

PLAY. ANTR●P●L●PS

Play Antropoloops

La remezcla como lugar
de juego y encuentro

Este dossier es parte del resultado de los Talleres Antropoloops realizados en el CEIP San José Obrero en tercer ciclo de primaria durante los cursos 2017-20. El proyecto se desarrolló gracias al apoyo y financiación de la [Fundación Daniel y Nina Carasso](#) a través de su programa de Arte Ciudadano en la convocatoria Resonancias de 2017. El proyecto fue co-financiado por el [ICAS](#) (Ayuntamiento de Sevilla) en el curso 2018-19.

[Índice guías didácticas](#) (web)

Equipo

Rubén Alonso (coord.), Fran Torres, Esperanza Moreno, Nuria García, Daniel Gómez, y Miguel Vázquez-Prada / Evaluación y seguimiento: María Delgado (Leitmotiv social).

Diseño, maquetación y collages:

Daniel Alonso Mallén (<https://daniel-alonso.tumblr.com>)

Puedes ver más info en play.antropoloops.com

REDES

[Twitter](#) @antropoloopsEDU

[Facebook](#) antropoloopsEDU

[Vimeo](#) talleresantropoloops

[Soundcloud](#) talleresantropoloops

Los contenidos de este dossier (salvo cuando se indica su autoría específicamente) se distribuyen con la siguiente licencia: [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#)



play.antropoloops	4
¿Qué es? / compartir aprendizajes	4
Remezcla y collage sonoro / cultura digital en el aula	5
Educación musical intercultural y remezcla / Talleres Antropoloops	6
Loops y Mapas / situar la música	8
¡Del Sanjomix a toda la galaxia...! / tercer ciclo primaria	10
Tecnología en el aula / remezcla e interfaces musicales	11

Situar la música / LOOPS	14
La Historia de Vida Musical / música y relato en la familia	15
HdVM en el barrio / relatos intergeneracionales	16
Remezclar músicas personales / identidades y juego	17
Intercambio de sonidos / ¿cómo suena tu cole?	18
Intercambio de HdVM / dibujos y christmas	20
Componer a distancia / loops en el aula de música	22

Situar la música / MAPAS	24
El profesolario / collage y cuerpo	25
Cuerpo y movimiento / suelo musical	26
El paisaje / collage y grupo	28
Cole - barrio / diversidad dentro y fuera del aula	29
Cole - mundo / intercambios con otras realidades	30



PLAY.ANTROPOLOOPS

¿QUÉ ES?

Compartir aprendizajes

play.antropoloops es una herramienta online de remezcla musical desarrollada para el ámbito educativo. Te permite trabajar con 8 pistas de sonido y situar loops en mapas e imágenes. La herramienta está pensada para crear y tocar remezclas musicales en el aula usando el teclado del ordenador o conectarle dispositivos como el Makey Makey y construirte tus propios instrumentos para remezclar música de manera colectiva con el cuerpo. Puedes crear remezclas musicales, sonoras y relatos situados en el lugar que quieras o imagines. ([video](#))

play.antropoloops también es el lugar donde queremos compartir los aprendizajes que vamos generando en los Talleres Antropoloops. En esta web puedes encontrar reflexiones y guías de los proyectos y actividades que hemos desarrollado en estrecha colaboración con el profesorado y alumnado del CEIP San José Obrero en Sevilla, donde comenzó el proyecto en el 2017 apoyado por la Fundación Carasso. Compartimos y escribimos también para mirarnos, reflexionar y verbalizar lo que estamos haciendo, para hacerlo consciente. Con la idea de abrir nuestros procesos, el contenido teórico se organiza de dos maneras:

- 1.** Hemos preparado los textos breves que conforman este PDF (y que están en la propia web) para extraer las ideas principales de lo que estamos haciendo hasta ahora, como una documentación abierta del trabajo. Hay algunos textos introductorios (como este que estás leyendo ahora) y el resto los hemos separado en LOOPS y MAPAS. Es una separación artificial, porque en nuestra práctica van juntos situando la música, pero pensamos que así desmontados, pueden quizás ser más inspiradores y útiles, como abrir los ingredientes de las actividades para que puedas cocinarlos de otra manera en tu contexto educativo.
- 2.** Por otro lado también puedes explorar y descargar PDFs con forma de [guía didáctica](#) que reflejan las maneras en que nosotrxs hemos combinado esos ingredientes en el CEIP San José Obrero, pensando un proceso de trabajo en el aula durante el tercer ciclo de primaria.

