

PROYECTO INTEGRADO 2 : PAISAJES SONOROS Y NATURALEZA

Nivel: 5 o básico, adaptable a 4o básico

Asignaturas: Educación Física y Salud, Música, Historia Geografía y Ciencias

Anexos relacionados desde Wiki CASIOPEA PUCV

Casiopea es una carpeta abierta y colectiva, bitácora de todos y lenguaje común de la Escuela de Arquitectura y Diseño, PUCV; donde se expone, trabaja y documenta el estudio de los diversos talleres y cursos, además de albergar material del archivo patrimonial, tanto de la Escuela como de la Ciudad Abierta.

Desarrollo Aconcagua FabLab 2019

https://wiki.ead.pucv.cl/Desarrollo_Aconcagua_FabLab_2019

Taller de Paisajes Sonoros

https://wiki.ead.pucv.cl/Taller_de_Paisajes_Sonoros#Prototipos

Aprendizaje significativo mediante la Filotaxis

https://wiki.ead.pucv.cl/Aprendizaje_significativo_mediante_la_Filotaxis#Formas

Complementarios PUCV para fabricación Máscaras Auditivas para fabricar

https://wiki.ead.pucv.cl/images/5/56/Mascaras_fablab_pliego1.png

Receptores de ondas sonoras

https://wiki.ead.pucv.cl/images/2/26/Mascaras_fablab_pliego3.png

Partes del cuerpo A,B y C Caracolas para fabricar

https://wiki.ead.pucv.cl/images/6/69/CARACOLA5lados_final.png

<https://wiki.ead.pucv.cl/images/7/73/Caracola4tama%C3%B1otubo.png>

https://wiki.ead.pucv.cl/images/b/b0/Tubo_pentagonal-01.png

Links relacionados Paisajes sonoros en la web

Expresión, Arte y Movimiento

<https://aulasdigitales.tdf.gob.ar/mod/folder/view.php?id=6973>

Paisaje Sonoro - Raymond Murray Schafer

<https://fliphtml5.com/llrxl/vzbh/basic>

El paisaje sonoro como arte sonoro

<https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-paisaje-sonoro-una-experiencia-basada-en-la-percepcion-del-entorno-acustico-cotidiano/html/>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7214598>

Gregorio Fontaine Correa, artista e investigador Chileno / Arte Sonoro

www.gregoriofonten.xyz

Ejemplos de Paisajes Sonoros:

<https://soundcloud.com/search?q=paisajes%20sonoros>

<https://soundlapse.net/videos/time-lapse-amanecer-parque-urbano/>

<https://soundlapse.net/videos/video-de-time-lapse-de-la-playa-de-curinanaco/>

<https://soundlapse.net/noticias/video-de-time-lapse-en-el-parque-urbano/>

<https://www.fonotecanacional.gob.mx/index.php/escucha/secciones-especiales/semblanzas/mu>

Editores de audio	Links
Audacity	https://www.audacityteam.org/download/

MixPad	https://www.nch.com.au/mixpad/es/index.html
Soundation	https://soundation.com/
GarageBand	https://www.apple.com/la/mac/garageband/
Reaper	https://www.reaper.fm/download.php
Hya-Wave	https://hya.io/wave/
Wavosaur	https://www.wavosaur.com/

Desafío Global Interdisciplinar:

Trabajar con paisajes a partir de sus sonidos, logrando comprender el territorio desde el sentido auditivo; entendiéndolo como una manera diferente de comprender y experimentar el paisaje.

Como los profesores ya habitan desde un hacer y aprender a aprender juntos la co-creación de un Taller de proyecto integrado. Encarnan un desafío común con una ruta de viaje en formato de partitura y los encuadres pedagógicos propuestos por las áreas. La experiencia de diseño promueve la motivación intrínseca al aprendizaje y fomenta la creatividad, desafiando la acción pedagógica de rodear un encargo común que impulsa nuevos viajes para cohabitar aprendizajes significativos junto a los y las estudiantes.

Para ello dejamos una estructura clase a clase a modo de sugerencia de la actividad a desarrollar en un mes.

BÚSQUEDA: DESAFÍO, OBSERVAR Y DESAFIAR

1.- HISTORIA

OBJETIVOS HISTORIA, GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES

Unidad 1: La diversidad geográfica de Chile

HI05 OA 09 / Caracterizar las grandes zonas de Chile y sus paisajes.

