

## Cuadernillo de actividades para la Continuidad Pedagógica

---

Nivel Inicial

# PROGRAMA COROS Y ORQUESTAS

Lenguaje Musical

---

Este material fue desarrollado por la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Es de distribución y circulación gratuita. Prohibida su venta y reproducción total y/o parcial.

---

Nombre y Apellido del/la alumno/a:

Fecha de entrega:

---

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA COROS Y ORQUESTAS  
DIRECCIÓN DE POLÍTICA SOCIEDUCATIVA

DIRECCIÓN GENERAL DE  
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
**BUENOS AIRES**

**Estimadas familias:**

Desde el Programa Coros y Orquestas de la Dirección General de Cultura y Educación elaboramos un programa de continuidad pedagógica para que, durante este tiempo en que no es posible concurrir a la orquesta, las y los estudiantes puedan continuar con sus trayectos educativos.

En este marco ponemos a disposición una serie de cuadernillos para la continuidad pedagógica enfocados en el área de Lenguaje Musical.

Las y los docentes orientarán las actividades educativas que se pondrán en marcha en este período, a través de diferentes plataformas de comunicación que cada sede ha elegido según sus particularidades y recursos. Sin embargo, consideramos muy importante el papel que pueden desempeñar las familias y las personas del entorno de las niñas, los niños, las y los jóvenes, al colaborar con el desarrollo de sus tareas.

**En este sentido, invitamos a acompañar a las y los estudiantes de la siguiente manera:**

- Establecer un momento del día para leer y realizar las actividades del cuadernillo.
- Conversar con ellas y ellos para saber si se presentaron dificultades al realizar las tareas o si las mismas les resultan interesantes, fáciles o difíciles.
- Colaborar en la organización de los materiales pedagógicos para que puedan completar las actividades según las indicaciones de sus docentes.

Las y los docentes de la orquesta estarán en contacto con ustedes para que podamos atravesar esta situación de la mejor manera entre todas y todos, asegurando el derecho a la educación de las y los estudiantes.

///

---

*El material presentado aquí fue diseñado por el Equipo de Coordinación del Programa Coros y Orquestas con el aporte de docentes de Lenguaje Musical de diferentes sedes.*



### **Día 1: Juego de pasar la pelota**

Para este juego necesitan hacer una ronda en el piso con quienes quieran jugar. Deberán pasar una pelota de mano en mano mientras escuchan música (quien participe puede tocar una canción, puede cantar, o también usar una grabación). Cuando la música se detiene, no se puede seguir pasando la pelota. Se puede continuar el juego las veces que se quiera, cuando la música vuelva a comenzar.

### **Día 2: Juego del detective musical**

Para este juego necesitan un objeto pequeño. Quien dirige el juego lo esconde. De a una o uno y por turnos las y los demás participantes van a buscar el objeto. Quien dirige palmea suave si ve que, quien busca, no está cerca de encontrar el objeto, y fuerte si ve que, quien busca, está cerca de encontrarlo. Gana la o el que tarda menos tiempo en encontrarlo. Se pueden también hacer palmas rápido/lento, quiere decir que en vez de aplaudir suave o fuerte podemos palmear rápido o lento.

### **Día 3: Juego de la gallina turuleca** *(para identificar proveniencia del sonido)*

En este juego una o un participante se sienta en el centro de una ronda en el piso, cierra los ojos. Quienes estén sentados en ronda van pasando de mano en mano un manojo de llaves (o algún otro elemento que produzca sonido al entrechocar) mientras cantan la canción de la gallina turuleca. Cuando se termina la canción todas y todos ponen las manos detrás de la espalda. La o el participante del centro abre los ojos y tiene que adivinar quién tiene las llaves. (Tiene que recordar por dónde escuchó el sonido de las llaves mientras en la ronda se las pasaban de mano en mano).