En resumen play.antropoloops es como un instrumento musical...y trae un manual ;)

Puedes usar y tocar algunas de las piezas musicales que hemos creado pero también puedes crear nuevas piezas en tu colegio con tu alumnado. Puedes hacer desde cajas de ritmos hasta mapas o paneles sonoros, trabajar con fragmentos musicales o con entrevistas. Puedes diseñar procesos de intercambio y aprendizaje situando la música en mapas compartidos.

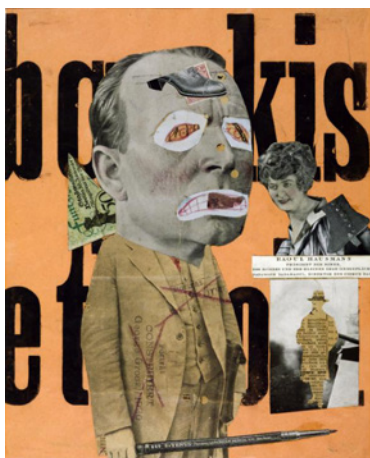
Quando hablamos de remezcla, ¿a qué nos referimos?...

REMEZCLA Y COLLAGE SONORO

Cultura digital en el aula

La remezcla (o remix) es un término que surge a mediados de los 70 en el ámbito de la música de baile, pero desde el inicio del s. XXI se ha comenzado a usar para describir las prácticas digitales de creación basadas en la reutilización y recombinación de materiales digitales existentes. La remezcla se refiere tanto al proceso como al resultado de la creación, y en nuestros días se considera como una de las rasgos centrales de la cultura digital que creamos y en la que nos desarrollamos.

Si la observamos con perspectiva, saliendo del ámbito musical, la remezcla no deja de ser una evolución del [collage](#) pictórico que surge en las vanguardias artísticas a comienzos del s. XX. Collage viene del francés 'coller' que significa pegar. En los últimos 100 años la obra de arte está situada 'en la era de la reproductibilidad técnica' como planteó Walter Benjamin en 1936, y esto afecta tanto a sus condiciones de difusión como de creación, desde lo estético a lo político.



The Art Critic. Raoul Hausmann
1919-20 [TATE](#)



Una Quimera. Jacopo Ligozzi 1590-1610
[Museo del Prado](#)

Podemos pensar en el collage como un modo de creación, una mirada propia de la modernidad pero los principios fundamentales han estado ahí desde hace mucho tiempo, tan solo tenemos que mirar a las quimeras por ejemplo para ver que la hibridación y recombinación forma parte de nuestro imaginario. La imaginación creadora siempre ha usado las herramientas disponibles y las propias herramientas han evolucionado a partir de estos procesos. Los niños y niñas en la actualidad hacen lo mismo

La remezcla, como una práctica artística de reciclaje, reuso y resignificación de materiales existentes es un aspecto de nuestra cultura digital en red que sucede en lo cotidiano, se ha convertido para algunos autores en un nuevo alfabetismo (Lessig 2012). Cuando hay materiales disponibles y herramientas de edición, las personas las utilizan, ya sean recortes de periódicos con tijeras y pegamento, grabaciones sonoras en cinta magnética y cinta adhesiva, vinilos y mesas de mezcla, o archivos de audio MP3 y software de edición de sonido. La remezcla implica copia, reutilización, transformación y resignificación. El modo en que usamos el término remezcla en los Talleres Antropoloops recoge todos estos antecedentes, y lo pensamos aplicado tanto a los procesos como a los resultados de trabajarla en el aula.

¿y por qué usarla en el aula?

EDUCACIÓN MUSICAL INTERCULTURAL Y REMEZCLA

Talleres Antropoloops

Los Talleres Antropoloops se inician por parte de un equipo de artistas, educadoras/es y programadoras/es para pensar si el acercamiento creativo del proyecto artístico [antropoloops](#) podía ser útil en la escuela: crear collages musicales y gráficos con fragmentos de músicas tradicionales de todo el mundo. El proyecto artístico se basa en respetar las fuentes originales sin cambiar sus tonos, y visualizar el proceso de remezcla de manera cartográfica. La remezcla en antropoloops es una manera de celebrar lo común en lo diferente, de hacer posible desde un acercamiento creativo a la etnomusicología que expresiones musicales de distintas culturas y épocas dialoguen a través de la música electrónica.