HI05 OA 10 / Reconocer y ubicar en mapas recursos naturales significativos de Chile, como cobre, hierro, recursos marítimos y forestales, entre otros; diferenciar recursos renovables y no renovables y explicar la importancia de cuidarlos en el marco de un desarrollo sostenible.

HI05 OA 12 / Investigar, describir y ubicar los riesgos naturales que afectan a su territorio y localidad, como sismos, maremotos, inundaciones, derrumbes y volcanismo, e identificar formas en que la comunidad puede protegerse.

**Con tal de agilizar el taller optamos por iniciar de lleno con los paisajes sonoros: Eventos no vistos, sino que escuchados. Hacemos uso de nuestro sentido auditivo para dar cuenta que el sonido se percibe de manera distinta según el paisaje, dejando de lado la representación visual y lenguaje cartográfico; puesto que el dibujo en diseño es una herramienta esquemática y de abstracción de lo que se observa y estudia.*

¿Dónde están? ¿Cómo lo saben? ¿Qué de lo que escuchan les hace imaginar dónde se encuentran? ¿Qué está sucediendo? ¿Cómo es dónde están? ¿Hacia dónde crees que van?

ACTIVIDAD: Introducción del desafío del Taller Paisajes Sonoros (Cuadernos Pedagógicos). Tras dicha introducción, se reproduce el sonido de una caminata sobre hojas secas en el bosque en una esquina de la sala. Luego se reproducen cantos de pájaros en la esquina opuesta a de la sala. Se vuelve a fomentar la actividad con preguntas refiriéndonos a los dos sonidos reproducidos: *¿Dónde están? ¿Qué escuchan ahora? ¿Cuántos sonidos hay? ¿Cómo son? ¿Qué pueden decir sobre lo que escuchan?*

Por último, desde el frente de la sala reproducir el sonido de un río e ir incrementando su potencia. **(Duración: 30 minutos)**

Tras esta primera parte de la actividad se insta a los estudiantes a contar todo lo escuchado. Lo dicho por los niños es anotado en la pizarra.

Se espera que tras este ejercicio los estudiantes, junto al profesor guía lleguen a los conceptos de **Espacio, Trayectoria y Tiempo**; lo que nos lleva a hablar de paisaje.

Tras esto de manera tentativa se pide a los estudiantes a crear una abstracción esquemática de los paisajes que imaginaron y de los componentes: animales, plantas, persona y elementos abióticos: como el agua. **(Duración: 30 minutos)**

La clase finaliza dando a conocer el trabajo que harán: Grabar paisajes sonoros y que desde ellos crearán un paisaje como el que experimentaron en esta primera clase. Fomentando la enseñanza de la diversidad geográfica de Chile desde sus distintos paisajes sonoros.

MATERIALES: 3 parlantes, 3 paisajes sonoros, bitácoras de registro, cuaderno de asignatura.

2.-ARTES VISUALES

OBJETIVOS ARTES VISUALES

Unidad 3: El diseño y las artes visuales

AR05 OA 01 / Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres.

AR05 OA 05 / Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando: fortalezas y aspectos a mejorar; uso de materiales y procedimientos; aplicación de elementos del lenguaje visual; propósitos expresivos.

¿Cómo el diseño nos otorga nuevas capacidades?

ACTIVIDAD: Se inicia la clase con las siguientes preguntas instigadoras. *¿Qué escuchan mientras están en la sala? ¿Cómo es la sensación estando sentados en las sillas? ¿Será distinto estando parados, o sentados en el suelo? Cuando nadie habla o cuando todos están quietos ¿que escuchan? ¿Escuchan sonidos provenientes sólo de la sala de clases o del exterior también? ¿Cuándo salen de la sala durante el receso, qué cambia? Escuchan todo/as lo mismo o las escuchas son diferentes? ¿Qué sienten cuando están en un lugar donde hay mucho o pocos sonidos?*

Las respuestas se trabajarán mediante el registro de ellas en sus bitácoras y tras ello se invita a voluntarios a compartirlas. **(Duración: 30minutos)}**.