### **Día 4: Camino fuerte y suave**

En este juego quien dirige el juego palmea por momentos fuerte y otras veces suave. Las y los demás participantes caminan de manera pesada, como el elefante, si el palmeo es fuerte o caminan de manera liviana, como el algodón, si el palmeo suave. Se puede usar la voz cantada o un instrumento musical improvisado. Caminan rápido y lento al igual que antes, pero ahora quien dirige canta una canción rápida o la misma canción lenta. Si suena rápido, corremos, si suena lenta, caminamos.

### **Día 5: Sonidos cortos y largos**

Una o un participante canta sonidos cortos y largos. El resto inventa distintas grafías para anotarlos. Las grafías son “dibujitos” que se inventan para representar la música, pueden ser líneas y puntos, líneas cortas y largas o lo que se les ocurra que pueda representarlo.

Quien dirige palmea haciendo un ritmo (una fórmula rítmica), y el resto repite. ¡A prestar atención!

Luego se puede jugar a la directora o al director de coro (haciendo cantar a las y los demás en tonos fuertes y suaves). Alguien dirige el coro que forma el resto. Muestra sus brazos “abiertos” si quiere que el coro cante fuerte, o las manos juntas y casi cerradas, si quiere que el coro cante suave. Así podrá hacerlas y hacerlos cantar yendo de fuerte a suave, o de suave a fuerte, todas las veces que quiera.

















### **Día 6: Memo test musical**

Este juego cuenta con 16 fichas que deberán dibujarlas o imprimirlas si pueden. Se colocan todas las fichas boca abajo. Las y los participantes van sacando de a pares, el objetivo es buscar las dos fichas iguales. Gana quien consigue encontrar más parejas.

Las fichas deberán ser: 2 fichas con una corchea dibujada, 2 fichas con una negra dibujada, 2 fichas con una blanca dibujada, 2 fichas con una redonda dibujada, 2 fichas con un silencio de corchea dibujado, 2 fichas con un silencio de negra dibujado, 2 fichas con un silencio de blanca dibujado, 2 fichas con un silencio de redonda dibujado.

*Fichas:*



### Día 7: Ritmo del lenguaje

Aquí hay un versito para aprender:

*¡Llueve en la montaña, llueve en el portón! ¡No te mojes niña con el chaparrón!  
¡Ponte un paraguítas, ponte un paraguón! ¡No te mojes niña, con el chaparrón!*

Pueden repetir hasta que lo recuerden de memoria. Después lo pueden hacer sin hablar, sólo palmeando con las manos, cada sílaba es una palmada. ¿Se atreven?

### Día 8: Sonido y silencio

*Opción 1:* Necesitan una sábana o un mantel. Una o un participante dirige, el resto se agarran del borde de la sábana. Quien dirige pone una grabación o canta. Mientras se escucha la música, caminan las y los demás participantes girando y tomando de la sábana. Cuando la música se detiene, van todas y todos al centro.

*Opción 2:* Ponemos música por medio de una grabación (pueden usar la radio, el celular, la tele), o también se puede tocar algún instrumento o cantar una canción. Cuando se escucha la música bailan, cuando se para y no se escucha más, se quedan como estatuas.

### Día 9: Audición interior ritmo





*Primera vuelta:* Nombran en voz alta cada uno de los objetos. Ejemplo para el primer renglón: mariposa, mariposa, casa, pan. Así siguen con los cuatro renglones.

*Segunda vuelta:* Nombran todos los objetos menos el pan. Cada vez que aparece el dibujito del pan, se comen la palabra, la dicen para adentro, sin hablar. ¿Alguna vez se habían comido una palabra?

*Tercera vuelta:* Nombran todos los objetos menos las mariposas. Cada vez que ven la mariposa dibujada no la nombran, dicen mariposa en la cabeza, para adentro, sin hablar. Así harán lo mismo con la palabra casa. Gana la o el que no se equivoca.

### **Día 10: Juego del gallito ciego musical**

Este juego es como el gallito ciego que conocemos, pero distinto. Se le vendan los ojos a una o un participante, otra persona se para en un rincón de la habitación y canta. La o el participante que está con los ojos vendados debe descubrir de dónde viene el sonido.

