



Primer Aniversario

¿Qué escuchamos?

Guía de actividades para reforzar la escucha y el reconocimiento de instrumentos musicales



Incluye material
imprimible + 40 audios mp3

¿Qué escuchamos? - Guía de actividades para reforzar la escucha y el reconocimiento de Instrumentos musicales.

Dirección: Alpacapella Educación Musical (Francisco Muñoz Sánchez & Daniela Valdebenito Zapata)

Textos: Francisco Muñoz Sánchez & Daniela Valdebenito Zapata

Edición: Daniela Valdebenito Zapata

Ilustración: Daniela Valdebenito Zapata

Diseño gráfico y maquetación: Daniela Valdebenito Zapata

Audio: Francisco Muñoz Sánchez

Primera edición, Mayo 2020

Concepción, Chile.

Publicado en "Arcoiris de la Música"

www.arcoirisdelamusica.com



¿Qué escuchamos? Instrumentos musicales - Guía de actividades para reforzar la escucha por Alpacapella Educación Musical se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

La licencia permite crear y distribuir obras derivadas, pero solo bajo la misma licencia o una compatible incluyendo la mención de la autoría de la obra de cual se deriva.

La licencia permite a otros copiar, distribuir, exhibir e interpretar la obras solo para propósitos no comerciales, respetando y enunciando la autoría de la obra.

Ante cualquier duda, sugerencia o comentario puedes contactarnos por los siguientes canales:

Correo electrónico: alpacapellaeducacionmusical@gmail.com

YouTube: Alpacapella Educación Musical

Instagram: @alpacapellaedmusical

Twitter: @AlpacapellaM

Facebook: Alpacapella Educación Musical.

Contenido

¡Bienvenidos!	3
¿Quiénes somos?.....	4
La escucha lúdica.....	5
Consideraciones antes de su aplicación.....	6
¿Qué escuchamos?.....	8
Detectives de Instrumentos.....	9
Karuta Instrumental.....	10
Zonas Tímbricas.....	11
Pesca de los instrumentos	12
Súper Oído.....	13
Memorice.....	14
Rapidín Rapidín.....	15
Familia de Instrumentos.....	16
Manualidades.....	18
Pistas MP3.....	19
Cartas Serie 1.....	20
Cartas Serie 2.....	23
Arcoíris de la Música.....	27



¡Bienvenidos!

Somos Alpacapella Educación Musical. Éste mes de mayo del 2020 cumplimos un año activos y quisimos celebrarlo compartiendo contigo esta guía de actividades para el reconocimiento auditivo de instrumentos musicales de la serie de videos llamada “¿Qué escuchamos?”. (Click aquí para ir a YouTube)
Esperamos que sea de mucha ayuda y se convierta en una herramienta sólida y divertida para tus clases.





¿Quiénes somos?

Alpacapella es un proyecto educativo que busca aportar herramientas y material didáctico para el ejercicio de la educación musical, a través de la investigación de diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje, abarcando diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico, etc.) y así lograr una educación musical que desarrolle y potencie habilidades cognitivas, sociales, afectivas y psicomotrices.

Nació como la simple idea de compartir el material creado en nuestra etapa de prácticas progresivas durante nuestros estudios como educadores. Comenzó con la creación del canal de Youtube, y luego de unos días le siguió Facebook, Twitter e Instagram, con la intención de conectarnos con docentes y estudiantes de la educación musical.

Agradecemos todo el apoyo brindado por nuestras familias, amigos, compañeros y colegas de diferentes lugares del mundo. Nos alegra anunciar que como equipo de trabajo tenemos grandes metas para este proyecto y esperamos seguir creciendo como comunidad y defender la importancia de la educación musical en nuestra formación como seres humanos.



La escucha lúdica

La audición es uno de los 5 sentidos del ser humano el cual se encarga de percibir las ondas sonoras por medio de diversos procesos: fisiológicos (conducto auditivo) y psicológicos (percepción sonora), siendo éste conjunto de suma importancia en ámbitos de aprendizaje tales como el idioma, la comprensión del espacio, entre muchos otros. Forma parte de los objetivos de desarrollo en la educación musical, donde se busca generar instancias de atención, recepción, interpretación y comprensión de la información sonora.

Dentro de las instancias de desarrollo musical, el juego cumple un importante rol tanto para interiorizar conceptos como para potenciar habilidades musicales, generando aprendizajes significativos en conjunto con el disfrute. Además, brinda un espacio para el desarrollo de habilidades (y conciencia) sociales como parte de las interacciones propias del juego, que luego se extrapolan en la cotidianidad. Es por esto que Alpacapella Educación Musical pone a su disposición, tanto para docentes como no-docentes, las siguientes propuestas de actividades lúdicas de percepción sonora, utilizando diversos instrumentos musicales como eje unificador de esta guía, que se genera a partir de la serie de videos de discriminación tímbrica: “¿Qué escuchamos?” disponible en nuestro Canal de Youtube. Compartimos con ustedes una serie de ideas que se pueden realizar con el material que tendrán a disposición en esta guía. (página 19)

“¿Se aprenderá alguna vez a hablar si comenzamos por la sintaxis, la gramática, la ortografía y el análisis gramatical? Los niños pequeños hablan perfectamente ignorando todo sobre la lectura y la escritura: aprenden de oído. Pues lo mismo ocurre con la música. Es necesario cantar, tocar instrumentos sencillos, divertirse con la música: en una palabra, haber aprendido a amar la música, antes de estudiar sus códigos.”

Marcel Landowsky

Consideraciones antes de su aplicación

Es sumamente importante a la hora de decidir aplicar una actividad considerar el contexto en donde está se desarrolla con el propósito de obtener un óptimo resultado, por lo tanto a continuación presentamos una serie de preguntas para tener en consideración antes de aplicar cualquier actividad de las vistas anteriormente.

