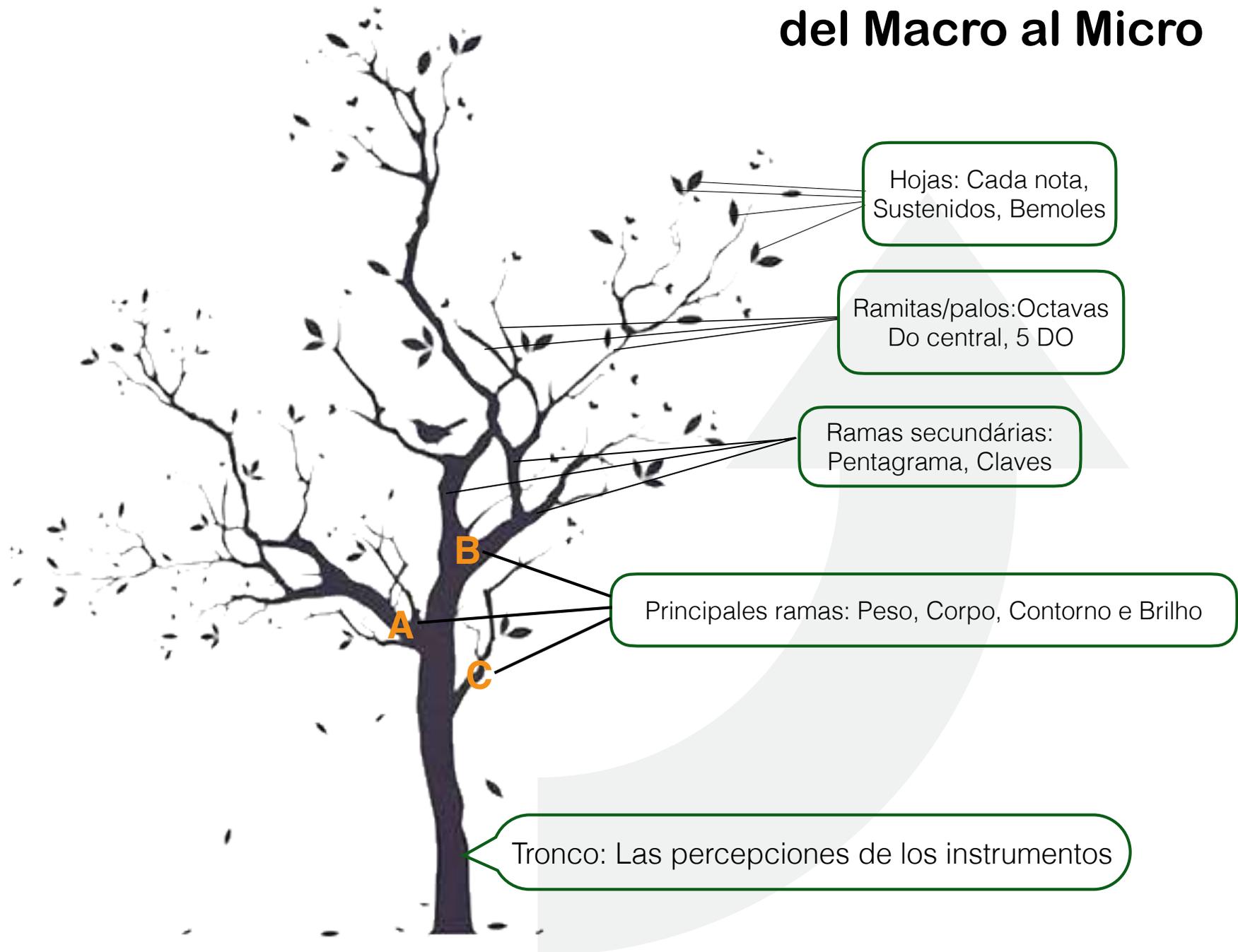
Gran Finale:

Fade out
Convección
Deconstrucción
Seca
Desacumulativa

Tempo/Ritmo

Macro de la temporalidad

Arbol - Enseñando la espacialidad de la Música del Macro al Micro



Árvore - Enseñando la Música del Macro al Micro



TRONCO - La primera parte que necesita ser firme y sólida para una vida saludable del árbol. ¡Tu tronco! La música no es diferente. Es necesario experimentar todo el canto antes de analizarlo, desarmarlo, observarlo... Solo entonces empezamos a escalar y explorar las ramas más grandes. Cuando comemos un plato muy especial, primero lo probamos todo y luego filtramos los ingredientes en nuestra lengua. Cuando vemos un cuadro, primero visualizamos el todo y luego vamos a cada parte del cuadro, y luego a cada pincelada, cada sombra, cada cambio de tono. En la danza solo observamos la musculatura en close o en cámara lenta, ¿no? ¿Por qué la música sería diferente?



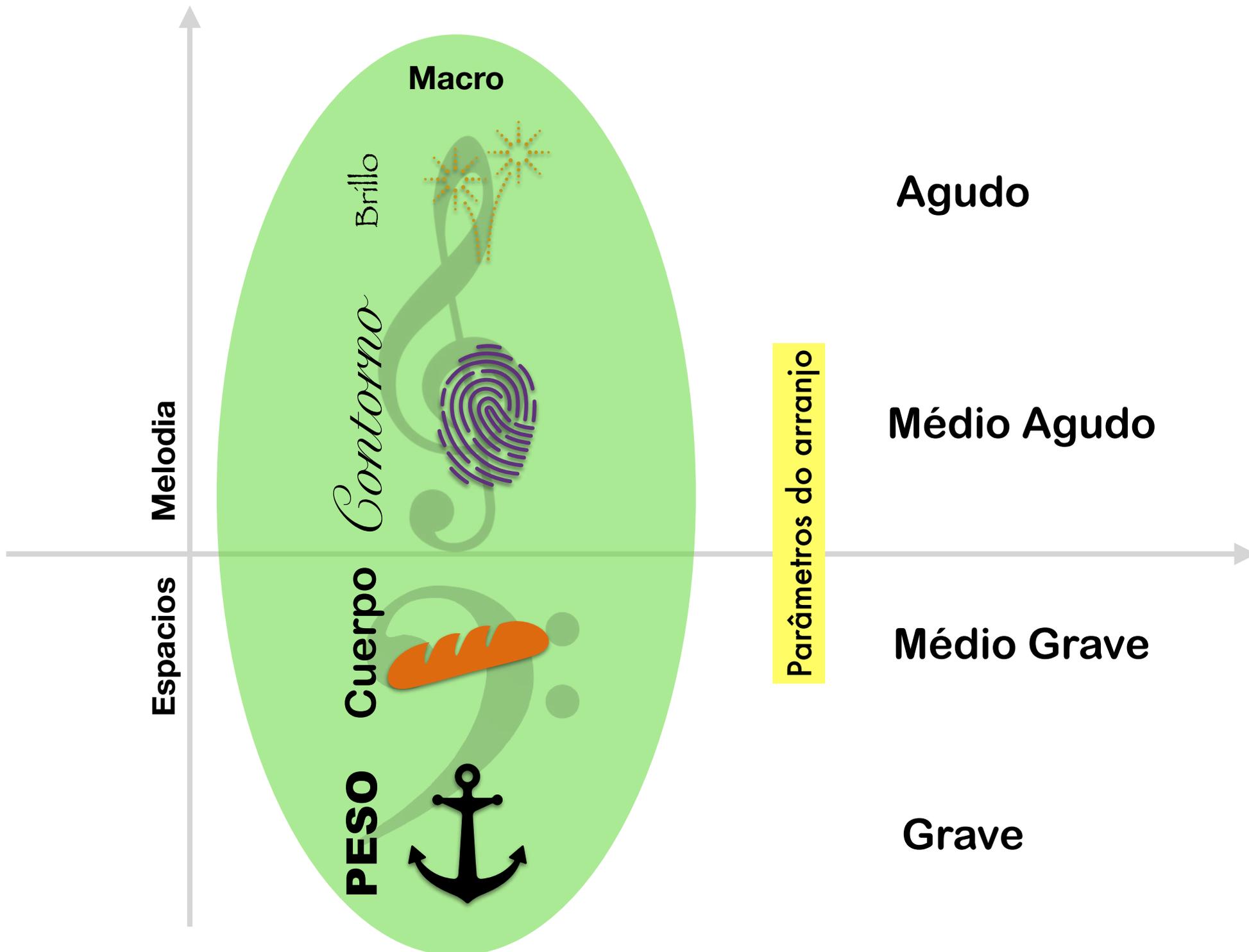
RAMAS PRINCIPALES - ¡Qué hermosos son los árboles! Primero se estabiliza y luego se parte en pedazos, ¡cada uno con su propia belleza! En la música también funciona así. Después de escuchar, tocar, saborear y bailar, ¡observaremos que cada parte tiene su forma espacial y temporal! ¡Eso mismo! ¡La música está hecha de piezas! Y escalamos, exploramos para conocer sus características, sus propias consistencias, sus curvas y las ramas más pequeñas que las completan. Damos letras para clasificar las formas temporales: A, B, C..... Y llamamos características a las funciones espaciales de la música: Peso, Cuerpo, Contorno y Brillo. ¿Vamos a aprender a escucharlos, y conocer sus comportamientos?