### **Día 11: Frankenstein musical**

Una o un participante elegirá una canción y se pondrán a bailar como gusten, pero en un momento esa misma persona nombrará una parte del cuerpo y el resto que participa solamente podrán mover esa parte al ritmo de la canción. Deberán hacerlo cada vez que se indique una nueva parte del cuerpo durante el tiempo que dure la canción.

### **Día 12: Las sillas musicales cooperativas**

Al igual que en el juego de las sillas tradicional, para empezar se colocan en círculo sillas. ¿Cuántas sillas? Tendrán que buscar sillas, banquitos, o dónde puedan sentarse, el número de participantes que esté jugando menos una persona. Cuando suena la música las niñas y los niños tienen que bailar y moverse alrededor de las sillas y, al parar, tienen que buscar lugar dónde sentarse. En cada ronda que pasa se quita una silla. Sin embargo, en este juego no se eliminan del juego a las o los que no encuentren sillas, sino que ayudándose entre sí tienen que lograr todas y todos puedan "sentarse" sin caerse para pasar a la siguiente ronda. ¿Cuánto aguantará una silla?

## ¡Y COMPARTIMOS MÁS JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA HACER EN FAMILIA!

### Juego de memoria

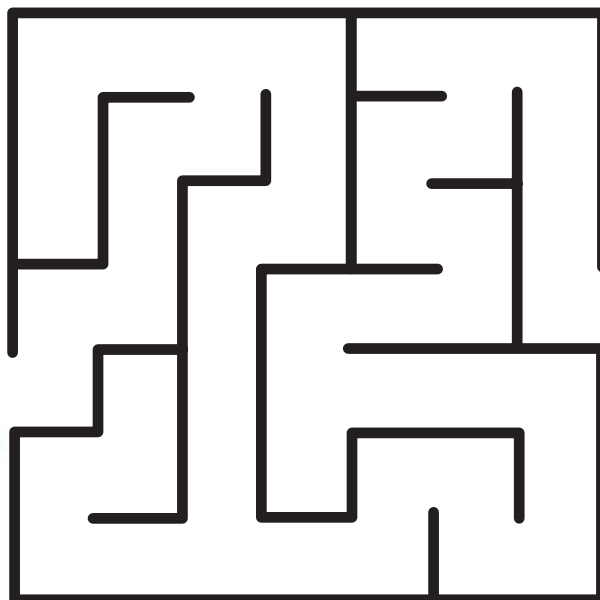
Con ayuda de algún familiar pueden pegar esta hoja sobre una cartulina y recortar las figuras. El juego consiste en poner las fichas mezcladas boca hacia abajo y por turnos ir buscando las parejas de instrumentos iguales.



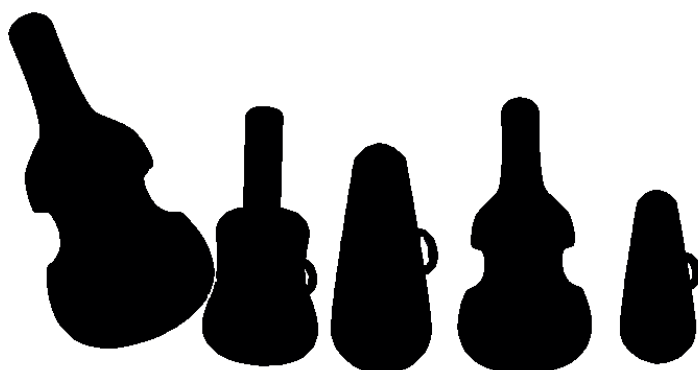
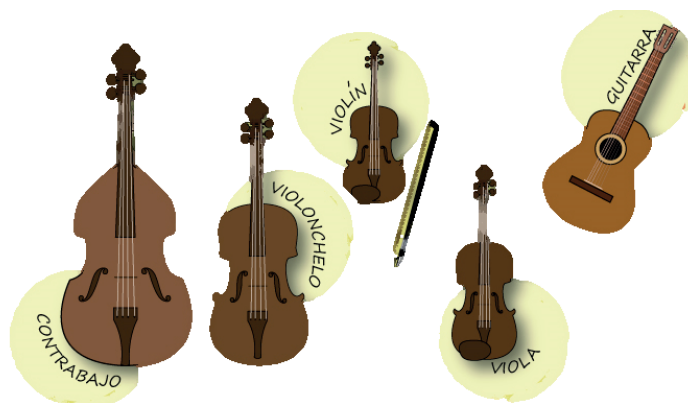




Ayuda a Pocoyo a encontrar su violín.