Tiempo

- »¿Dispongo del tiempo suficiente para comunicar y reflexionar las instrucciones de la actividad para su óptima comprensión?
- »¿Cuento con el tiempo necesario para desarrollar la actividad con todos los participantes?
- »¿De qué manera puedo distribuir el tiempo para que todos participen?

Espacio

- »¿Dispongo del espacio requerido para la actividad?
- »Recursos:
- »¿Poseo los recursos necesarios para el desarrollo de la actividad?

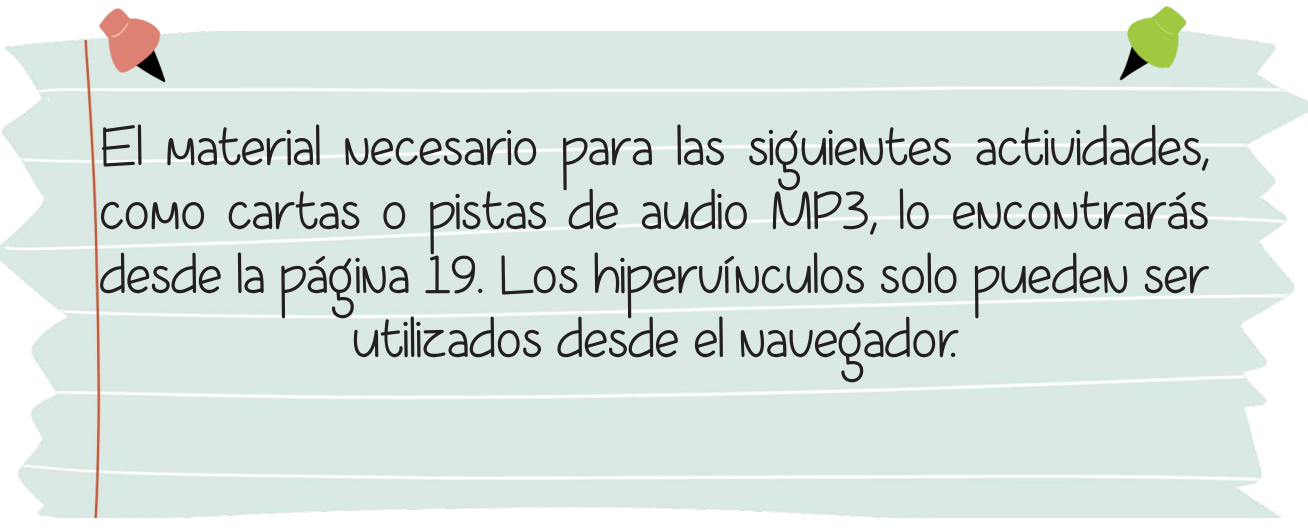
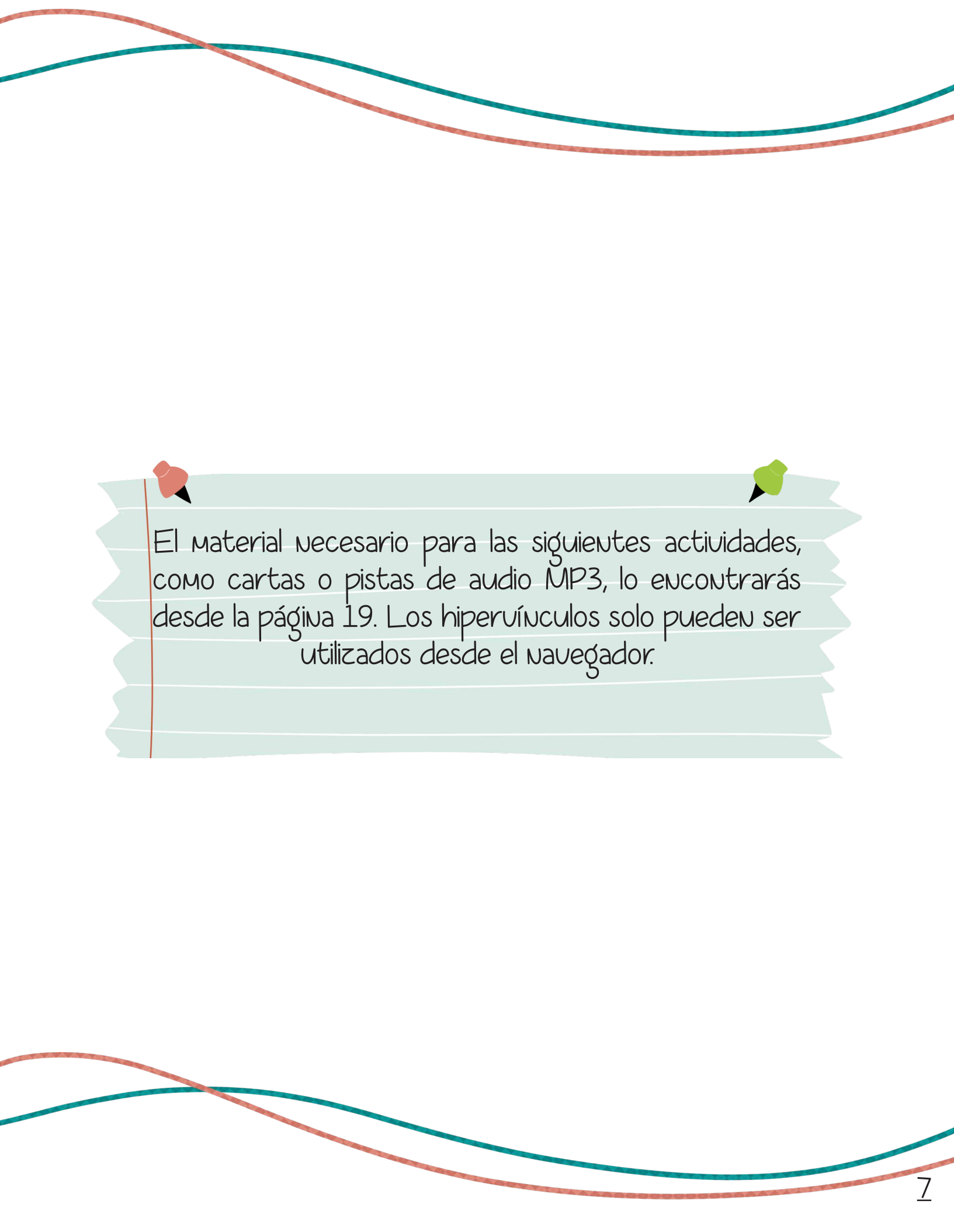
Participantes

- »¿La actividad me permite incluir a todos los los participantes?
- »¿De qué manera puedo comunicar las instrucciones de manera eficaz y eficiente para la comprensión de todos los participantes?
- »¿Como puedo organizar a los participantes de manera óptima?

