

Guía didáctica para educadores Segundo Ciclo del Nivel Primario

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la exposición
“1, 2,3... ¡GRABANDO! Una historia del registro musical”

Contacto equipo educativo
educacion.ar@telefonica.com

1. Introducción

A lo largo de la historia, la música, casi tan antigua como el hombre, ha sido considerada como la representación poética de lo fugaz, de lo que no se puede atrapar en el tiempo.

Es inherente a todo ser y existe en todos los ámbitos transitados por el hombre, desde las intensas ciudades hasta los espacios naturales más recónditos.

A mediados del Siglo XIX, la confianza en las capacidades del individuo y la fe en el progreso y en la tecnología, propias de esta época histórica, crearon el caldo de cultivo necesario para el nacimiento y desarrollo del fonógrafo: el primer dispositivo de grabación sonora que pudo reproducirse en la historia.

“1,2,3...¡Grabando! Una historia del registro musical” explora el encuentro de la música con la tecnología desde mediados del Siglo XIX hasta la era digital y cómo esta relación va modificando la manera de crear, de escuchar, de sentir y de compartir la música.

2. Presentación de la guía

La presente guía didáctica tiene como objetivo que los docentes de escuelas de nivel primario puedan profundizar acerca de los temas vinculados a la experiencia de aprendizaje que los estudiantes llevarán a cabo durante la visita a Fundación Telefónica Argentina.

La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al espacio y la segunda, una vez terminado el recorrido.

2.1. Modo de uso

La guía didáctica tiene el propósito de anticipar supuestos, ideas generales y conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la vivencia en el propio espacio. Es importante que esta etapa se cumpla antes de la llegada a Fundación Telefónica para que se genere una experiencia mucho más enriquecedora. Asimismo, es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los estudiantes sin anticipar el contenido que luego se verá en el propio espacio.

La misma contiene un momento posterior a la muestra y su propósito es dar un cierre conceptual a la experiencia, produciendo nuevos sentidos respecto de la misma.

Los invitamos a que la realicen y compartan en sus comunidades las producciones.

3. Objetivos

El recorrido a la exposición “1,2,3...¡Grabando! Una historia del registro musical” tiene como objetivos:

- Incentivar la comunicación: escuchar y participar individual y grupalmente. La visita se plantea desde la participación, dado que el aprendizaje debe ser activo y basado en la comunicación.
- Despertar la curiosidad del alumno por conocer la cultura general y los procesos musicales- tecnológicos, sucedidos a lo largo del tiempo.
- Promover la creatividad, para que no solo el estudiante sino también el educador, se atreva a realizar nuevos y posibles inventos tecnológicos, que estén destinados a mejorar y hacer más accesible el mundo que nos rodea.
- Incentivar la curiosidad y la exploración sonora, facilitando la comprensión de los avances tecnológicos y su incidencia en la sociedad.
- Ofrecer una nueva posibilidad de lectura para que se analicen los cambios sociales provocados por la incorporación de las nuevas tecnologías.
- Rescatar la capacidad de asombro frente una tecnología en constante cambio y vertiginoso avance.
- Conocer la historia de los sistemas de grabación en Argentina. Carlos Gardel, sus discos e incidencia en nuestra historia musical nacional.
- Dar cuenta de la tecnología al servicio de la música en Argentina. La reproducción sonora y su consecuencia social.

4. Aspectos curriculares que enmarcan la visita

Áreas de interés

- Música
- Ciencias Sociales
- Educación tecnológica
- Educación en el consumo

Temáticas:

- El sonido. Su producción y su grabación. Tecnologías e inventos sonoros del Siglo XIX y XX; su historia y relevancia en la cotidianidad y en la constitución de las sociedades.
- El acceso cada vez mayor a la tecnología por parte de la población. La posibilidad de la reproducción sonora en contraposición con la música en vivo. La publicidad y las compañías musicales.

- La escucha atenta. La mejora en la calidad sonora. Las posibilidades de realizar matices sonoros y modificaciones tímbricas.
- La evolución de las tecnologías y la ciencia en relación a la sociedad y la cultura, enmarcada en los avances profesionales e industriales y la innovación.
- El diseño como factor fundamental en la inserción de diferentes tecnologías a lo largo de los Siglos XIX y XX.
- La comunicación y sus diferentes variables desde la aparición del registro sonoro.
- La vinculación de los conflictos sociales con la idea de progreso.
- Los factores que provocaron los avances tecnológicos en los ámbitos sociales, tanto en el mundo como en la escena Argentina.
- La historia de los sistemas de grabación en Argentina. Carlos Gardel, sus discos e incidencia en nuestra historia musical nacional.