Posteriormente, se pregunta cómo nosotros podemos acercarnos al paisaje sonoro: Tomando a los parlantes como ejemplos se introduce el concepto de *diseño*. **(Duración: 15minutos)**

A su vez se traen las máscaras sonoras como objetos de diseño que construirán. **(Duración: 30minutos)** Por último, los estudiantes prueban las máscaras en la sala y comparten qué cambios experimentaron al usar el objeto. **(15min)**

MATERIALES: 6 pliegos de cartón kraft de 300 g, tijeras, cinta adhesiva de papel.

3.-TECNOLOGÍA

OBJETIVOS TECNOLOGÍA

Unidad 3: Elaboración, prueba y evaluación de objetos tecnológicos usando distintas técnicas, materiales y herramientas

OA 03 / Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de distintas técnicas, materiales y herramientas que permitan elaborar objetos tecnológicos.

TE05 OAA D / Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

¿Con qué instrumento se grabaron los paisajes sonoros? ¿En qué se diferencia con los celulares? ¿Cómo se crean los sonidos que escuchamos?

Actividad: Introducción de objetos tecnológicos que logren capturar sonidos, se muestran ejemplos de paisajes sonoros grabados y los editados con fin musical mostrando de ejemplo piezas de Soundlapse (iniciativa de la UACH) que tiene paisajes sonoros de los humedales del sur de Chile.

Además, se hace uso de la técnica del Foley; la cual crea ambientes y sonidos para las películas. **(30min-40min)** De esta manera los niños saldrán a grabar con sus teléfonos en las afueras del colegio, **(5min- 8min)** registran en su bitácora y se hará ronda compartiendo lo que grabaron. Lo que les llamó la atención, lo que pudieron y lo que quieren capturar.**(15min)**

Materiales: Datashow, Cuaderno de asignatura, bitácora de registro.

4.-MÚSICA

OBJETIVOS MÚSICA

Unidad 3: Ampliación del panorama musical

OA 02 / Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración y detalle, las sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada e interpretada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).

OA 07 / Identificar y describir experiencias musicales y sonoras en su propia vida y en la sociedad (celebraciones, reuniones, festividades, situaciones cotidianas, otros).

Ampliación del panorama musical.

¿Cómo están hechas las canciones? ¿El paisaje tiene melodías? ¿Se puede hacer música desde los sonidos? ¿Las voces de las personas tienen algún ritmo auténtico?

Se busca que los estudiantes amplíen su panorama musical con piezas musicales de lo largo de Latinoamérica, donde además conocerán los fundamentos de composición musical.

Actividad: El docente pasará los fundamentos de composición musical y tipos de instrumentos a los niños. Usando ejemplos de canciones recomendadas por el currículum nacional así se podrá presentar de manera más práctica los componentes de una canción **(90min)**. Esto apuntando a que sean capaces de graficar lo que escuchan en los paisajes y en las canciones reproducidas por sus docentes para luego empezar a dar estructura a su paisaje sonoro **(5-10min)**. Escucharán ejemplos de paisajes sonoros intervenidos musicalmente como en el caso de algunos temas del **Soundlapse** así incentivarlos en la composición. Luego compartirán con sus pares sus interpretaciones **(30min)**

Materiales: Bitácora de registro, cuaderno de la asignatura, temas musicales de la unidad, partitura musical y paisajes sonoros.

5.-EDUCACIÓN FÍSICA

OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

Unidad 4: Práctica de deportes y juegos colectivos

OA 04 / Ejecutar actividades físicas y/o deportivas, utilizando diferentes entornos y aplicando medidas para conservar limpios y ordenados los espacios; por ejemplo: caminatas recreativas urbanas, bailes recreativos, cicletadas, juegos de balón en plazas y parques.

EF05 OA 10 / Practicar actividades físicas y /o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.

Práctica de deportes y juegos colectivos

Ejecutar actividades físicas y/o deportivas, que fortalezcan el trabajo en equipo, cordialidad, manejo de la frustración y el triunfo junto a habilidades motrices básicas, utilizando diferentes entornos y aplicando medidas para conservar limpios y ordenados los espacios; por ejemplo: caminatas recreativas urbanas, bailes recreativos, cicletadas, juegos de balón en plazas y parques.

Esta es la primera de las dos clases de registro: los niños grabarán sonidos que capten su atención en el recorrido haciendo uso de sus máscaras.