Objetivos de aprendizaje

- »¿Los objetivos de aprendizaje se ajustan a lo que hemos venido trabajando?
- »¿Los objetivos se ajustan al nivel cognitivo de los participantes involucrados?
- »¿Los participantes poseen los conocimientos previos para desarrollar la actividad?

Estas preguntas son solo algunas de las necesarias para reflexionar en torno al contexto las cuales, de acuerdo a sus respuesta, nos permitirán efectuar las adaptaciones necesarias para su adecuada aplicación y así generar experiencias significativas con resultados exitosos y satisfactorios.



El material necesario para las siguientes actividades, como cartas o pistas de audio MP3, lo encontrarás desde la página 19. Los hipervínculos solo pueden ser utilizados desde el navegador.

¿Qué escuchamos?

Objetivo de la actividad:
Reconocer el instrumento de manera auditiva y visual señalando con la “mano manito” (pág.18) la carta correspondiente.

Requerimientos:
Cartas “¿Qué escuchamos?”,
Videos “¿Qué escuchamos?”,
Proyector, Mano Manito.

Preparación de la actividad:
Instalar los equipos necesarios para la reproducción y visualización de los videos “¿Qué escuchamos?” y distribuir en una superficie regular las cartas “¿Qué escuchamos?”.

Instrucciones

- » Los participantes se ubicarán alrededor de las cartas en una disposición que permita que todos puedan visualizar el video.
- » El instructor reproducirá el video.
- » Conforme aparezcan las siluetas y los timbres los participantes, señalarán (mano manito) la carta correspondiente.
- » Esta actividad puede ser utilizada como introductoria a un nuevo contenido.

El instructor puede pausar el video cuando estime conveniente tanto para reflexionar acerca de lo escuchado como para analizar la silueta mostrada, además debe velar por el buen uso de la “mano manito”.



Detectives de Instrumentos

Objetivo de la actividad:
Mencionar correctamente
el nombre del instrumento
de acuerdo a la información
obtenida.

Requerimientos: Set de
cartas instrumentos musi-
cales ¿Qué escuchamos?

Preparación de la actividad:
Disponer boca abajo todas las
cartas que se utilizarán sobre
alguna superficie regular

Roles

Detective: será quién seleccione una de las cartas.
Interrogados: serán todos los demás participantes.
El rol del detective acaba cuando acierte o no el nombre
del instrumento. Al finalizar el turno, el participante que
se encuentre a su derecha será el nuevo detective.

Instrucciones

»El detective seleccionará, sin mirar, una de las cartas y la pondrá en su frente.

»Los demás participantes verán la carta y se mantendrán en completo silencio.

»El Detective podrá realizar 3 preguntas como máximo. La formulación de estas preguntas deben hacer referencia al instrumento y deben poder ser respondidas con monosílabos (Si, no)

»Está prohibido preguntar por el nombre de algún instrumento

»Los interrogados sólo pueden responder monosílabos aún cuando la pregunta sea más amplia que eso. (Todos los interrogados deben responder, sin excepciones)

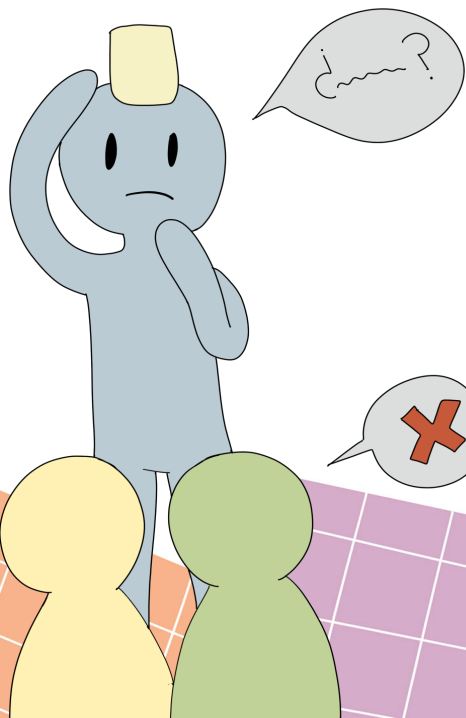
»Una vez realizadas las preguntas, el detective debe mencionar el nombre del instrumento según la información recopilada.

»Si el detective acierta correctamente, obtiene la carta que seleccionó y se prosigue al siguiente turno.

»Si el detective se equivoca al nombrar el instrumento, éste debe devolver a la mesa 2 cartas: la que tenía en su frente y otra que posea. Luego, se procederá a mezclar todas las cartas boca abajo y pasar al siguiente turno (Si el detective no poseía ninguna otra carta además de la que tenía en la frente solo deberá devolver esa).

»La actividad finalizará cuando ya no queden cartas sobre la mesa.

»El ganador será quién posea mayor número de cartas y será llamado el Detective de instrumentos.



Karuta Instrumental

Objetivo de la actividad:
Reconocer el timbre escuchado y tapar con la mano la carta del instrumento reconocido.