RAMAS - En las ramas grandes podemos encontrar las ramas más pequeñas que a veces podemos soportar el peso de nuestro cuerpo, a veces no, depende de varios motivos. Y en la música, las formas temporales se componen de motivos. Los motivos son las piezas más pequeñas que aparecen como las mismas ideas rítmicas pero con diferentes melodías. ¿Puedes reconocer? Muchas ramas más pequeñas se ven iguales pero tienen pequeños movimientos diferentes, ¿puedes reconocerlas? Trate de encontrar los motivos que son iguales en las siguientes frases: "Soy una taza, una tetera", "un plato hondo, un plato llano". En espacialidad, visitaremos los dos hábitats principales: La Clave de Fa, por debajo del nivel del mar y la Clave de Sol, por encima



PALOS - ¡Estamos llegando a los palos! Que son trocitos de los trozos, de los pedazos, del árbol, pero cuando caen al suelo siguen siendo los encargados de sostener muchas hojas. Es decir, a pesar de ser pequeño, todavía tiene mucha información, estos pedacitos son bloques de información en la música, que separamos por tiempos, conteos, octavas, hasta acercarte por contar nota por nota, o en el caso de los árboles hoja por hoja 🌿 .



Brillo:

- Es aguda: de C5 a C8 aproximadamente
- Sensación de centelleo, parte decorativa de la pieza
- Encargado de decorar la pieza musical traer elemento sorpresa
- Es esporádico y corto.

Contorno/Perfil:

- Es medio-alto: de G3 a G5 aprox. (pero a veces puede ser en medio grave)
- Sensación de línea, definición, presencia musical
- Responsable de hablar de la música, su identidad, la parte más emotiva
- Mucha riqueza rítmica y variación melódica, esto nota más variación en intensidades y tiene más volumen

Cuerpo:

- Es medio grave: de C2 a G4 aproximadamente
- Sensación de relleno
- Encargado de llenar, encarnar la música y encadenarla
- Es muy característico el uso del ostinato, uniendo así al peso un cierto estilo musical.

Peso:

- Es grave: de A-1 a C2 aproximadamente
- Sensación de fundación
- Responsable del beat y ambiente Tonal
- Es constante con el marcaje y junto con el cuerpo trae las principales características del estilo.

El oído humano y su herencia biológica en frecuencias auditivas

El término Umwelt fue concebido por el biosemiólogo estonio Jacob von Uexküll (1864-1944), y trata de entender que la realidad es, para los seres vivos, según cada especie viva, siendo capaz de adaptar sus percepciones a la causa de su supervivencia, es decir, una abeja ve la realidad y trata con sus percepciones de manera diferente que un ser humano o un pez, porque para cada una de estas comunidades la necesidad de virtud de algunas percepciones es diferente. La abeja, por ejemplo, puede ver la luz ultravioleta por lo que ciertas habilidades desarrolladas pueden mantener viva a la especie dentro del juego de la naturaleza. En cuanto a los peces, la necesidad de que puedan realizar imágenes de presión es lo que hará que la especie siga presente en el planeta.

El ser humano tiene un sentido del olfato completamente incapaz si comparamos nuestra eficiencia con la de un perro, que es 100.000 veces mayor.

Todas las percepciones y sentidos varían para cada una de las millones de especies vivas.

Nuestro oído es lo que es, debido a una historia evolutiva que terminó diseñando mayor eficiencia en los agudos que en cualquier otra región. Según algunos estudios, los seres humanos en la época de las cuevas adaptaron sus oídos para escuchar sonidos más agudos ya que dejaban a las crías dentro de las cuevas y salían a cazar, recolectar frutas y recoger agua y así podían escuchar el sonido de los niños desde cientos de metros de distancia. Hay estudios que indican que los hombres primitivos colocaban ramitas y hojas secas en la puerta de las cuevas para advertir a través de los sonidos de romper, de las invasiones de animales grandes. En otras palabras, desarrollamos la audición para escuchar bien los agudos para nuestra supervivencia.

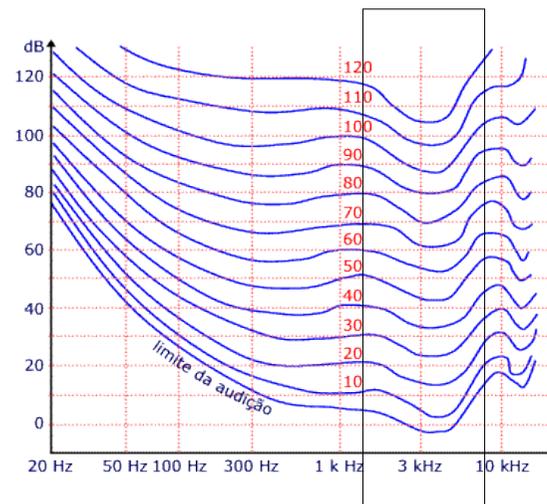
No es de extrañar que todos los sonidos de advertencias, alarmas, ambulancias, señales y silbatos estén en el espectro alto, o sea, convertimos estos sonidos de alerta a nuestro mundo contemporáneo.

Por otro lado, los sonidos graves se vieron severamente debilitados en la evolución de nuestra audición en términos de eficiencia y virtud. Los estudios creen que tal pérdida

fue causada por los sonidos de los truenos trayendo una presión auditiva obstruida y no saludable y sin necesidad de traer ningún aviso que era vital para la supervivencia de la especie (el sonido del trueno no trae peligro, el relámpago sí).

Lo que escuchamos hoy sobre el sonido del trueno son solo sus armónicos y en una intensidad más baja en comparación con lo que realmente detectan los dispositivos de espectro de onda y los medidores de decibelios. El sonido de los graves se sigue potenciando con más presencia en ambientes huecos como cuevas gracias al efecto acústico llamado resonador de Helmholtz, que funcionan como los conocidos bass reflex de los altavoces, que aprovechan el volumen de aire de las cajas para doblar las ondas graves. Por lo tanto, los hombres de las cuevas tenían un sonido de trueno aún más poderoso que el sonido del trueno fuera del entorno de la cueva, promoviendo aún más esta necesidad de anular las bajas frecuencias.

Los arreglos musicales son lo que son, porque nuestro oído es lo que es, la estética acompaña a un mayor predominio y los hábitos se traducen en comportamientos específicos para cada banda de frecuencia. Los sonidos agudos, por ejemplo, en los arreglos son principalmente decorativos y más esporádicos que en otras regiones, de lo contrario estresarían nuestros oídos; y los graves con comportamiento constante y presente, son bienvenidos porque presentan esa falta y poca virtud de la sensibilidad en nuestros oídos en esta banda, equilibrando así las percepciones desproporcionadas que tenemos en las curvas de audibilidad: la gran sensibilidad que tenemos de los agudos y la falta que hay de sonidos en la parte grave. Vea a continuación el gráfico de las curvas de audibilidad:



2º Punto de Partida - marco "zero" melódico

Los Claves sus hábitats y la boya denominada DO CENTRAL

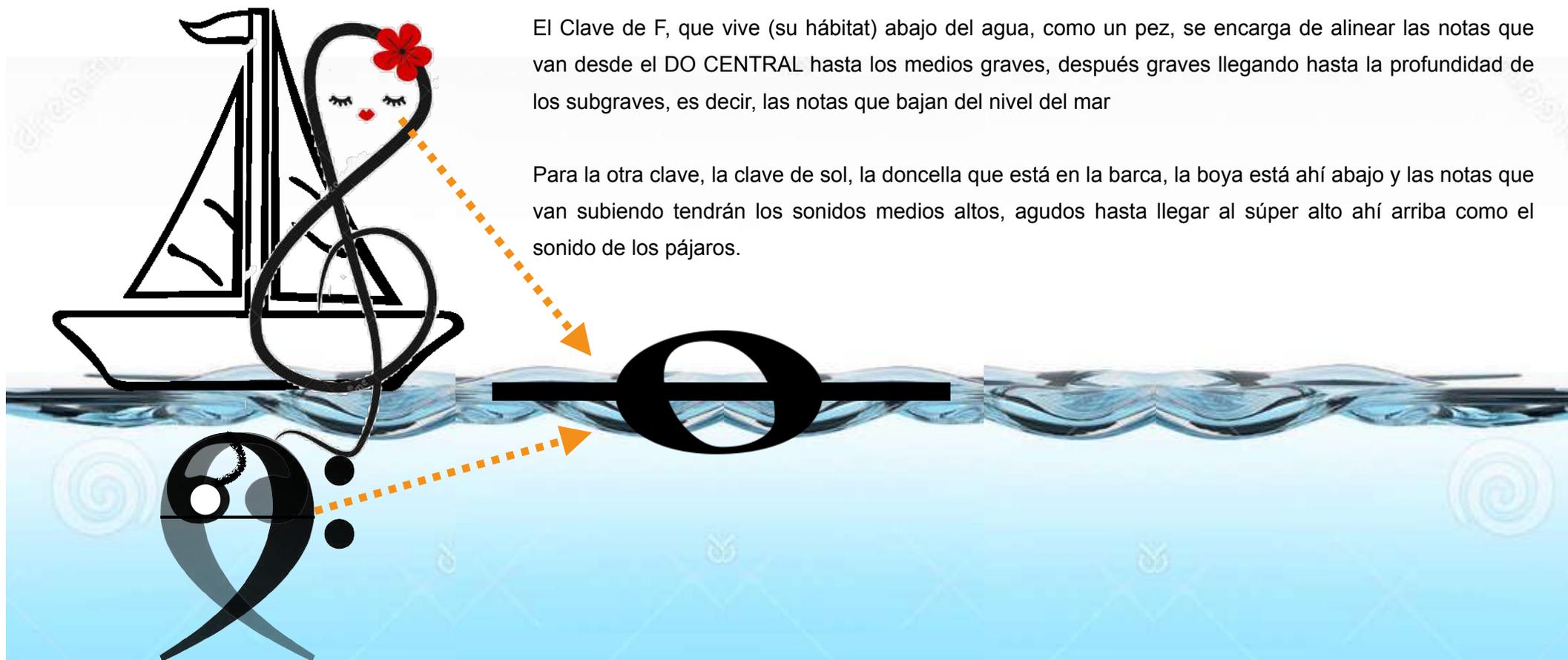
La boya es un objeto interesante, porque está mitad arriba y mitad abajo en el agua, es decir, una boya en el mar representa el punto "0" de altitud en nuestro planeta.

