

Taller de Proyecto Integrado n° 2: Paisajes Sonoros y naturaleza

Versión piloto y/o reducida

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.

- La actividad Taller Paisajes Sonoros versión una jornada es propuesta para llevarla a cabo en un parque y/o plaza.
- Nivel: Alumnos de quinto básico

Fase 1: Introducción al Paisaje Sonoro

Objetivo: Conocer la noción inicial sobre el concepto paisaje de los alumnos para obtener una comparación tras finalizar el taller. Además, desde nuestros conocimientos, dar actividades adecuadas para que se familiaricen con los conceptos de paisaje y paisaje sonoro. Paralelamente a través de la actividad llegar a los conceptos de Espacio, Trayectoria y Tiempo; lo que crea un paisaje. También incrementar la participación y respeto, aceptando las diferencias entre sus pares.

Actividad: Para introducir la actividad comenzamos en una posición de ronda donde se planea conocer la noción sobre el concepto de "Paisaje" de los niños, viendo sus distintos puntos de vista sobre él, y así ellos mismo vean las diferencias entre sus compañeros. Dicha discusión tendrá que ser registrada en un elemento de trabajo; La bitácora. (Duración: 10 minutos)

Reproducción de una serie de sonidos que creen en su conjunto un paisaje sonoro. Primeramente, se reproduce el sonido de caminata sobre hojas secas en el bosque, seguido del sonido de cantos de pájaros. Tras estas dos reproducciones, fomentar la actividad con preguntas sobre estos sonidos reproducidos: *¿Dónde están? ¿Qué escuchan ahora? ¿Cuántos sonidos hay? ¿Cómo son? ¿Qué pueden decir sobre lo que escuchan?* Por último, reproducir el sonido de un río e ir incrementando su potencia a medida que avanza. (Duración: 15 minutos)

Materiales: Bitácora, 3 Parlantes, 3 paisajes sonoros.

Fase 2: Práctica de deportes y juegos colectivos. Concienciación del sentido de la audición.

Objetivo: Desde lo lúdico promover la actividad física y la práctica de juegos colectivos. Fortalecer el trabajo en equipo, cordialidad, manejo de frustración y el triunfo junto a habilidades motrices básicas. Además, concientizar sobre la importancia del sentido de la audición.

Actividad: Para comenzar la siguiente fase de la actividad llevamos la clase al espacio abierto, donde se les dará las instrucciones de distintos juegos categorizados por reducir o impedir el sentido de la visión y poner mayor énfasis en el sentido de la audición. (Duración: 15 minutos de juego). Al terminar el tiempo de juego, reunimos a los alumnos y se les hace una serie de

preguntas para lograr si identificaron conceptos relevantes para el desarrollo del Taller. (Duración 10 minutos)

Propuestas de juegos: La Gallinita Ciega, El Origen de la Música y Amor Ciego.

Preguntas: ¿Qué sentido ocuparon más? ¿Por qué y cómo podían moverse? ¿Qué es lo que más sintieron o percibieron?

Materiales: Bitácora, vendas.

Fase 3: ¿Cómo el diseño nos otorga nuevas capacidades?

Objetivo: Desde el diseño promover la creatividad e ideación de soluciones por medio de la construcción de objetos. Dando a conocer la posibilidad de crear elementos que nos ayudan en nuestro día a día.

Actividad: En esta tercera etapa se hace el siguiente ejercicio de preguntas instigadoras: ¿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? ¿Qué logran escuchar? ¿Qué escuchan más? ¿Qué escuchan menos? ¿Hay algo que a veces no escuchan? ¿Escuchan todo/as lo mismo? ¿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: 10 minutos).

Posteriormente a los alumnos se les presenta una herramienta (Máscara auditiva) que deberán construir con ayuda de los voluntarios, la cual los ayudara a poder identificar de mejor manera los sonidos a su alrededor. (Duración: 25 – 30 minutos)

Materiales: 6 pliegos de cartón kraft de 300 g (Matriz Máscara Auditiva), tijeras, cinta adhesiva de papel.

Fase 4: Introducción de objetos tecnológicos que logren capturar sonidos

Objetivo: Probar y evaluar objetos tecnológicos para comprender sus capacidades, donde y cuando usarlos en nuestra cotidianidad.

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. (Duración: 20 – 25 minutos).

Próximamente los alumnos deberán desplegarse por el lugar para capturar sonidos con estas nuevas herramientas de diseño y este objeto tecnológico capaces de aumentar su percepción sensorial auditiva. Para ello deben conformar duplas o tríos e ir a caminar por el sector, cada dupla o trío con su máscara y grabadoras. 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 (Duración 20 – 25 minutos)

Materiales: Bitácoras, Grabadoras, Parlantes

Fase 5: Composición Musical

Objetivo: Identificar y plasmar experiencias sonoras y musicales desde la actividad realizada. Ampliar su panorama musical.

Actividad: Se reúnen las grabaciones obtenidas para reproducirlas de manera colectiva para escucharlas y analizarlas. Haciendo juego con ellas interponiéndolas unas con otras. ¿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? También se trabajará con el material de Partitura Musical, apuntando a que sean capaces de graficar lo que lograron escuchar de los paisajes sonoros. (Duración 25 minutos)

Luego se plantea hacer cuestionarse a los alumnos si con esto pudieran crear música. Para incentivar la idea se escucharán ejemplos de paisajes sonoros intervenidos musicalmente como en el caso de algunos temas del Soundlapse. (Duración: 15 minutos)

Materiales: Bitácoras, Grabadoras, Parlantes, Partitura Musical.

Fase 6: Creación de un Paisaje Sonoro

Objetivo: Lograr concretar un Paisaje Sonoro con las grabaciones recolectadas durante la jornada y mostrar con ello este resultado a los alumnos. Además de recopilar todo lo aprendido durante la actividad.

Actividad: Haciendo uso de un programa de edición se les muestra a los estudiantes como con este software puede ser utilizado como una herramienta para modificar sus grabaciones y con ello crear un paisaje sonoro. Trabajando docentes, voluntarios y alumnos para que creen entre todos un paisaje sonoro (con la posibilidad de crear más de uno). Además, exponer de manera abierta las bitácoras y partituras musicales para que se compartan con todo el taller. (Duración: 25 minutos)

Materiales: Computadores, Software de edición, Bitácoras, Partituras Musicales.