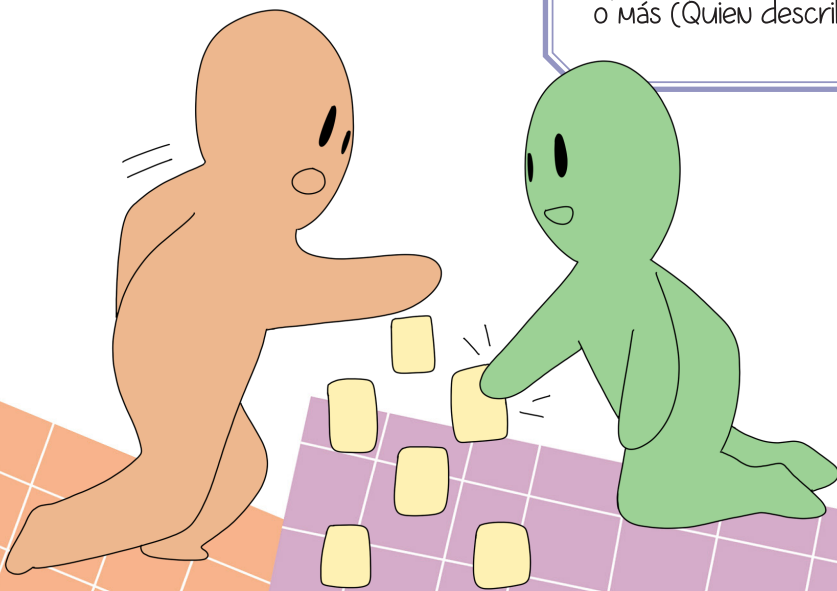
Requerimientos:
Cartas "¿Qué escuchamos?", Audios MP3 "¿Qué escuchamos?", Reproductor de audio, Superficie plana.

Preparación de la actividad:
Disponer boca abajo todas las cartas que se utilizarán sobre alguna superficie regular

Instrucciones

- »Instructor: reproducirá los audios MP3 en el orden que estime conveniente (debe verificar los audios que utilizará en caso de no emplear todas las cartas en la actividad)
- »Participantes:
 - »Se ubicarán alrededor de las cartas
 - »Escucharán el timbre del audio MP3
 - »Ubicarán la lámina correspondiente al timbre y la taparán con su mano.
 - »El primero en tapar la carta será el dueño de esta.
 - »La actividad terminará cuando ya no queden más cartas disponibles en la superficie.
 - »El ganador será quién posea más cartas "¿qué escuchamos?"

También se puede realizar una variación a la actividad: omitiendo los audios y procediendo a describir el instrumento en cuestión. Esta descripción la puede realizar el instructor o alternar entre los participantes de la actividad siempre y cuando estos sean 3 o más (Quien describa no puede participar de la búsqueda).



Zonas Tímbricas

Instrucciones

Objetivo de la actividad:
Reconocer el timbre escuchado y trasladarse hasta la zona designada para aquel instrumento.

Requerimientos:
Cartas "¿Qué escuchamos?",
Audios MP3 "¿Qué escuchamos?", Reproductor de audio,
Superficie plana.

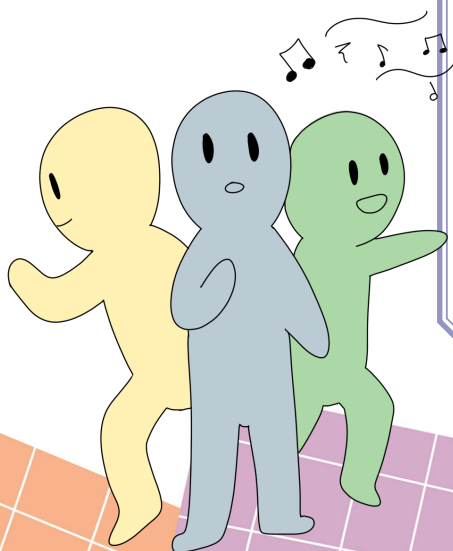
Preparación de la actividad:
Ubicar las hojas con los nombres de los instrumentos en diferentes ubicaciones del espacio (se recomienda la distancia entre ellas).

- »Instructor:
 - »Será el encargado de reproducir aleatoriamente los audios MP3 (está función también es posible de automatizar en los dispositivos de reproducción)
- »Participantes:
 - »Se ubicarán al centro del espacio dispuesto para la actividad
 - »Escucharán y reconocerán el timbre del Audio MP3
 - »Se trasladarán hasta la ubicación/zona del instrumento reconocido.
 - »Al ubicarse en una zona incorrecta el participante tendrá que dejar la actividad hasta que esta se reinicie, en cambio, al ubicarse en la zona correcta, podrá seguir participando hasta finalizar la actividad o ubicarse en una zona incorrecta.
 - »La actividad puede finalizar hasta que no queden participantes o el instructor lo estime conveniente.

Variación: Para un nivel más avanzado, en lugar de zonas tímbricas, se pueden clasificar en familias de instrumentos. (pag. 16)

El instructor puede pasar al siguiente audio si observa que todos los participantes ya están dispuestos en una zona antes que el audio mismo termine, todo esto con el fin de otorgarle mayor flujo a la actividad.

El participante que esté fuera de la actividad debe tener un rol activo observando el desarrollo. De esta forma podrá reforzar e interiorizar los timbres con sus respectivos nombres para desenvolverse de mejor manera en una nueva oportunidad.



Pesca de los instrumentos

Instrucciones

Objetivo de la actividad
Reconocer el timbre escuchado y capturar con la caña de pescar la carta correcta.
(pág. 18)

Requerimientos:
Cartas “¿Qué escuchamos?”,
Audios MP3 “¿Qué escuchamos?”, Reproductor de audio,
Manta color celeste, azul.