En la música, el C CENTRAL también representará el punto "0". Esta nota representa el sonido de los más medio que existen dentro del espectro vocal e instrumental. Niños y adultos pueden cantar fácilmente, mujeres y hombres pueden cantar fácilmente, casi todos los instrumentos tienen C CENTRAL.

Para las claves musicales, ilustradas aquí como la doncella en la barca y el pez, la boya se encuentra en diferentes puntos de vista.

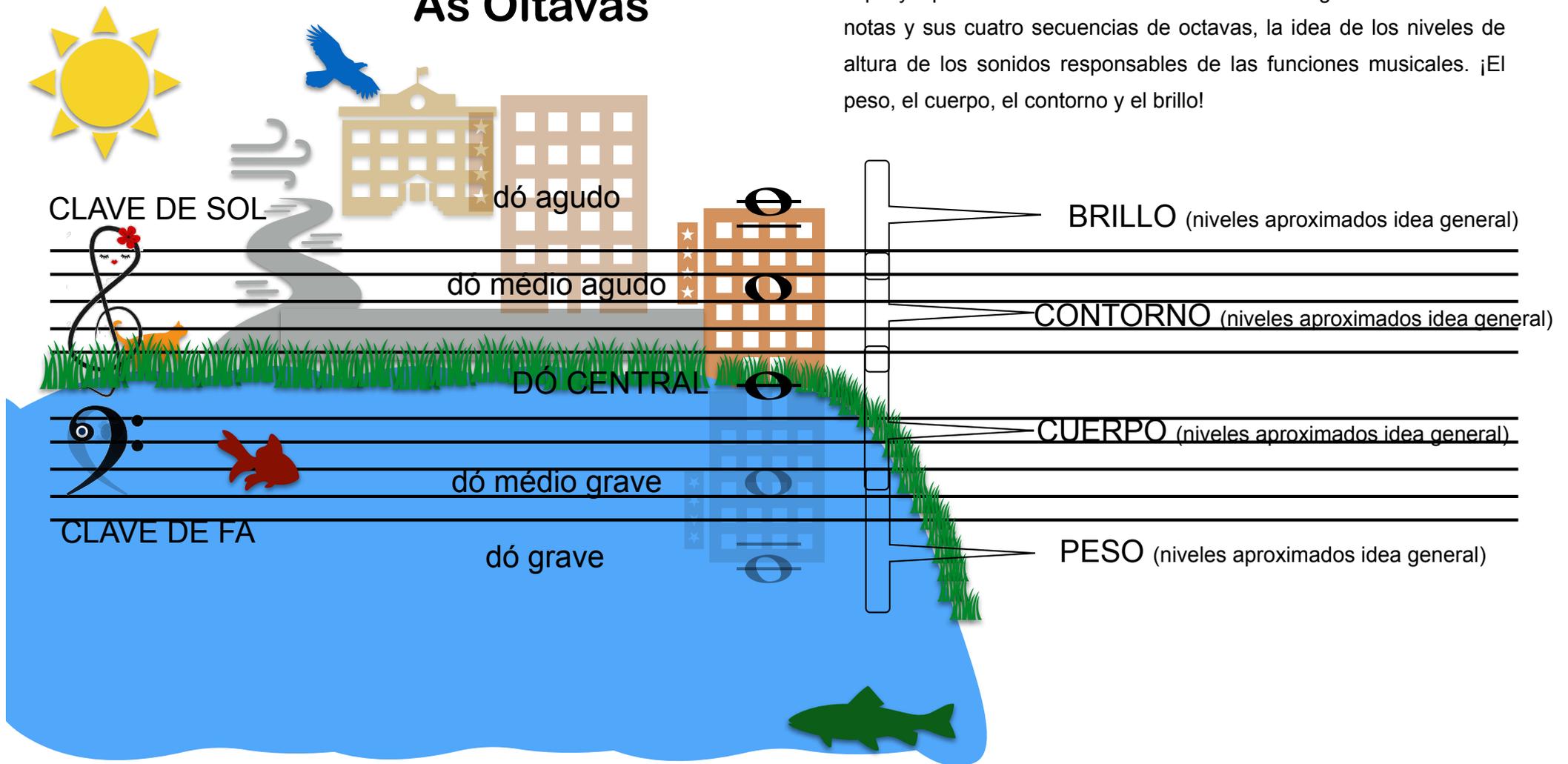
El Clave de F, que vive (su hábitat) abajo del agua, como un pez, se encarga de alinear las notas que van desde el DO CENTRAL hasta los medios graves, después graves llegando hasta la profundidad de los subgraves, es decir, las notas que bajan del nivel del mar

Para la otra clave, la clave de sol, la doncella que está en la barca, la boya está ahí abajo y las notas que van subiendo tendrán los sonidos medios altos, agudos hasta llegar al súper alto ahí arriba como el sonido de los pájaros.



As Oitavas

Aquí ya podemos entender los límites de la región básica de las notas y sus cuatro secuencias de octavas, la idea de los niveles de altura de los sonidos responsables de las funciones musicales. ¡El peso, el cuerpo, el contorno y el brillo!



¡Ahora tenemos más notas DÓ en la imagen! Dos de ellos ubicados en el hábitat de la clave de sol, el Do medio alto característico en mujeres y también en niños y el Do alto que ya es más sensible al oído y trae la idea de atención y señal de alerta, solo los pequeños instrumentos pueden reproducir este sonido.

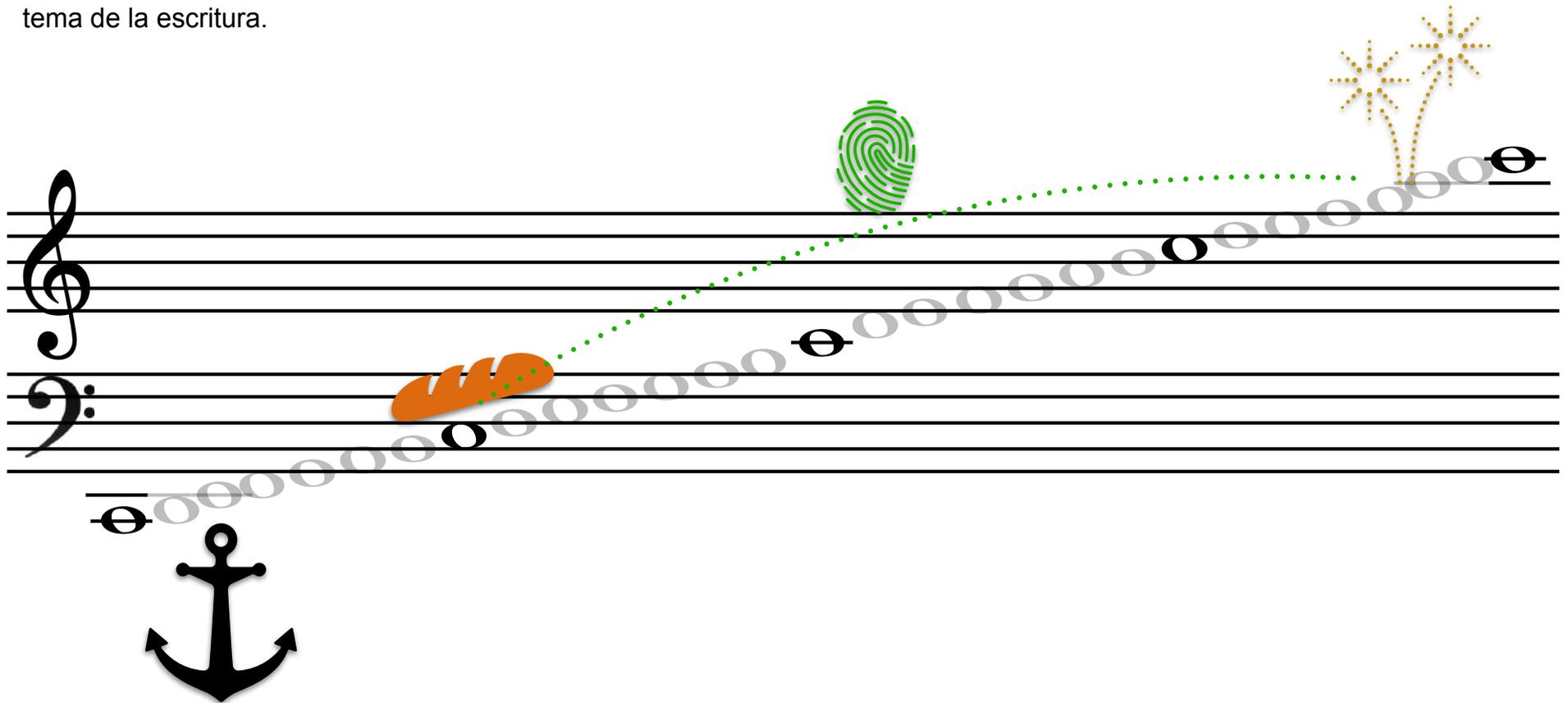
Estos DO residen en el tercer piso del edificio y en la segunda fila sobre el ático. El edificio espejado sobre el lago también proyecta la posición del Do medio-bajo, característico de la voz masculina adulta, y el Do bajo que sólo hacen los instrumentos grandes, recordando sonidos de cosas que roncán.