Nos preguntábamos si este acercamiento artístico podría servir para trabajar la inclusión cultural en el aula, para celebrar la diversidad cultural a través de dinámicas que usen el collage sonoro, las cartografías, y la electrónica.

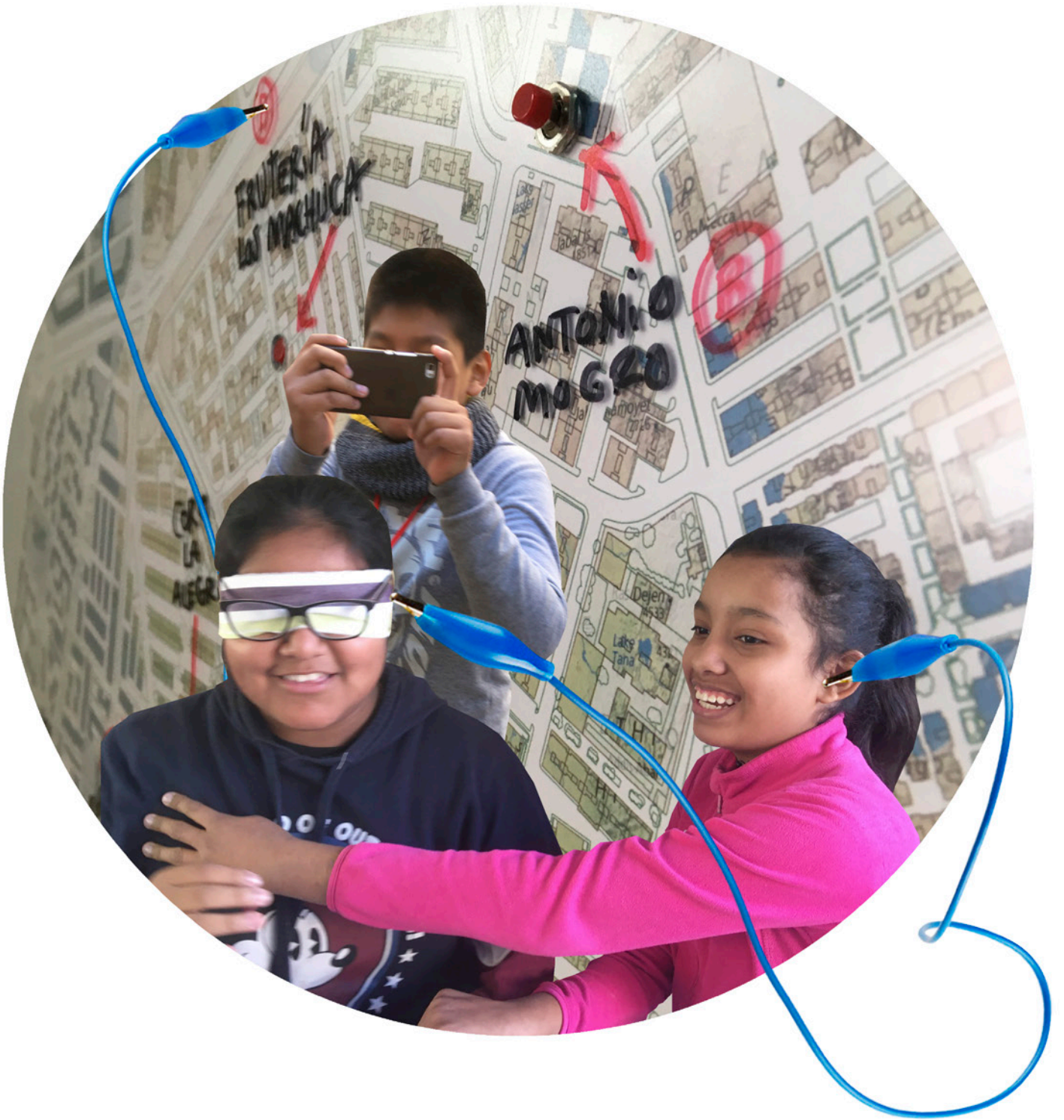
En España el debate sobre la necesidad de una educación musical intercultural es reciente, y está asociado al aumento de alumnado de origen extranjero en los centros educativos, fruto del aumento de la población inmigrante desde la década del 2000. En otros países, como Estados Unidos o Reino Unido, la educación musical intercultural tiene una tradición mucho mayor con investigación y experiencias desde los años 70. Gran parte del esfuerzo se ha realizado en ampliar el repertorio musical incorporando expresiones de todo el mundo con la certeza de que un aprendizaje más plural contribuye al desarrollo de una conciencia multicultural en el alumnado, asentada en la comprensión mutua y la tolerancia, que ayuda a erradicar prejuicios raciales e intergeneracionales.