Preparación de la actividad:
Añadir uno y dos clips metálicos a cada carta y ubicar sobre la manta que simula una laguna

»Instructor: Reproducirá los audios MP3 en el orden que estime conveniente (debe verificar los audios que utilizará en caso de no emplear todas las cartas en la actividad)

»Participantes:

»Cada uno contará con una “caña de pescar”

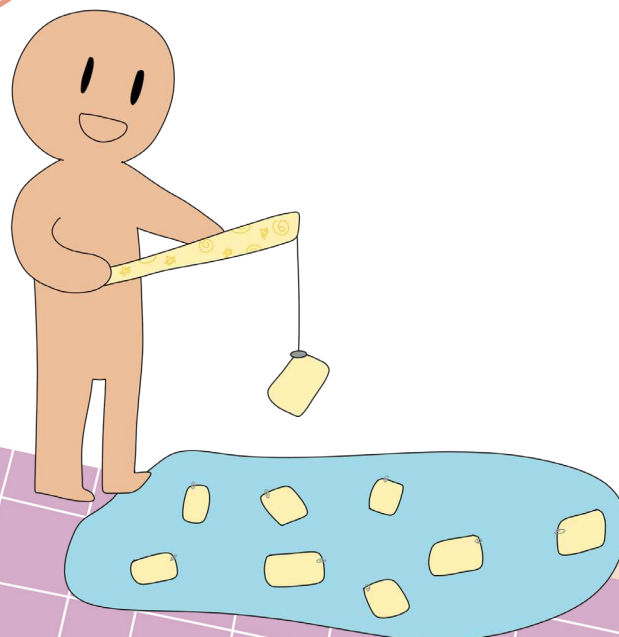
»Escucharán y reconocerán el timbre del Audio MP3

»Esta actividad puede realizarse como un simple ejercicio individual o como un juego grupal en el deben intentar conseguir la mayor cantidad de cartas.

»La actividad finaliza cuando ya no hayan más láminas (peces) en la manta (laguna)

Nota: Esta actividad requiere la construcción de un elemento vital para su despliegue por lo que se puede incluir la construcción de la “caña de pescar” como actividad previa. (pág. 18)

La pesca puede contribuir a un desarrollo y/o potenciación psicomotriz en edades tempranas, por lo tanto se puede realizar la actividad con las adaptaciones necesarias.



Súper Oído

Instrucciones

Objetivo de la actividad:
Reconocer el timbre escuchado en una pieza o canción.

Requerimientos:
Cartas "¿Qué escuchamos?",
Audios MP3 (estas deben poseer al menos 1 instrumento de cartas), Reproductor de audio.

Preparación de la actividad:
Sobre una superficie plana y regular, ubicar todas las cartas ¿Qué escuchamos?

»Instructor: será el encargado de moderar el juego junto con reproducir las canciones seleccionadas.

»Participantes:

»Se ubicarán alrededor de las cartas ¿Qué escuchamos?

»Escucharán y reconocerán los timbres presentes en la canción o pieza.

»Capturarán las cartas de los timbres reconocidos.

»Cada carta correctamente capturada otorgará 1 punto al participante.

»Cada carta incorrectamente capturada restará 1 punto al participante (Una vez capturada no se puede devolver)

»Cada ronda estará conformada por la escucha de la canción o pieza y el proceso de captura. Este último finalizará cuando el instructor estime conveniente, para proseguir a la siguiente ronda.

»Al inicio de cada ronda todas las cartas vuelven a la superficie.

»La actividad finalizará una vez que todas las pistas sean reproducidas o cuando el instructor estime conveniente.

»El ganador será el participante con mayor puntuación.

La selección de las canciones o piezas en MP3 debe ser muy cuidadosa para no llevar a confusiones innecesarias durante la actividad. (También se pueden emplear los audios MP3 ¿Qué escuchamos?)



Memorice

Instrucciones

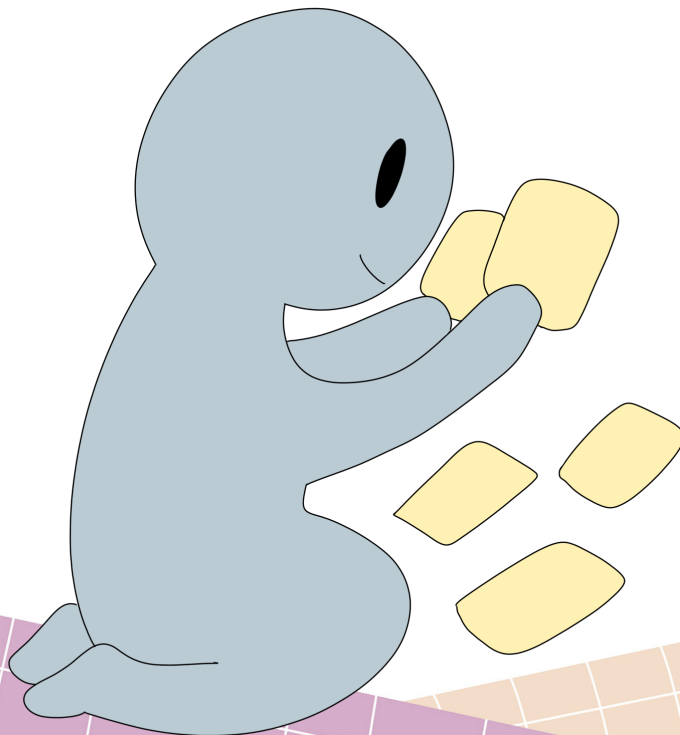
Objetivo de la actividad:
Buscar y encontrar las parejas de cartas..

Requerimientos:
Pares de cartas "¿Qué escuchamos?"

Preparación de la actividad:
Sobre una superficie regular ubicar boca abajo los pares de cartas de manera aleatoria (Asegúrate que todas tengan su pareja)

- » Los participantes se ubicarán alrededor de las cartas
- » La actividad se realizará por turnos
- » En cada turno el participante podrá voltear 2 cartas
- » Si coinciden se las quedará y podrá voltear 2 cartas más.
- » Si no coinciden deberá poner boca abajo las cartas y finalizará su turno.
- » El juego terminará cuando no quedan cartas sobre la superficie
- » El ganador será quien posea más parejas de cartas.

Esta actividad también se puede realizar de forma individual. En este caso se puede contabilizar cuantos movimientos tardó el participante en ubicar todas las parejas de instrumentos.