Panorama General

Vendrán muchas otras notas, pero lo más importante en este primer momento es este repaso al universo de la escritura musical de las notas. Primero es más fácil entender los continentes, luego los países y luego las capitales, banderas y ciudades.

En este espectro ya podemos comprender cómo se comportan las funciones de la música: peso, cuerpo, contorno y brillo, los instrumentos y sus hábitats dentro de este escenario de lectura.

Después de todo, la música es un juego donde las posibilidades y habilidades se van desarrollando gradualmente, incluso en el tema de la escritura.



PARTITURAS POSSÍVEIS!

Aquí sería imposible describir todas las partituras posibles, ¡pero hay algunas posibilidades para leer música!



Partituras de musica de pelota. Posiciones de bola que activan diferentes sonidos, notas, grupos de sonidos, etc.

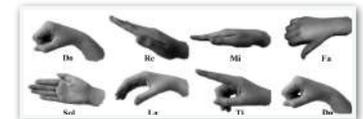


Partituras de hula hoop: cada hula hoop con cada color diferente activando diferentes sonidos, notas, grupos de sonido, etc.



Partituras con percusión corporal: Cada parte del cuerpo golpeada desencadena diferentes sonidos, notas, grupos sonoros, etc.

Solo gestos con las manos. Aquí tenemos el ejemplo de la manosolfa de Kodály, que para cada nota de la escala tenía un gesto manual



Partituras de Movimiento: Cada posición del cuerpo desencadena diferentes sonidos, notas, grupos sonoros, etc.



Partituras con Palabras: Para especificar ritmos por ejemplo, y si son de colores pueden disparar además de notas rítmicas



Partituras como números: para activar secuencias rítmicas, por ejemplo

Partituras con diferentes objetos: cada objeto está vinculado a un sonido, por ejemplo, o idea de fraseo, pulso, etc..



Partituras con otras formas visuales: triángulos, círculos, ondas, etc., para activar diferentes sonidos, notas, grupos sonoros, compás, etc.



Partituras con dibujos o imágenes aleatorias para traer una lectura, interpretación rítmica, melódica, expresiva y dinámica por ejemplo



O BAMBOFLEX, A MÚSICA E O MOVIMENTO

Tabuleiro - Créditos da Sequência Didática e do Material: Sofia Lopez Íbor

(Curso Internacional de Verano “Musica y Movimiento en la Educación” Madrid, 2009)

- Tabuleiro Original da Sofia feito com fita crepe no chão formando uma grade com linhas e colunas.
- Distribuição dos Instrumentos no Bamboflex
- Tabuleiro de sons: Cada Bamboflex terá um instrumentos de percussão pequeno. Variar na opção de instrumentos, Cada Família de Instrumentos ficará com uma cor específica de Bamboflex.



Dinâmicas Iniciais no Tabuleiro

Verificação da posição das pessoas no tabuleiro.

1. Cada participante falará seu nome quando pisar na sua casa do tabuleiro
2. Cada Participante Escolhe uma Sílabas do Seu Nome: ao pisar diz-se a Sílabas.
3. Mudar o Timbre da Sílabas Escolhida.
4. Só com Percussão Corporal
5. Só com Interjeições, sons de animais, de máquinas, etc...
6. Fazer sequências retas para observar o som resultante.
7. Fazer grupos em Uníssono comandado por Bamboflex Multicolorido
8. Estipular uma regra para cada cor de Bamboflex.
9. Passear no tabuleiro pegando Bamboflex e acumulando sons.
10. Ativar os participantes com a casca de amendoim e observar os conjuntos musicais, e os fraseados criados, o bambolê branco será a pausa. Subitamente pisar em um dos bambolês do tabuleiro para ter um solista.

Máquina sonora - Créditos: Sofia Lopez Íbor

- Sorteia-se de forma livre quem sentará nos Bamboflex
- Sugere-se estabelecer uma rítmica em repetitiva (ostinato) para cada participante.
- Estabelece que haverá um comando na máquina sonora. Ao Tocar na cabeça liga ao tocar novamente, desliga.
- Escolhe-se alunos para desligar e ligar a máquina.



Casca de amendoim

O BAMBOFLEX, A MÚSICA E O MOVIMENTO

Tabuleiro Temático - Adaptações e desdobramentos: Uirá Kuhlmann

Agora com a mesma proposta de ligar e desligar porém determinando uma paisagem sonora. Por exemplo, Entrando na Floresta, Viajando para a Lua, Uma Noite na Caverna, etc..

Tabuleiro do Abecedário - Adaptações e desdobramentos: Uirá Kuhlmann

- Cada Bamboflex é uma letra e então se escreve palavras sortida na lousa para observar o resultado sonoro

CONCLUINDO:

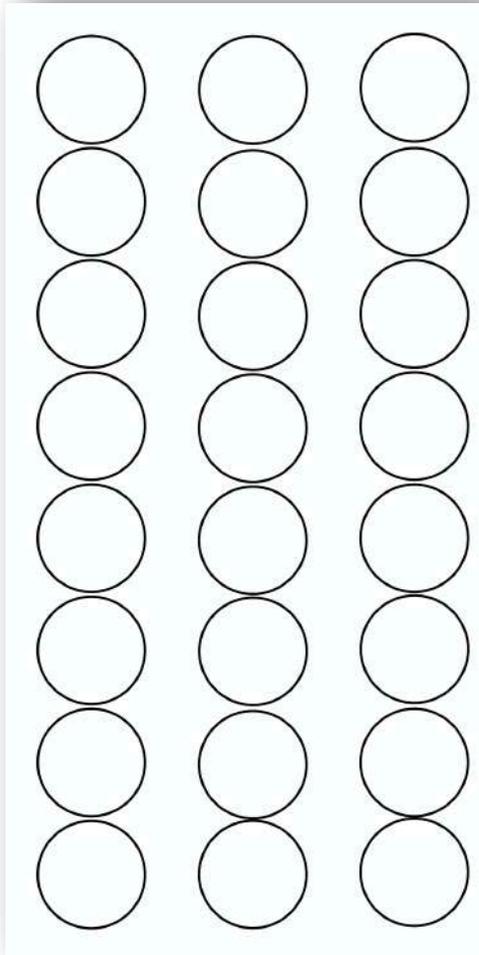
O Bamboflex é um objeto lúdico, leve, colorido, e sendo ele desmontável, capaz de realizar ainda mais possibilidades.

O Bamboflex pode organizar os alunos em uma sala de aula de forma divertida. É a minha cadeira na sala de aula, arrumo as crianças em rodas, fileira e tabuleiros em poucos segundos. É uma unidade física, concreta e segura do aluno.

O Bamboflex é a unidade do aluno mas pode ser também uma unidade de pulso, um compasso, teclas de um piano, escalas diatônicas, furos de uma flauta doce, notas de uma partitura e tudo aquilo que você puder adaptar servindo de recursos para as suas atividades musicais.

O Bamboflex é estético e possibilita muitas atividades de movimento, dança, brincadeiras e criação na sala de aula. O Bamboflex é o máximo! Pense nisso!

AROS, UN UNIVERSO TEÓRICO ESTÁ A PUNTO DE NACER



Pulso: base para el ritmo

¡El pulso es la regla de la música! Marca, guía y mantiene el ritmo.

El ritmo no es más que la división o suma de los pulsos.

La mejor manera de entender el pulso es caminar, ya que caminar es una marca regular y pendular de nuestro cuerpo. Como somos bípedos, exigimos regularidad en la marcha.

Ahora, imagine que la marcha estaba programada, contabilizada. Luego tendríamos el conteo de pulsos, como la manecilla del reloj por ejemplo, que también es una marca regular que cuantifica, cuenta el pulso en forma de tiempo. Aros como pistas en el suelo harán que estas marcas sean concretas como huellas en la arena y traerán mucho más, hablemos de fracción y división silábica, sumas, cosas en común con la parte rítmica de la música.