Actividad: Tras ser llevados a una plaza cercana el docente hará que los niños participen en juegos que impidan o minimicen el uso de la vista como: La Gallinita Ciega, El Origen de la Música, Amor Ciego. Tras unos **15 minutos** de juego se procede a agrupar a la clase en grupos de 3, los cuales, haciendo usos de sus máscaras y grabadoras, van a capturar los sonidos que encuentren. Los niños deberán trabajar por turnos siendo uno el lazarillo mientras los otros graban. El buen trato y desplazamiento silencioso serán relevantes para tener buenas grabaciones (**25min**) Luego los estudiantes escribirán sus observaciones en sus bitácoras. Se dará el encargo de registrar paisajes sonoros de su vida diaria fuera de clases.

Materiales: Vendas, celulares, grabadoras, máscaras auditivas, bitácoras de registro.

Cronograma Cuadernos Pedagógicos: Taller Espacios Sonoros (Corrección 3)

ABSTRACCIÓN: CO-CREAR, COMPONER

6.- HISTORIA Y GEOGRAFÍA

Relación Humano-Ambiente

¿Cómo se escuchan distintos paisajes y fenómenos naturales? Posicionar auditivamente a los alumnos en distintos puntos geográficos a través de paisajes sonoros. Que comprendan las diferencias geográficas y climáticas del mundo (altura, medio, clima) ¿Qué está sucediendo? ¿Qué está sonando? ¿Qué hay, qué identifican? ¿Dónde sucede?

Actividad: A través de la reproducción de sonidos, se ambienta la sala de clases con distintos paisajes sonoros que contextualice zonas geográficas del mundo. Donde a medida que vayan siendo reproducidos, se procederá a que los alumnos tengan un juicio sobre estos y puedan identificar sus características. A medida que avanza la actividad, los oyentes deberán registrar en su bitácora lo abordado en clase. No solo se pueden deducir características físicas naturales sino que también culturales a partir de cantos, modismos, vehículos, animales que se escuchan.

Materiales: Parlantes y grabaciones de audio. Bitácoras de registro

7.- EDUCACIÓN FÍSICA

¿Cómo se escucha el paisaje en que estamos? ¿En qué se diferencia de la primera experiencia? ¿Qué escucho aquí y que no escucho aquí? Lograr que los alumnos se cuestionen esta segunda plaza que visitan para lograr captar distintos matices entre esta y la anterior.

Actividad: Segunda salida colectiva para captar sonidos en una plaza distinta a la primera. Los alumnos recorrerán en duplas o tríos el espacio, haciendo uso de las máscaras auditivas y las grabadoras. Captando nuevamente los sonidos de este paisaje sonoro. A medida que avanza la actividad, los oyentes deberán registrar en su bitácora lo abordado en clase.

Materiales: Máscaras auditivas, grabadoras de audio. Bitácoras de registro.

8.-ARTES VISUALES

La clase se posiciona para que los alumnos compartan sus experiencias y observaciones que llevan durante el proceso del taller a partir de la iniciativa de preguntas que afloren su interacción **(45min)**. Con el fin de escuchar todas las experiencias y puedan ir creando la totalidad de su futuro espacio sonoro(45min).

Actividad: Los alumnos se agrupan conformando una “ronda” para que a través de distintas preguntas vayan contando y compartiendo las experiencias de las actividades de salidas registradas en sus bitácoras.

Preguntas: ¿Qué sintieron/captaron/percibieron esta vez a comparación de la anterior? ¿En qué se diferencian ambas plazas? ¿En qué se asemejan? ¿Qué sonidos les llamaron más la atención? ¿Qué sonaba más y qué sonaba menos?

Materiales: Bitácora de registro.

9.- MÚSICA

Ya contando con las experiencias de captar sonidos, los alumnos comenzarán a proponer e idear su composición musical.

Actividad: Hacer uso de las grabaciones de manera colectiva con la clase para escucharlas y analizarlas. Reproducir las una por una y también interponiéndose. *¿Cómo suenan por sí solas? ¿Cómo suenan dos o más juntas? ¿Qué sucede si algunas suenan más despacio? ¿Qué voy creando si juego con ellas?* **(45min)** Con este juego las parejas o tríos comenzarán a darle nombre y forma a lo que compondrán finalmente. El trabajo lo irán plasmando en un papelógrafo **(15min)** para compartirlo con la clase **(30min)**.