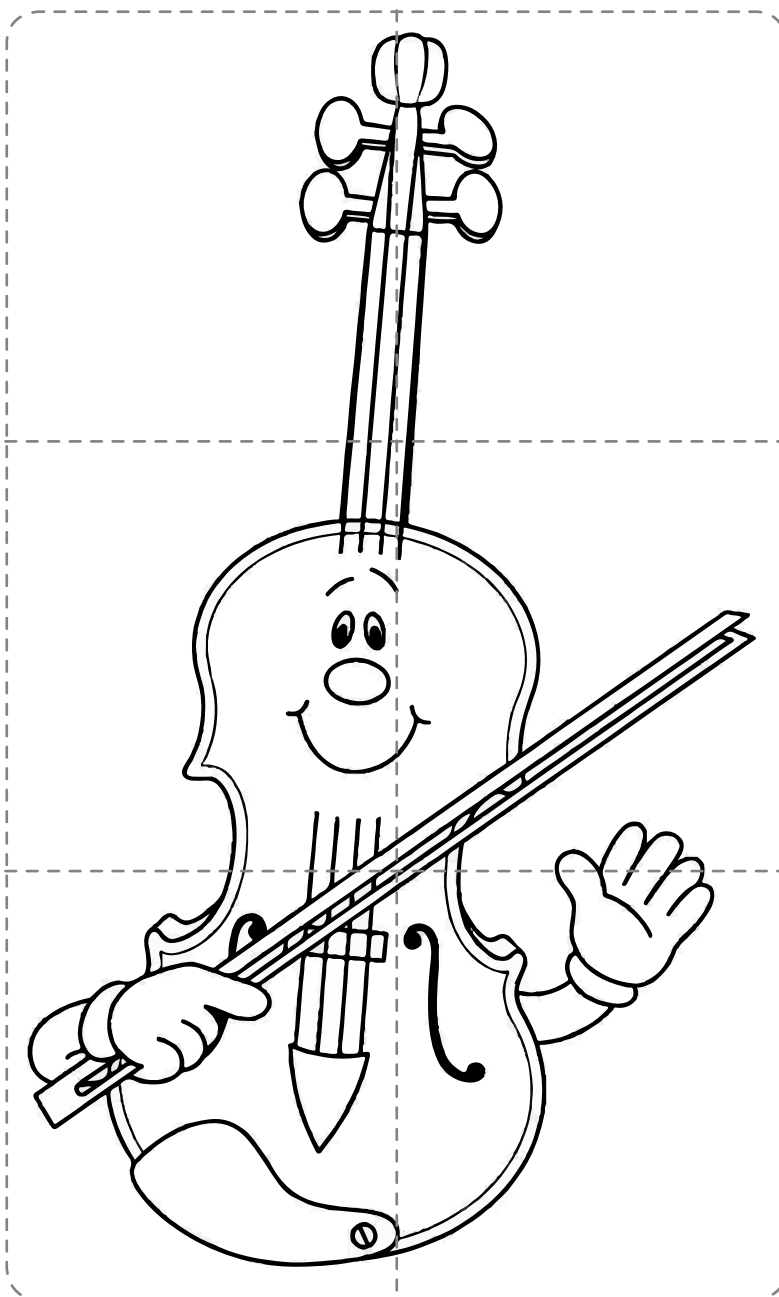


Unir con flechas y ubicar cada instrumento en su estuche.



### Rompecabezas.

- 1• Pinto la imagen
- 2• Pego la hoja sobre una cartulina o cartón
- 3• Recorto sobre la línea punteada
- 4• Mezclo las piezas y armar el rompecabezas
- 5• ¡¡¡A divertirse!!!





A pintar.