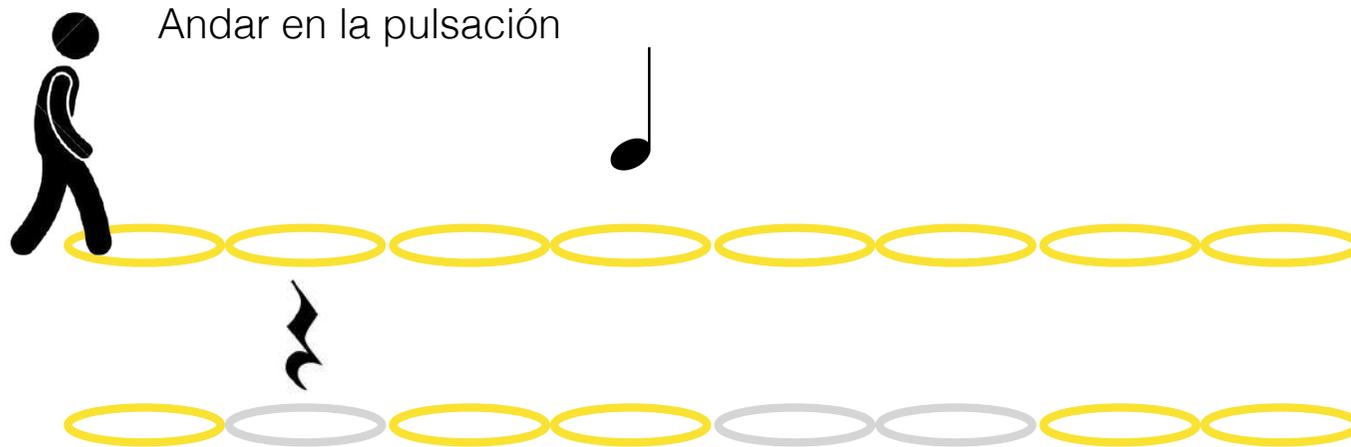
División de pulso:

Podemos tener divisiones de muñeca para crear ritmos de dos formas:

Divisiones proporcionales iguales (regular) y división desproporcionada (irregular)

Así como el ritmo nos ayuda a aprender a dividir sílabas, usaremos sílabas para ayudarnos a entender el ritmo: Elija una palabra monosílabas, otra palabra disílabo que sea grave, otra palabra trisílaba que sea esdrújula y una palabra de 4 sílabas que sea grave:

2º Ponto de Partida - marco "zero" rítmico

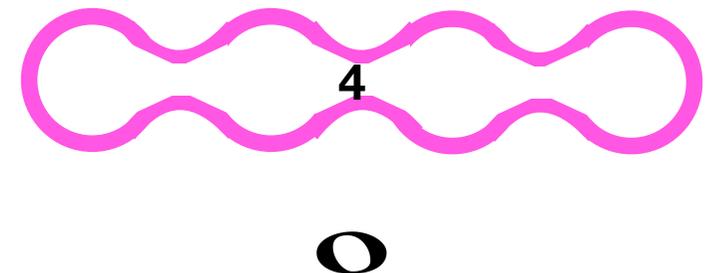
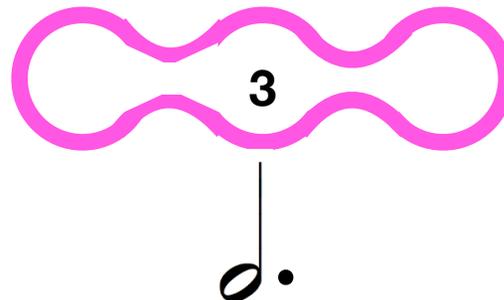
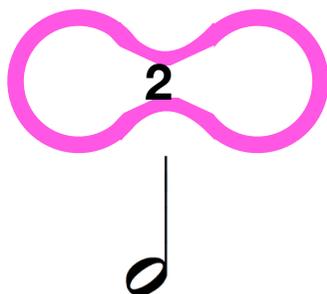


Después... hablar o tocar

÷ por



+ por



Prosodia Musical

Prosodia es un término de métrica clásica, donde designa el estudio del verso. Indicando inicialmente las opciones relativas al orden de las palabras en la canción, el término fue luego utilizado por los latinos para referirse a los aspectos inherentes a la acentuación y la cantidad de sílabas. Hoy en día se utiliza para las reglas de versificación que se refieren a aspectos fonéticos, como el acento y la rima.

- Las palabras monosilábicas son notas negras.



- Las palabras disilábicas graves son un grupo de 2 corcheas



- Las palabras trisilábicas esdrújulas son un triplete



- Las palabras paroxitónicas de cuatro sílabas son un grupo de 4 semicorcheas cabe destacar que la sílaba acentuada es la tercera, sin embargo, para este tipo de ejercicio destacaremos la primera sílaba. La cadencia y el sonido de la palabra no se ven afectados por esta alteración.

CHO CO LA TE



- Anacruse es un grupo rítmico en el que el tempo/sonido fuerte (1er tiempo del compás) es seguido por sonidos débiles del momento anterior.

- Las palabras disilábicas agudas son una anacruse de un sonido débil seguido de un sonido fuerte.



CA FÈ

- Las palabras trisilábicas agudas son una combinación de dos sonidos débiles seguidos de un sonido fuerte

- Y así

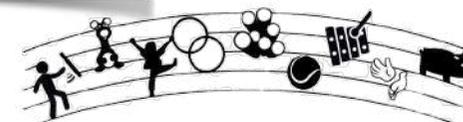
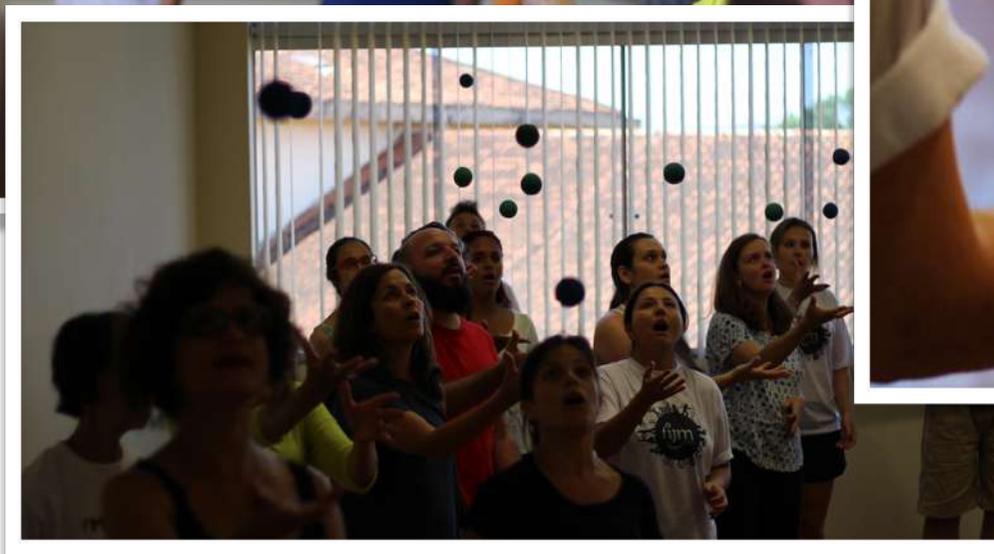
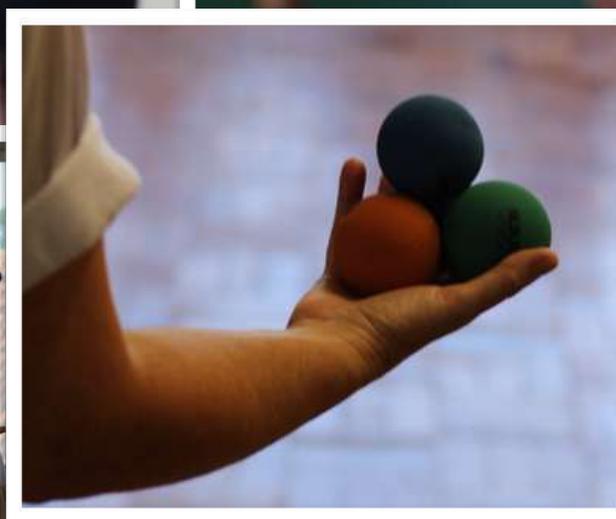
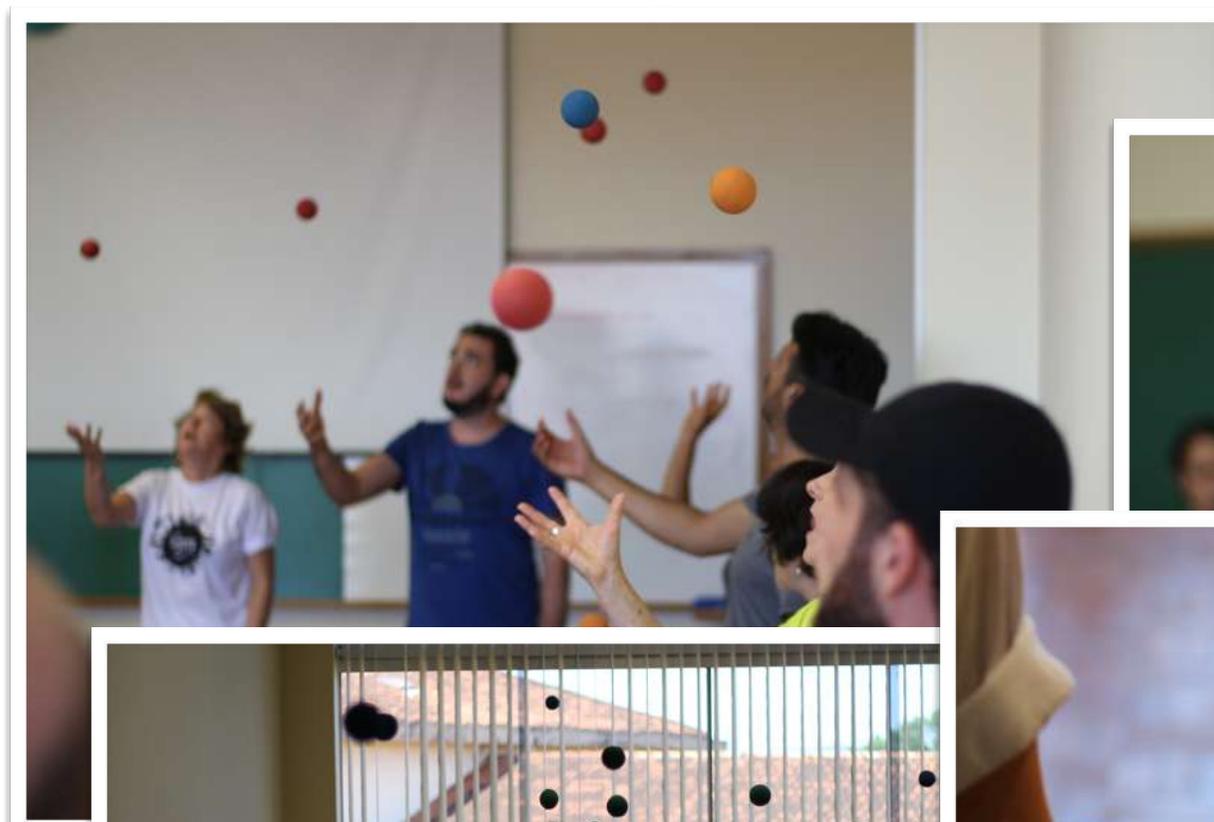