Rapidín Rapidín

Objetivo de la actividad:
Adivinar el instrumento observando la imitación muda de sus características.

Requerimientos:
Cartas "¿Qué escuchamos?",
Espacio amplio.

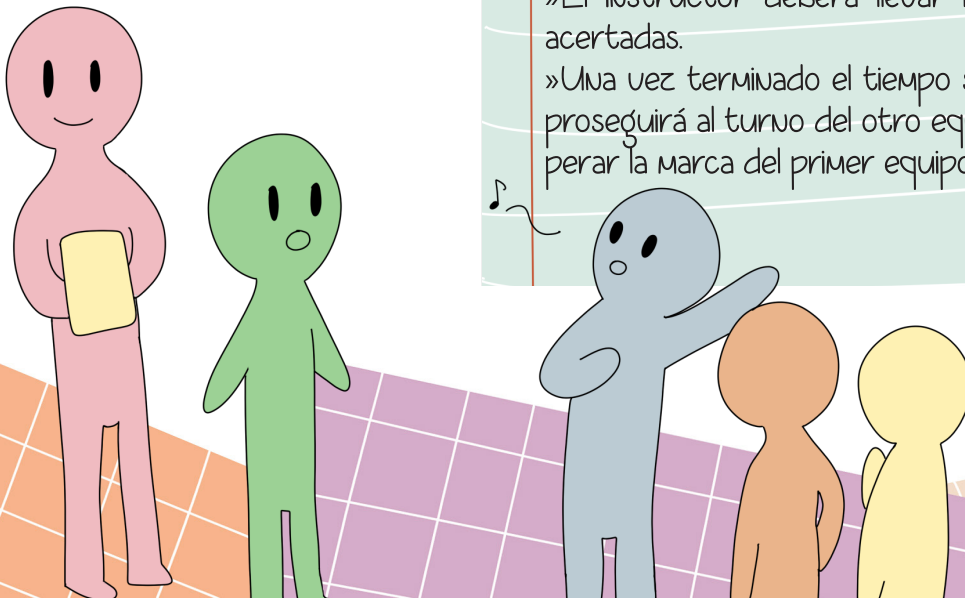
Preparación de la actividad:
Distribuir los participantes equitativamente para conformar 2 o más equipos.

Roles

- » Los equipos jugarán por turnos.
- » Dentro del equipo existirán roles rotatorios: Adivinador e Imitador, además, existirá una zona de espera.
- » Adivinador: Observará la imitación muda de su compañero de equipo y tendrá que mencionar el nombre del instrumento.
- » Imitador: Observará la carta que el instructor le mostrará e imitará características del instrumento para que el Adivinador reconozca correctamente y mencione su nombre.
- » Zona de espera: Quienes se encuentren aquí estarán a la espera de su turno como Imitador.
- » Instructor: Será quien seleccione la carta a imitar, este se encontrará detrás del adivinador y moderará toda la actividad.

Instrucciones

- » Los equipos participarán por turnos, cada turno tendrá una duración de 3 minutos.
- » El equipo formará una fila y el primero de ésta deberá ubicarse en la zona del Adivinador.
- » Quien ahora estará primero cumplirá el rol del Imitador el cual observará la lámina que sostendrá el Instructor.
- » El Imitador deberá dar pistas con movimiento corporal al Adivinador.
- » Cuando adivine, el Adivinador deberá ubicarse al final de la fila (Zona de espera) y el imitador pasará al lugar del adivinador, otorgando el espacio al próximo Imitador y repitiendo el proceso con otra carta.
- » El instructor deberá llevar la cuenta de las respuestas acertadas.
- » Una vez terminado el tiempo se contarán los aciertos y se proseguirá al turno del otro equipo que deberá intentar superar la marca del primer equipo.

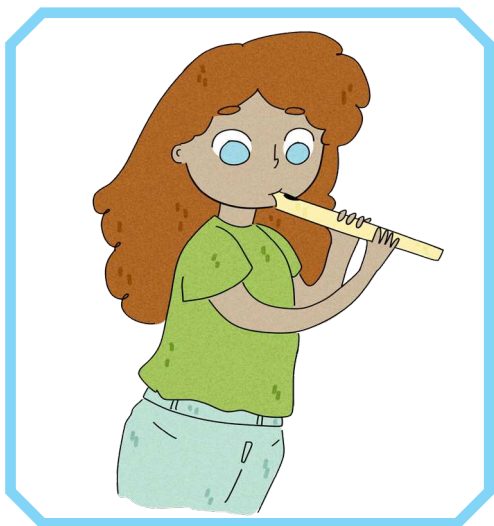
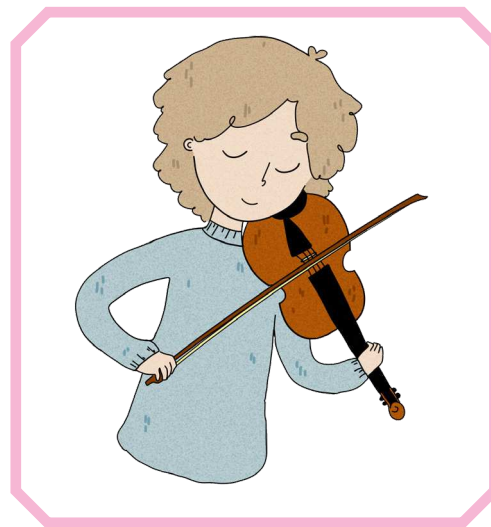


Familia de Instrumentos

Este apartado está especialmente dedicado para conocer lo básico del vasto mundo de la organología, que es la ciencia que estudia a los instrumentos musicales para posteriormente clasificar por familias. Nos basaremos en el sistema de clasificación de instrumentos musicales creado por Erich von Hornbostel y Curt Sachs el cual es ampliamente utilizado alrededor del mundo.