Materiales: Grabadoras de audio, parlantes, papelógrafo, partituras musicales.

10.-TECNOLOGÍA

Contando con las grabaciones hechas en las salidas afuera los alumnos comenzarán a utilizar softwares de edición para crear sus paisajes sonoros.

Actividad: Haciendo uso computadores y un programa de edición, los estudiantes aprenderán distintas herramientas tecnológicas para modificar sus grabaciones y así comenzar a crear sus paisajes sonoros **(45-60min de contenido 30min de práctica)**.

Materiales: Computadores, Software de edición.

MATERIALIZACIÓN / MATERIALIZAR-COMUNICAR

11.-EDUCACIÓN FÍSICA

Juegos colectivos e individuales propuesto por el docente. Que propicien el trabajo en equipo y cordialidad entre los jugadores en la creación de estrategias de juego donde se pondrán de acuerdo, intercambiarán ideas, y aceptarán los resultados con el manejo de las frustraciones y también del triunfo.

Materiales: Equipo deportivo.

12.-ARTES VISUALES

¿Cómo se diseñan los espacios?¿Cómo traeremos los paisajes al entorno escolar?

Actividad: Continuando la línea del DIY de las máscaras en esta clase se armarán las caracolas en una primera parte, luego la clase decidirá la distribución de estas en la creación de su espacio sonoro **(últimos 15-20 min)** que luego se definirá más adelante en las otras clases.

Materiales: Bitácora de registro, 12 pliegos de cartón craft de 490 gr.

13.-MÚSICA

¿Qué escucharon mis compañeros?¿Nos llamó la atención lo mismo?.

Actividad: Ya con la base de composición musical los estudiantes identificarán las partes de sus grabaciones que usarán: los tríos escucharán sus grabaciones y registrarán en su bitácora los tramos que les interesen. El docente responderá dudas y profundizará en el aspecto técnico (decibeles, audición binaural y monoaural) (Primera hora pedagógica) Iniciarán con la edición y producción de sus registros definitivos. (Segunda hora pedagógica)

Materia: Bitácora de registro, cuaderno de la asignatura, papel craft, plumones, parlantes, computadores, software de edición de audio, grabaciones de estudiantes.

14.-TECNOLOGÍA

Actividad: Los alumnos usarán software de edición. En la sala de computación junto con la ayuda de docentes y voluntarios los estudiantes aprenderán el uso de distintos programas para modificar sus registros sonoros. Siendo un primer acercamiento de la pieza que expondrán.

Materia: Computadores, software de edición de audio, grabaciones de alumnos, botácoras de registro, parlantes.

15.-HISTORIA

Actividad: Se introducen los conceptos de paisajes sonoros positivos y negativos: dependiendo de los decibeles son paisajes que generan bienestar vs los que no. Estos tipos de paisajes que por los altos niveles de ruido perjudican la calidad de vida (5-10 min). Con este punto de partida el docente tratará el tema de la relación humano/entorno en como lo habita y explota recursos del paisaje. Un paisaje de playa versus un paisaje de caleta pesquera, uno barrial vs un barrial cercano a un troncal donde pasan vehículos pesados. Un paisaje desértico vs uno de explotación minera. Instar a los niños a recordar si han estado en paisajes sonoros positivos y negativos. Y que compartan sus conclusiones.

Materiales: Bitácora de registro, cuaderno de asignatura, ejemplos de paisajes sonoros.

16.-ARTES VISUALES O ,MÚSICA

**Proponemos que una sala sea la que albergue los distintos paisajes creando un Espacio Sonoro distinto al resto de la escuela. Una pequeña exposición más manejable que intervenir todo el establecimiento, quedando para una posterior iteración.*

Actividad: Exposición: En la última etapa, el Aconcagua Fablab, estudiantes, y docentes preparan la sala para así convertirla en un espacio sonoro distinto al paisaje

escolar**(40min)**. Tras la experiencia del espacio sonoro **(30min)** se hará una actividad de plenario donde los alumnos compartirán sus reflexiones junto a los profesores. **(15min)**

Materiales: Bitácora de registro, caracolas, parlantes, cinta adhesiva de papel, hilo de pescar.