5. Actividad para realizar antes de la visita

5.1 Actividades con conectividad

Escuchar y conocer

Les sugerimos ingresar a las siguientes páginas de Internet y conocer las investigaciones que se realizaron para lograr las primeras grabaciones de sonido

- La primera grabación en la historia, realizada por el inventor Thomas Edison en 1877.
<https://www.youtube.com/watch?v=fnGsHx7QD2o>
- Caruso, cantante italiano que en 1920 grabó sus canciones en un gramófono, ayudando a la publicidad del mismo.
<https://www.youtube.com/watch?v=as2WHnTUKiU>
- Primer grabación del cantante Carlos Gardel en un gramófono 1912.
<https://www.youtube.com/watch?v=kpr0OK9kzR8>

Agrupamiento:

Sugerimos realizar esta actividad con todo el grupo. De no ser posible, en grupos pequeños con un mínimo de cuatro personas en cada uno.

Objetivos

- Promover una “escucha atenta” en lxs alumnxs, reconociendo las diferencias y similitudes sonoras, en las grabaciones
- Explorar las posibilidades tímbricas de cada voz.

¡Comenzamos!

Una vez que escuchamos las grabaciones, tomamos como punto de partida las siguientes preguntas: ¿Qué diferencia encontramos entre las grabaciones? ¿El sonido es el mismo o hay alguna grabación más nítida que otra?

- Si probamos grabar con el celular la voz de un compañero, y el/la profesor/a la reproduce sin decirle a los alumnos a quién pertenece, ¿Podemos identificar quien fue el compañero que grabó su voz? ¿Por qué? ¿Podemos modificar algo en nuestra voz para que parezca distinta?
- En una segunda instancia, probemos tomar útiles escolares, papeles o elementos que tengamos cerca para producir ruidos mientras se graba la voz del compañero ¿El sonido es nítido cuando lo escuchamos? Imaginemos que las primeras grabaciones eran las primeras pruebas que se hacen para captar el sonido, por lo tanto al principio la voz y/o la música, no se escucha tan clara y pareciera que sale con interferencia. La mejora en la calidad de los sistemas de reproducción, se verán, entre otras cosas, en la calidad de

A lo largo de la historia, los procesos de grabación se han ido modificando, buscando una mejora en la calidad del sonido y en la durabilidad del mismo. Si jugamos a escuchar las diferencias podemos comprender de una manera más empírica estos avances tecnológicos, a la vez que experimentamos algunas de las sensaciones que sentían al escuchar los cantantes por primera vez, su voz, “saliendo de un aparato”. ¡¿Se animan?!

Tone Matrix y el concepto de Loop

La reproducción de lo sonoro se realiza, en un primer momento a través del CD (1982). Hoy diversos sitios web y aplicaciones nos ofrecen la posibilidad de grabar sonidos, música y editar esa grabación en nuestros hogares.

Agrupamiento:

La actividad puede ser realizada de manera individual o grupal.

Objetivos:

- Que los alumnos puedan experimentar la construcción de una melodía y el concepto de *loop*, mediante el uso de un software.
- Facilitar una herramienta tecnológica, que permita incentivar el juego y la creación musical.

Recurso utilizado:

Usaremos como recurso el sitio *Tone Matrix* (<http://tonematrix.audiotool.com/>), que permitirá un puntapié inicial para explicar la idea de repetición y melodía, para luego poder componer alguna pieza.

¡Comenzamos!

El punto de partida para la actividad consistirá entonces en acceder por medio de celulares/computadoras/tablets al sitio mencionado o a la aplicación *Tone Matrix* para poder experimentar qué herramientas ofrece.

Luego de familiarizarse con la novedad de la herramienta, se introduce el concepto de *Melodía*, en tanto una sucesión de sonidos que es percibida como una sola entidad. La misma se desenvuelve en una secuencia lineal, lo que generará un segmento sonoro reducido, fluido y constante.

El *Tone Matrix* permite crear melodías, ya que cada cuadrado que apretamos, es un tono musical. De acuerdo a la cantidad de espacios que apretamos, será la extensión y la altura tonal de nuestra melodía. Una vez que finalizamos, el programa se encargará de “*loopearlo*”, es decir, de repetir indefinidamente la secuencia.

Como experimento una vez creada nuestra secuencia: ¿Podemos inventar una melodía o un ritmo que podamos tocar/ cantar sobre la base que creamos con el programa?

Una vez que creamos ¡Podemos probar primero individual y luego grupalmente!

5.2 Actividades sin conectividad

El Sonido, la música y la reproducción

Agrupamiento:

Sugerimos realizar esta actividad con todo el grupo. De no ser posible, en grupos pequeños con un mínimo de cuatro personas en cada uno.

Objetivos:

- Posibilitar la experimentación del sonido, su producción y su reverberación.

¡Comenzamos!