Cuerdas/Cordófonos

Estos deben su nombre a la fuente sonora que poseen. Se trata de cuerdas en tensión que al pulsar, frotar o percutir vibran generando las ondas sonoras. Ejemplo: Guitarra, violín, violonchelo, contrabajo, arpa, entre otros.



Vientos/Aerófonos

Estos deben su nombre al requerir producir una columna de aire (puesta en vibración) para generar sonido. Esta columna se puede generar tanto por el soplo del intérprete como de un bisel, boquilla o lengüeta (entre otras formas). Ejemplo: Flauta dulce, flauta traversa, saxofón, acordeón, clarinete, entre otros.

Percusión/Idiófonos/Membranófonos

Si bien esta familia la titulamos "instrumentos de percusión" ya que se deben percutir para generar vibración (ya sea con baquetas, manos u otras técnicas), la conforman 2 familias de instrumentos.

Por motivos pedagógicos la agrupamos de esta manera ya que éstas pueden causar cierta confusión en un inicio.

»Idiófonos: el mismo cuerpo del instrumento produce el sonido mediante la vibración por medio de la percusión. Ejemplo: Claves, triángulo.

»Membranófonos: el generador del sonido es una o más membranas puestas en vibración por medio de la percusión. Ejemplo: Bombo de batería, pandero.

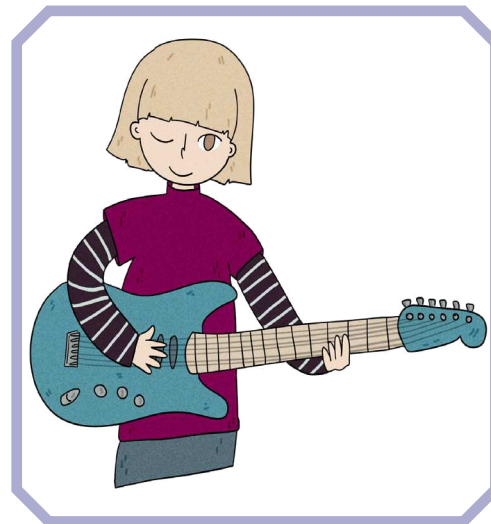


Eléctricos/Electrófonos

Son aquellos que requieren de la electricidad para emitir sonidos. Existen electromecánicos y electrónicos. Esta clasificación no es tan conocida pero consideramos pertinente mencionarla y transmitirla debido a la época en la que nos encontramos. Creemos adecuado hacer mención de ella una vez que se comprendan todas las familias anteriores.

Electromecánicos: aquellos que generan su sonido por medio de la vibración de elementos no eléctricos, por ejemplo, una cuerda de la guitarra eléctrica.

Electrónicos: aquellos que requieren de electricidad para generar su sonido y amplificarlo, por ejemplo, el teclado electrónico o sintetizador.



Importante

*La guitarra eléctrica la incluimos en la familia de cuerdas por motivos didácticos a pesar de formar parte de esta familia, por lo cual consideramos pertinente llegado cierto nivel, hacer mención de esta familia incluyendo los demás instrumentos que la conforman.

Si bien el teclado lo añadimos a la familia de cuerdas, este pertenece a los electrónicos. La decisión de incluir el teclado en otra familia corresponde netamente por el timbre utilizado en los audios MP3, ya que estos corresponden al de un Piano (timbre que si puede emular un teclado/sintetizador gracias a sus características electrónicas). Este timbre (piano) sí corresponde a la familia de los instrumentos de cuerda.

Manualidades

Caña de pescar divertida

Materiales

- » 1 Vaso o botella plástica pequeña como base
- » 1 Palo de brocheta, maqueta o algo similar como una bombilla rígida
- » Lana o cáñamo para el hilo de la caña
- » 1 tapa de botella
- » 1 Imán
- » 20 Clips o perros de ropa
- » Lapices de colores, temperas o cualquier material para decorar a tu gusto.
- » Pegamento
- » Tijeras



Pasos

- » Pinta y decora el vaso a tu gusto con plumones o temperas
- » Pega el palo de brocheta o maqueta en la base del vaso. Cuidado al usar silicona caliente, siempre pide ayuda a un adulto.
- » Toma la tapa de botella y pega el imán
- » Corta un trozo de lana o cáñamo y pega un extremo en el lado contrario de la tapa de botella donde pegaste el imán
- » Pega el otro extremo de la lana en el palo de brocheta.
- » Coloca los clips o perros de ropa en las cartas "¿Qué escuchamos?"
- » ¡Listo! Ya podemos pescar los instrumentos musicales



Mano Manito

Pasos

- » Pon tus manos en la goma eva y dibuja su contorno con el marcador
- » Recorta con las tijeras
- » Pega el palo de brocheta entre ambas manos
- » Une las manos con pegamento
- » Decora como tu quieras
- » ¡Listo! Tenemos nuestra mano manito



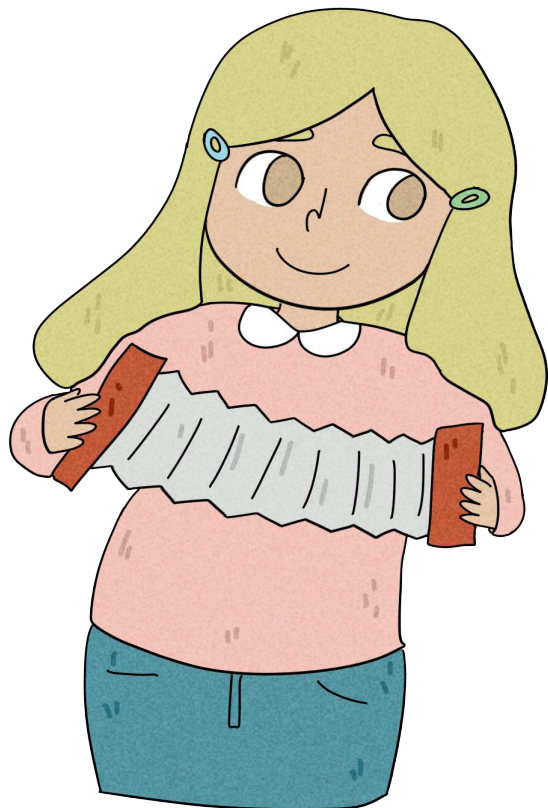
Materiales

- » Goma eva o cartulina
- » Palo de brocheta o maqueta
- » Marcador
- » Pegamento
- » Tijeras