CO LI BRÍ

All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright

PELOTAS DE SONIDO, NEGRAS QUE SALTÁN

Uirá Kuhlmann



MÚSICA vs **M**
e movimento

BOLABATUTA, BOLAS QUE REGEM, SONS QUE PULAM

El uso de pelotas de goma nº3 para explorar la música y el ritmo, actividades de coordinación, destreza y comprensión del tiempo y el espacio con un material que genera ritmo por naturaleza.

Este material se puede adquirir en la tienda Música e Movimento a través del QR Code. El material se vende en cajas de 12 o 32 unidades. Las cajas tienen 4 colores de pelotas siempre en la misma proporción: rojo, amarillo, verde y azul.

Las actividades con pelotas se pueden aplicar a diferentes grupos de edad y son un punto de partida para el juego y la idea de vincular sonidos y posiciones con procesos musicales y secuencias sonoras.

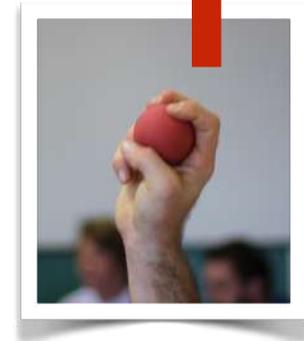
Cuanto más joven es la edad, mayor es el tamaño de la pelota y más blanda debe ser, además de la menor cantidad de pelotas en la propuesta. Los ritmos también deben ser más fáciles para los más pequeños y hacerlo gradualmente más difícil.

En las próximas páginas presentaremos algunas posibilidades de actividades que conviene explorar, ampliar, simplificar y adaptar según cada clase y cada edad,



BOLABATUTA, BOLAS QUE REGEM, SONS QUE PULAM 1

Comando sonoro/partitura com bolas

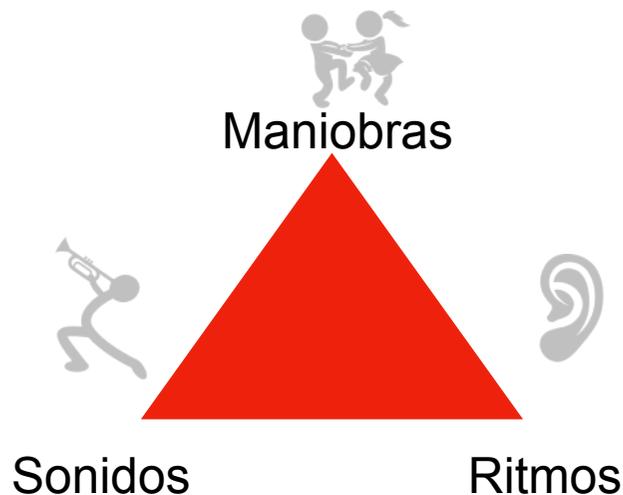


Piso: TUM, Mano derecha: PA, Mano Izquierda: PE, Lanzar arriba: Oi

- > Creación de Ostinatos en Grupos separados
- > Comandos de Pelotas para grupos con temas distintos

Ejemplo: Percussion pequeña, Sonidos de animales, Sonidos de máquinas, Hip Hop, Objetos, Movimientos, etc..

- > Creación de pequeña pieza musical con un conductor comandando los músicos con las pelotas, maniobras, sonidos y ritmo



Para estas actividades, el objeto de la regencia es la pelota. Para cada sonido, se asigna un movimiento / posición de la pelota, que se encuentra en el triángulo del lado con la palabra "Maniobras".

Los sonidos designados pueden ser los sonidos vocales más diversos, desde sílabas, efectos, expresiones, palabras completas, notas con tono definido. Los sonidos también pueden ser hechos por instrumentos de cualquier tipo o objetos.

Y finalmente el ritmo, ya que la combinación de movimientos (maniobras) generados por la pelota transformará los sonidos designados en una secuencia rítmica.

Pedaleira de Bola

Tum patum pe!

Esta actividad tiene una sugerencia de secuencias rítmicas además de abrir 4 voces, pero lo más importante es entender que podemos crear otros ritmos más duros o más fáciles y disminuir o aumentar la cantidad de voces.

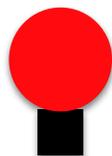
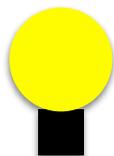
El profesor realiza las maniobras bola a bola y junto con los alumnos elabora la percepción sonora resultante. Para cada pelota desarrollada, el profesor la acomoda en un soporte para salir de la “pedaleira”.

Luego puedes jugar a encender y apagar la pedalera, evolucionando hacia un juego de memoria de sonido.

Pero también se les puede ofrecer a los estudiantes más bolas de los mismos colores en las que se trabajará para hacerlas juntas. En este juego de bolas, voces, funciones y movimiento se pueden desplegar muchas otras actividades.

Musical score for the first system, featuring four staves labeled B. Amarela, B. Vermelha, B. Verde, and B. Azul. The music is in 4/4 time and consists of five measures. B. Amarela and B. Azul play a rhythmic pattern of quarter notes and rests. B. Vermelha plays a sequence of quarter notes. B. Verde is silent for the first three measures and then plays a sequence of quarter notes and rests.

Musical score for the second system, featuring four staves labeled B.A., B.V., B.Ve, and B. Az. The music is in 4/4 time and consists of five measures. B.A. and B. Az. play a rhythmic pattern of quarter notes and rests. B.V. plays a sequence of quarter notes. B.Ve is silent for the first three measures and then plays a sequence of quarter notes and rests. A measure number '6' is written above the first measure of B.A.



BOLABATUTA, BOLAS QUE REGEM, SONS QUE PULAM

Roda de compasso

Métrica do compasso Quaternário passando a bolinha:

Mão direita:

1. Arremessar a bola ao chão com a mão direita 🖐️ > 🟡 > __
2. Receber a bola com a mão direita no rebote do chão __ > 🟡 > 🖐️
3. Passar a bola para a mão esquerda 🖐️ < 🟡 < 🖐️
4. Passar a bola ao amigo da esquerda (mão direita) 🖐️ < 🟡 < 🖐️

Mão esquerda:

1. Arremessar a bola ao chão com a mão esquerda 🖐️ > 🟡 > __
2. Receber a bola com a mão esquerda no rebote do chão __ > 🟡 > 🖐️
3. Passar a bola para a mão direita 🖐️ > 🟡 > 🖐️
4. Passar a bola ao amigo da esquerda (mão direita) 🖐️ > 🟡 > 🖐️

Nível 1: Apenas uma bola na roda sem prerrogativa de pulso

Nível 2: Apenas uma bola na roda com prerrogativa de pulso

Nível 3: 2 bolas na roda em pontos equidistantes pulsando juntas

Nível 4: 2 bolas na roda em pontos equidistantes pulsando em

cânone com defasagem de 2 tempos.

Nível 5: 4 bolas na roda em pontos equidistantes pulsando em

cânone com defasagem de 1 tempo.