Pueden utilizarse recursos dentro del aula como bancos, útiles escolares y el propio cuerpo como fuente sonora. Elegimos qué instrumento utilizaremos y lo hacemos sonar:

- ¿Cuánto tiempo dura si hablamos todos juntos? ¿Y si habla uno solo?
- ¿Podemos imitar el sonido que escuchamos?
- Podemos probar cerrar los ojos y que el profesor o profesora elija a un estudiante para que hable sin decir su nombre y el resto del grupo tenga que adivinar quién habló. ¿Cómo nos damos cuenta? ¿Qué características tiene esa voz que no tiene otra? ¿Hay alguna diferencia si la escuchamos con la grabación del celular o es lo mismo?
- En una segunda instancia, podemos reproducir la situación de los primeras orquestas que graban su música: todos juntos y a la vez. Podemos probar grabarnos de esta manera y luego pensar si escuchamos a todos los instrumentos, que calidad sonora tiene esa grabación y cuáles fueron las posibilidades de cambios tímbricos en la misma.

6. Actividad para realizar luego de la visita a la exposición

6.1. “Reteniendo las melodías. Experiencias de la memoria”

Durante años han tenido los seres humanos para poder mantener vivas las canciones. Cómo se transmitían de generación en generación a través del canto, hasta que la escritura musical y su desarrollo logra plasmarla. Pero no es sin la grabación que uno puede escuchar con exactitud la melodía, el ritmo y el fraseo de las canciones.

Agrupamiento:

Esta actividad es preferible sea realizada en grupo, teniendo como mínimo 5 integrantes. Los mismos tienen que colocarse en el espacio con la distancia suficiente como para no escucharse entre ellos.

Objetivos:

- Experimentar y jugar con las primeras formas de transmisión de melodías, antes de que existiera la notación musical.
- Escuchar las diferencias entre una voz en vivo y una voz grabada. Dar la posibilidad de comparar los timbres y las resonancias de la voz, cuando son captadas por un aparato.

¡Comenzamos!

El iniciador del juego inventa una melodía (no la tienen que escuchar todos), se acerca al primer jugador y se la canta. Éste último, se acerca a otro compañero y le reproduce la melodía que pudo retener cuando escuchó al compañero. Y así sucesivamente hasta llegar al último jugador, que tiene que cantarles a todos los integrantes la melodía que le llegó. De esta manera se corrobora si hubo diferencias entre la melodía original y la última.

Luego puede plantearse una segunda instancia donde, por medio del recurso digital de grabación de voz, una tablet o celular, puede disponerse grabar lo que cada uno fue cantando para luego ponerlo en común al final de la actividad. En general la voz grabada, causa una sensación muy diferente a la que podemos escuchar “en vivo” ¿Probamos?

6.2. “Reproduciendo el sonido”

Consiste en producir la ejecución de un vinilo con materiales hogareños y desprovistos de electricidad.

Agrupamiento

Sugerimos realizar esta actividad con todo el grupo. De no ser posible, en grupos pequeños con un mínimo de cuatro personas en cada uno.

Objetivos:

- Enriquecer la experiencia del sonido, pudiendo vivenciar los inicios de la reproducción musical y en consecuencia, la calidad sonora de este dispositivo.
- Experimentar de qué manera el objeto “vinilo” necesita de por sí un participante para que pueda producir sonido.

¡Comenzamos!

Se llevará a cabo la reproducción de un vinilo a través de materiales comunes y corrientes, empleando lápices, cartón, hojas de papel (semirrígido, revistas, etc.), cinta adhesiva y una aguja de coser.

Ya con los materiales disponibles, se dispondrá crear un cono con la hoja de papel, pegarlo con la cinta para que este no pierda la forma; luego atravesar con la aguja la sección angosta del cono para que sobresalga la punta; una vez hecho esto tomar el lápiz y ubicarlo en el centro del vinilo para que de esta manera pueda girar; finalizados ambos objetos se dispondrán juntos, como puede verse en la imagen a continuación.



7. Links y recursos de utilidad para el docente

- Primer grabación sonora de Thomas Edison
<https://www.youtube.com/watch?v=fnGsHx7QD2o>
- Bauhaus. El color y su movimiento
<https://www.youtube.com/watch?v=UKfNkrmZtSg>
- Escena de "Lilo & Stitch", explicación gráfica del funcionamiento del Fonógrafo
<https://www.youtube.com/watch?v=7vKH3hPvBrE>
- Instrumentos pensados y creados para la realización del álbum "Biophilia" de Bjork
<https://www.youtube.com/watch?v=gRh-O5iLo80>
- Video en donde puede verse la actividad "experiencias de la memoria" a los 4:20 segundos. <https://www.youtube.com/watch?v=bPr-QYeI7FU>

¡Los que se animen pueden compartir el resultado de las actividades con nosotros!

¡Esperamos que la experiencia les resulte valiosa!