Click Para ver el tutorial detallado

Pieza/Caución	Instrumento Musical	
Europe - The Final Countdown	Teclado A	Arpa B
Francisco Tárrega - Grau Uals	Guitarra A	Xilófono B
Mazapán - Carnavalito del Ciempiés	Flauta dulce A	Voz B
The legend of Zelda: Ocarina of time - Princess Zelda (Lullaby)	Violonchelo A	Violín B
Gravity falls - Theme song	Violín A	Violonchelo B
Camille - Le festin	Acordeón A	Clarinete B
Cumbia colombiana - maracas	Maracas A	Claves B
Cueca - paudero	Pandereta A	Triángulo B
Ejercicio Vocal*	Voz A	Flauta dulce B
David Brubeck - Take five	Saxofón A	Flauta traversa B
The oral cigarretes - Hey kids!!	Contrabajo A	Contrabajo B
The legend of Zelda: skyward sword - Ballad of the Goddess	Arpa A	Teclado B
Sungha Jung - Canon Rock	Guitarra eléctrica A	Trompeta B
Rossini - Guillermo Tell	Trompeta A	Guitarra eléctrica B
Cumbia colombiana - La pollera colora'	Clarinete A	Acordeón B
Alpacapella Educación Musical - Intro	Xilófono A	Guitarra B
Triangulo - Rítmicas de acompañamiento	Triángulo A	Pandereta B
Clave son - 3/2 2/3	Claves A	Maracas B
Batería*	Batería A	Batería B
Super Mario Bros - Theme (Flute)	Flauta traversa A	Saxofón B
Esta tabla corresponde a la lista de piezas y canciones utilizadas para los audios mp3 de los instrumentos musicales, para su uso en diferentes actividades.		
(*)Sin hipervínculo		



Acordeón



Violonchelo



Flauta dulce



Guitarra



Maracas



Pandereta



Saxofón



Violín



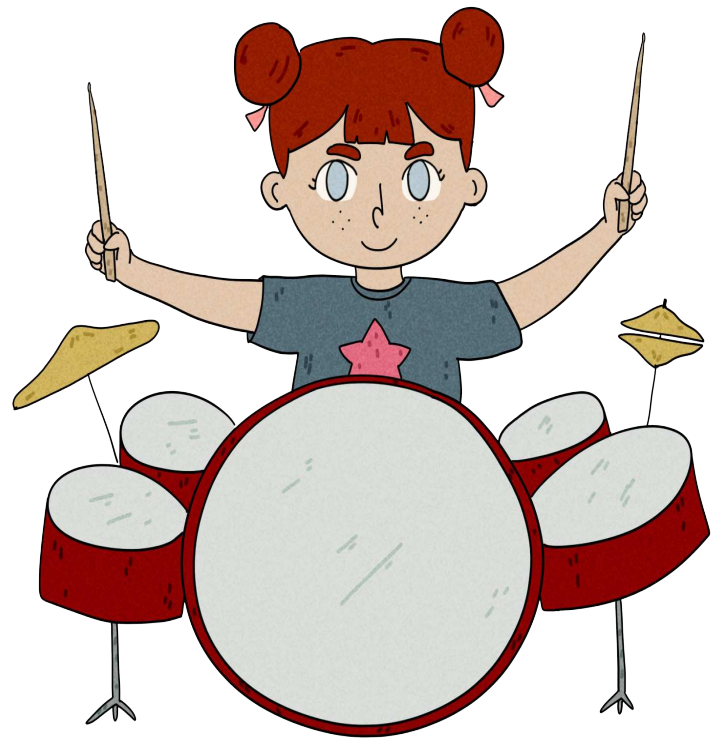
Voz



Teclado



Arpa



Batería



Clarinete



Claves



Contrabajo



Flauta Traversa



Guitarra Eléctrica



Triángulo



Trompeta



Xilófono

Alpacapella Educación Musical

**¿Qué
escuchamos?**

Alpacapella Educación Musical

Alpacapella Educación Musical

¿Qué escuchamos?

Alpacapella Educación Musical

Alpacapella Educación Musical

¿Qué escuchamos?

Alpacapella Educación Musical

Alpacapella Educación Musical

Agradecemos a:



cliquea el logo desde el navegador para visitar la página web

ARCOIRISDELAMUSICA.com

Guitarra para niños, curso de iniciación

Padres y Profesores de Música El libro "Guitarra Para Niños" es un método de aprendizaje sencillo y de fácil asimilación para niños pequeños. Comienza brindándoles a ellos una breve presentación de la guitarra, de los trastes en su diapasón, de sus cuerdas y afinación, así como de la representación de sus notas en el pentagrama. Aprende seguidamente el niño el rasgueo de las cuerdas con el uso exclusivo del dedo pulgar de su mano derecha y a continuación, la combinación de ello con la acción de "pisar" o presionar las cuerdas en los trastes de la guitarra, usando los dedos correspondientes de su mano izquierda.

Autor: Armando López Moreno



Colorful Ukulele, iniciación musical con el ukulele.

Padres y Profesores de Música El libro "Colorful Ukulele" es un método muy sencillo y fácil de seguir, especialmente elaborado para niños pequeños. Con este método, el estudiante aprenderá la técnica básica del rasgueado ejecutando cinco simples acordes representados por colores en los rastes del Ukulele, lo que facilitará al pequeño estudiante su aprendizaje, aún sin contar con previo conocimiento musical alguno. La segunda parte del libro esta dedicada al aprendizaje de las notas musicales en el Ukulele, combinando melodías y los acordes aprendidos.

Autor: Armando López Moreno