Nível 6: Todos os participantes com bolas passando e

recebendo ao mesmo tempo

Nível 7: Inserindo uma palma no contratempo do 1º tempo

Nível 8: Inserindo pé direito no contratempo do 3º tempo

e o pé direito no 4º tempo

Nível 9: A roda anda para a direita com o movimento natural das batidas dos pés

Nível 10: Fazendo todos os passos com roda turca

Métrica e regência c/ bolas - Créditos: Iramar Rodrigues (IV Curso de Rítmica Dalcroze - Fac. Anhembi Morumbi, S. Paulo, 2006)

Binário: Chão (1) Mão (2)

Ternário: Chão (1), Mão direita (2), Mão esquerda (3) - 2º compasso com mãos invertidas

Quaternário: Chão (1), Mão direita (2), Mão Esquerda (3), Mão direita (4)

Quinário: Chão (1), Mão direita (2), Mão Esquerda (3), Cima (4), Mão direita (5)

BOLABATUTA, BOLAS QUE REGEM, SONS QUE PULAM

Com Música

Acompanhando ou cantando a música e marcando o compasso dela



Separar a musica em partes; realizar manobras específicas para cada parte

Podem ser usados recursos como: convenções (todos fazem um padrão em uníssono em determinado momento) , ritmos específicos com a bola, adicionar percussão corporal, jogos de passar a bola, inverter de direção, momentos de criação em grupos, utilização de cânones, ostinatos, etc...

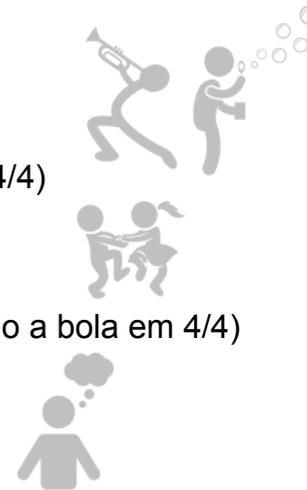
ESCRAVO DE JÓ

Escravo de Jó, jogavam caxangá (2 compassos passando a bola em 4/4)

Tira, põe, deixa ficar (jogar a bola para cima, pegá-la e dar um giro)

Guerreiros com guerreiros fazem Zig, zig, zag. (2 compassos passando a bola em 4/4)

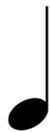
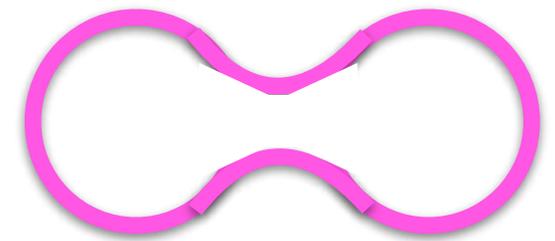
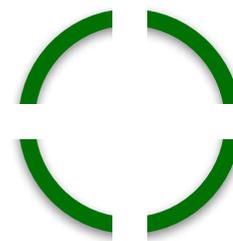
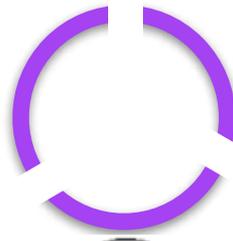
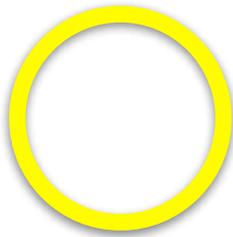
Guerreiros com guerreiros fazem Zig, zig, zag (Criação livre do grupo)



FOGO CRUZADO: Uirá Kuhlmann

- De maneira acumulativa. Um participante escolhe um amigo e lança a bola. Este amigo será o tempo 1, o tempo 1 escolhe outro amigo e lança a bola que será o tempo 2, e assim por diante. O 3º tempo deverá devolver a bola para o primeiro participante, que escolheu o tempo 1, pois ele será o 4º tempo.
- Fazer também, deixando pingar a bola no chão para o tempo e nas mãos dos participantes com o contratempo.

desmontaje de aros de hula



Nombres: John

Ana

Ângela

Carolina

ôoooo

Comidas: Pan

Torta

Plátano

Chocolate

Hmmm

Transportes: Bus

Coche

Zepelim

Bicicleta

Vruumm

Corpo: Pié

Mano

Hígado

Pantorrilla

Vooooz

Possibilidade de trilha com os bamboflex desmontáveis



→ Negra: 1 sonido de 1 tempo (SI)

→ Blanca: 1 sonido de 2 tempos (óóóóóó)

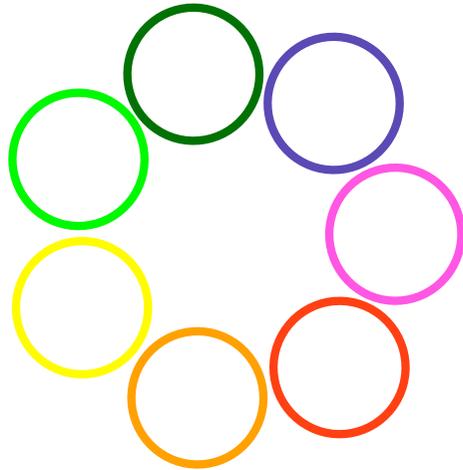
→ Tercina: 3 sonidos iguales en 1 tempo (Música)

→ Pausa de negra: 1 silêncio de 1 tempo (...)

→ 2 corcheas: 2 sonidos iguales ee 1 tempo (Juego)

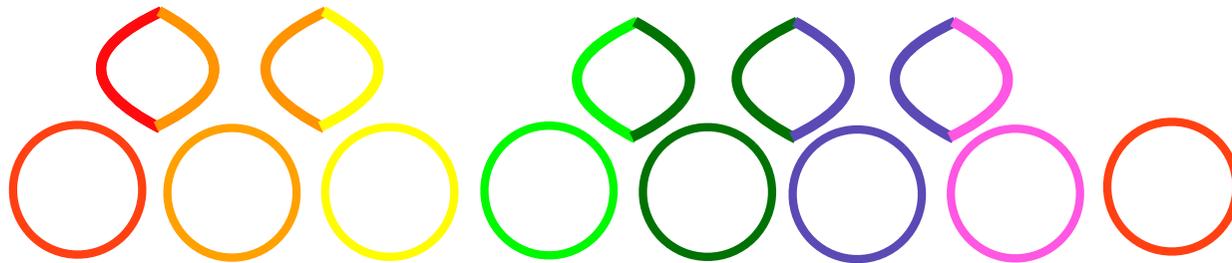
→ 4 semicorcheas: 4 sonidos iguales enn 1 tempo (Movimiento)

Outros Desdobramentos de Atividades das escalas nos Bamboflex!



Escala Circular

Com este tipo de configuração fica possível realizar seqüências com saltos de intervalos de qualquer tamanho



Escala Piano Cromática

Para montar os bambolês das notas alteradas faça metade dele com uma cor e metade com a outra

FLAUTA DOCE NO BAMBOFLEX

Primeiras Notas - Lá e Dó (terça menor)

Segundo Orff - o intervalo materno, mais fácil de ser afinado, mais biológico e pertencente à infância

Fechando 3 furos na flauta com etiquetas - Construindo a nota lá. O aluno precisa ouvir a nota que ele antes de fazê-la.

Exercícios de Imitação (Professor)

Exercícios de Criação (Aluno)

Abertura do orifício do Indicador: Construindo a nota dó.

Articulando as duas notas: LA e DO

Partitura de 2 referências: Qualquer relação entre duas posições podem representar as notas LA e DÓ

Com partes do corpo: PÉ, EXPRESSÃO FACIAL, GESTOS, MOVIMENTOS, ETC...

Com objetos: Bola, Elástico, Mola, Lanterna, Bambolês, etc...

Exercícios de Imitação (Professor)

Exercícios de Criação (Aluno)

Exercícios de Percepção às Cegas - Realizando de costas no canto da Sala

Exercícios nos Bamboflexs - Twister de "LADO" - Cantando e Tocando; Síncrono e Assíncrono



Tonalidades - Créditos: Annette Bauer

Trabalhando as Tonalidades com as notas LA e DO

3 Tonalidades Possíveis: Fa Maior - La Menor - Ré Dórico

- Utilização de Outros Instrumentos para a realização da base harmônica da Tonalidade.
- Para o Bordão (I - V): Xilofones, Tubos, Piano, Violão Flautas Graves
- Bordões: Fá Maior: FA - DO; La Menor: LA - MI; Ré Dórico: RÉ - LA
- Ostinatos ou Colorações: Outros instrumentos melódicos e rítmicos.
- Movimentação Corporal para plasticidade visual e cênica.
- Exemplos de Temas para Criação: Entrando na Caverna (La Menor); Subindo a Montanha (Dó Maior); Viajando para Marte (Ré Dórico)

FLAUTA DOCE NO BAMBOFLEX



Los Boomwhackers® es un instrumento de percusión fabricado con tubos plásticos ligeros y resistentes y en su extensión hay tres octavas y media para un total de 32 tubos y cada tubo tiene una nota fija afinada y un color respectivo.