Partiendo del acercamiento de la educación musical intercultural, los talleres antropoloops pretenden explorar un enfoque didáctico desde la lógica contemporánea de la remezcla y la experimentación musical con las tecnologías digitales. En nuestro intento de unir estos dos mundos, en los talleres Antropoloops la remezcla musical se usa como un lugar de juego y encuentro, un espacio donde la diferencia se entiende de manera creativa, dinámica e inacabada. Trabajamos con la música como receptáculo de historias de vida, de emociones y relatos culturales entrelazados.

Nos gusta pensar en la remezcla como un espacio en el que el alumnado pueda articular y naturalizar la construcción flexible de su propia identidad y la del otro a través de la experimentación digital con la música y el sonido. Usamos la música y los mapas como un vehículo para encontrarnos y desvelar todos y todas cómo somos fruto de la mezcla.

Reflexionando sobre lo que hacemos hay una idea que resuena continuamente en nuestros oídos como una melodía:

la idea de situar la música....



LOOPS Y MAPAS

Situar la música

Más que la forma interior (lenguaje musical notacional) nos interesa la exterior (lenguaje cultural), el modo en que usamos la música existente como modo de expresión e identificación personal y colectiva. Es en este nivel donde creemos en la remezcla como meta-creación musical, es un nivel creativo de expresión y relación, de juego y aprendizaje, que usa como ingredientes elementos culturales existentes y los reinterpreta. Es en este nivel donde pensamos que hay un potencial para usar la remezcla como herramienta de celebración de la diversidad, así como de exploración y aceptación de la naturaleza híbrida de nuestros orígenes con sus historias asociadas.

Uno de los elementos centrales de la metodología que trabajamos es la idea de situar la música. La producción (el hacer), la recepción (la escucha) y la reflexión (emociones y significados personales), las realizamos situadas tanto a nivel personal y emocional, como a través de mapas, paisajes y cuerpos, existentes o elaborados por el alumnado. Trabajamos diseñando situaciones de aprendizaje en las que construimos relaciones entre LOOPS y MAPAS¹ desde un acercamiento creativo basado en la remezcla, nos explicamos:

1. Usamos LOOP como término que engloba la transformación, uso y reinterpretación de la música como “cosa” cultural y emocional a través de la electrónica, como esencia de la remezcla a nivel educativo². Dentro de este cajón metemos los distintos modos en que estamos trabajando con la música. Situar la música en nuestra vida para dialogar con la de otros/as.

2. Usamos MAPA en relación a mapear, a situar, como término que engloba cualquier superficie o interfaz con un significado cultural, tanto personal como colectivo, que nos permite situar LOOPS en ella, tanto para visualizar las remezclas como para interactuar y crearlas. Dentro de este cajón MAPA metemos los distintos dispositivos y estrategias espaciales con los que hemos trabajado. Situar la música en nuestro contexto cultural y geográfico para encontrarnos con otros/as.

Las actividades propuestas y desarrolladas permiten al alumnado, a través de la música, un aprendizaje emocional sobre su entorno y sobre otros lugares, y además permite trabajar en el aula varias materias entrelazadas en las actividades: música, geografía, sociales, tecnología, educación física. Estas actividades y reflexiones puedes explorarlas “desmontadas” en LOOPS y MAPAS...

o montadas en el Sanjomix ...

¹ Los loops y los mapas son elementos fundamentales del proyecto artístico Antropoloops. Cuando comenzamos con los talleres nos resultó muy cercano e inspirador el modo en que Eric Rosenbaum, –cuyo trabajo nos encanta– articula su tesis doctoral “[Explorations in Musical Tinkering](#)” (2015) en torno a la idea de Loop y Map. Su planteamiento se centra más en el aprendizaje musical, y el nuestro usa la música como vehículo para trabajar en torno a la diversidad cultural.

² Pensamos que este acercamiento desde la electrónica es positivo ya que permite la exploración, y lo vemos como complementario con un aprendizaje más tradicional basado en instrumentos acústicos.