- Rojo: DO
- Naranja oscuro: DO#
- Naranja: RÉ
- Amarillo oscuro: RÉ#
- Amarillo: MI
- Verde claro: FA
- Verde: FA#
- Verde oscuro: SOL
- Azul: SOL#
- Morado: LA
- Lila: LA#
- Rosa: SI



All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright

Tessitura

The image shows a music classroom with a piano and colorful hanging bars. Overlaid on the image is a diagram of a piano keyboard with labels for tessitura ranges and a musical staff with notes and brackets.

BWKG+OC8G	BWKG	BWCG	
BWJG+OC8G	BWJG	BWDG	BWEG

Musical staff with notes and brackets labeled 1^a, 2^a, and 3^a.

All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright

Pros y contras de utilizar este material en la educación musical

Contras:



El sonido y el timbre tienen poca presencia ya que van acompañados de un fuerte "kick", natural de los materiales plásticos.

Porque es de percusión, tiene un sonido de corta duración.

La condición del manejo para tocar está limitada a 2 tubos por persona....

Es decir, un instrumento predominantemente colectivo, la ejecución individual es muy limitada

Una de sus posibilidades de tocar los tubos puede ser un poco incómoda y causar algo de dolor en el muslo.

Pros:



Es un instrumento 100% desinfectable.

Es ligero, colorido y divertido.

Permite el movimiento del cuerpo.

Permite los juegos y la socialización del grupo de una manera poderosa

Tiene 3 octavas y media de extensión.

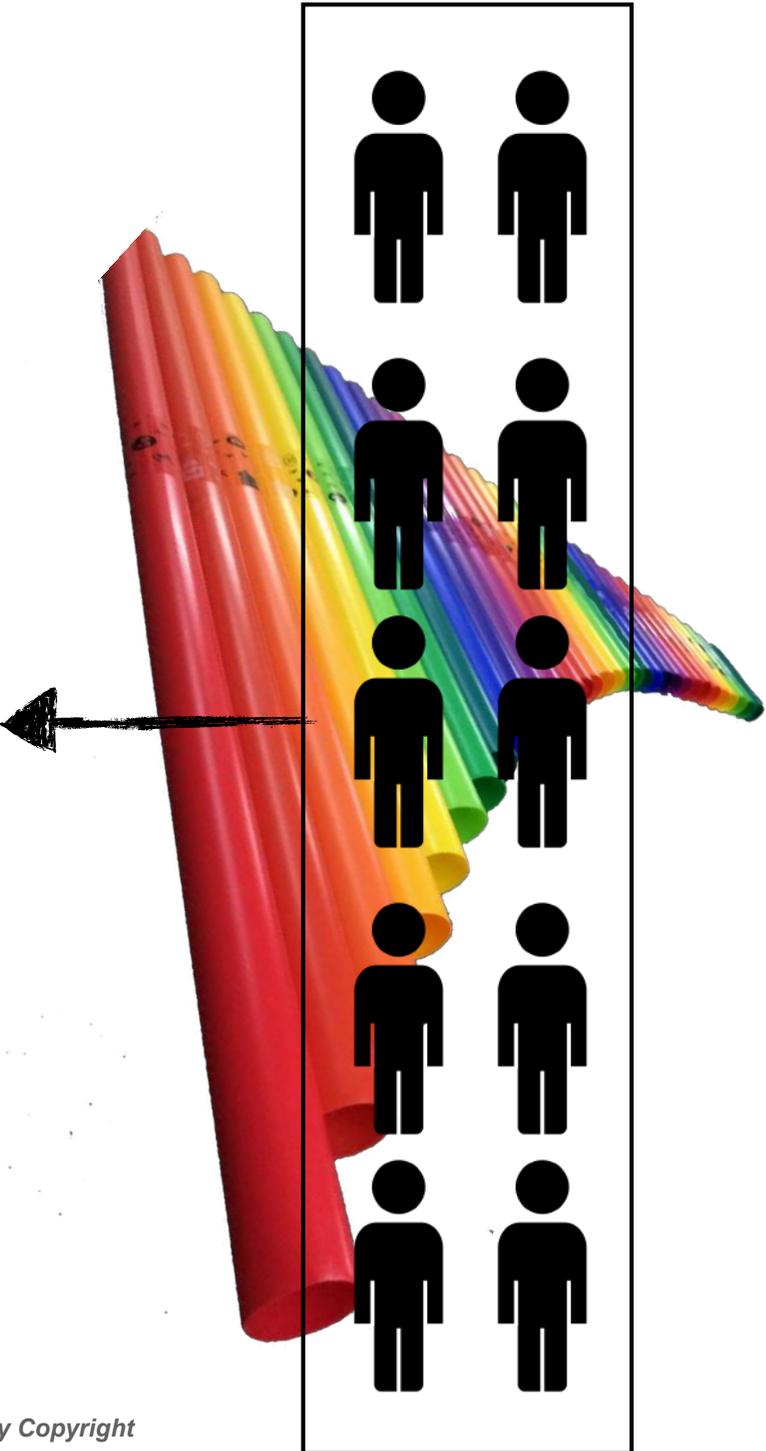
Como es necesariamente colectivo, naturalmente desarrolla un interesante trabajo de escucha

Material moderno que dialoga con la generación contemporánea, aportando motivación y adherencia.

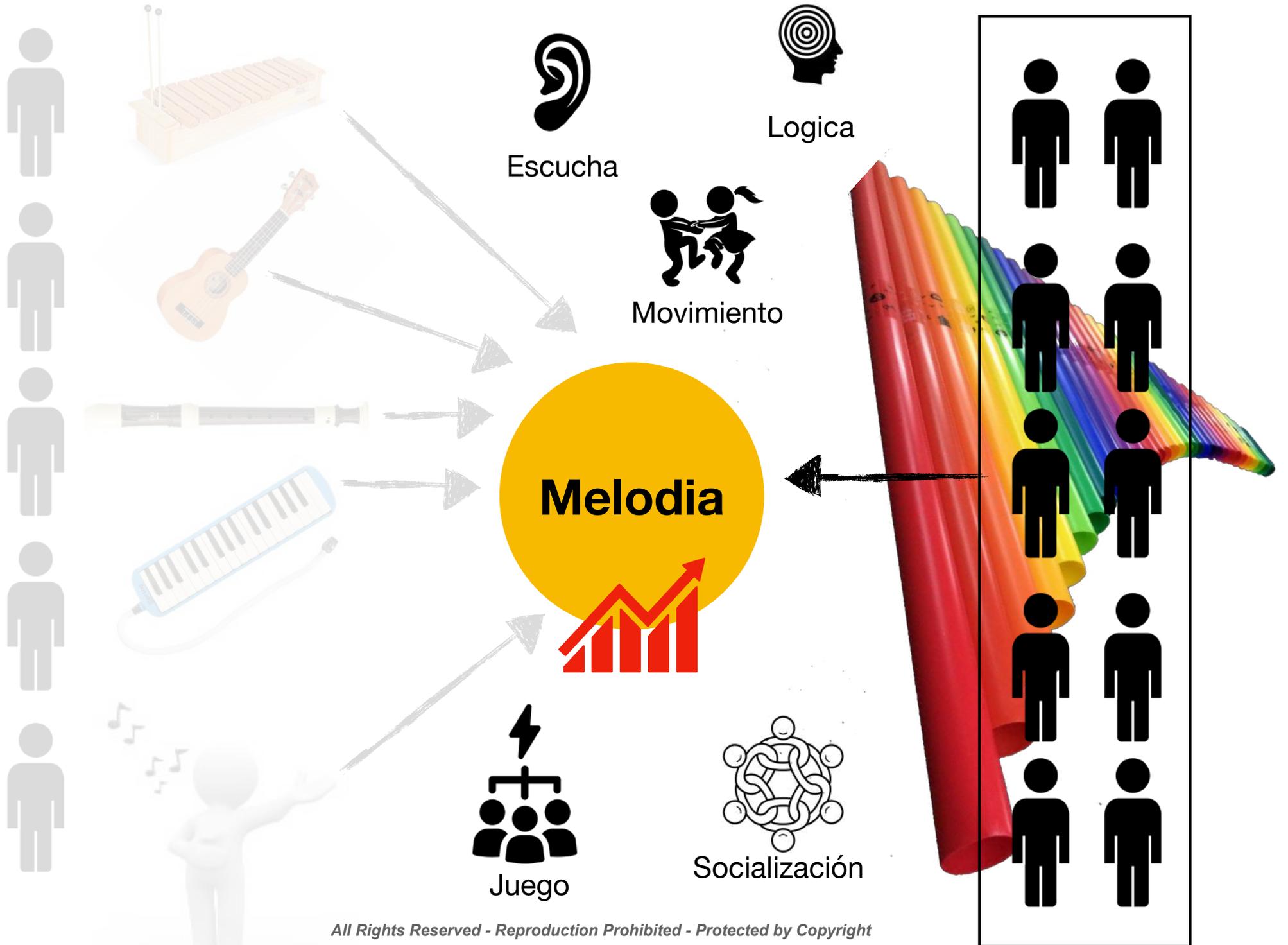
All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright



Melodia



All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright



All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright

5 PUNTOS DE PARTIDA PARA TOCAR LOS TUBOS



UN PUNTO OLVIDADO



La notación
Convencional
De la música

All Rights Reserved - Reproduction Prohibited - Protected by Copyright