¡DEL SANJOMIX A TODA LA GALAXIA...!

Tercer ciclo primaria

Sanjomix es un término que refleja el modelo educativo del CEIP San José Obrero, un modelo inclusivo basado en el trabajo colaborativo y la participación de la comunidad educativa. Un centro abierto al barrio y volcado en la atención de la diversidad de su alumnado (en torno al 50% de origen no español). También es el modo en que el colegio ha hecho suyo el proyecto de los Talleres Antropoloops, es el nombre de la cuenta de twitter del cole: [@sanjomix](https://twitter.com/sanjomix) ;)

En la experiencia piloto inicial que hemos desarrollado durante 3 cursos en el Sanjomix las actividades se han desarrollado en el tercer ciclo de primaria con una intensidad de una sesión cada dos semanas en horario lectivo, principalmente en horario de música, pero también en educación física, lengua e inglés, con la tendencia a funcionar como un proyecto de centro. Nuestro objetivo es diseñar actividades para trabajar la inclusión cultural y fomentar el respeto y puesta en valor de la diversidad a través de la remezcla musical, y además, que puedan incorporarse en la educación pública como parte del currículo.

Puedes explorar los contenidos de estas actividades de manera más abierta aquí en la documentación de la web, o descargar las [guías didácticas](#) que se estructuran con la secuencia de actividades que hemos diseñado en el CEIP San José Obrero:

NIVEL 1: En 5º el trabajo se centra en desvelar, conocer y poner en valor la diversidad existente dentro de aula. Tras una introducción a la idea de remezcla, trabajamos la música como receptáculo de historias familiares, para a partir de ahí, hacer collages musicales con nuestras canciones:

Bloque 1: El profesorado y otras actividades nos sirven en el primer trimestre para poner en valor la remezcla como proceso creativo e intentar naturalizar el hecho de que todos en mayor o menor escala somos fruto de procesos de mezcla, empezando por el profesorado.

Bloque 2: En el segundo trimestre el alumnado trabaja sobre sus historias de vida musicales, investigando sobre canciones significativas en sus contextos familiares. Estas historias se sitúan y mezclan con las de otros compañeros y compañeras en un paisaje-collage sonoro.

Bloque 3: Con las canciones recopiladas hacemos loops y creamos collages musicales en grupo en nuestra clase como DJs de nuestras propias remezclas.

NIVEL 2: Con este bagaje, en el siguiente curso, en 6º, salimos del aula para conocer y encontrarnos con otras personas a través de la música, del cole al barrio y al mundo, realizando intercambios con otros colegios.

Bloque 1: Salimos del cole para recopilar historias de vida musicales, entrevistamos a otras personas que viven y trabajan en el barrio. Aprendemos a editar las entrevistas para crear un mapa sonoro de esa memoria musical del barrio.

Bloque 2, 3 y 4: Realizamos Intercambios sonoros y musicales con otros colegios de nuestra ciudad y de otros países, con los que también grabamos música para crear colectivamente piezas de remezcla.

¿Pero cómo introducir esta tecnología en el aula?...

TECNOLOGÍA EN EL AULA

Remezcla y dispositivos musicales

Pensar el potencial de la remezcla en la escuela como acercamiento creativo implica reflexionar sobre las capacidades y competencias del alumnado para trabajar con ella en cada edad. Pero también implica pensar en las capacidades del profesorado para usar estas herramientas y cómo desde el ámbito artístico podemos diseñar actividades y transferir conocimientos.

Estas reflexiones y actividades se han diseñado en el CEIP San José Obrero para aplicarse en el tercer ciclo de primaria, con alumnado de 10-11 años.

Con nuestro interés en la forma exterior de la música, y trabajando con música electrónica, es necesario el uso de interfaces, de dispositivos, cacharros, todo tipo de elementos intermedios que nos permitan interactuar con la música.

Teniendo en cuenta esto y las capacidades del alumnado del tercer ciclo de primaria, hemos pensado y trabajado con la idea de crear elementos mediadores, que permitan al alumnado desarrollar procesos de resignificación y remezcla musical sin tener que trabajar directamente con la manipulación del audio. Esto, que sería más fácil en secundaria, en primaria implica una reflexión para el diseño de actividades.

Estos tres primeros años en el CEIP San José obrero nos han ayudado a explorar y contextualizar las posibilidades de la tecnología en el aula y también las dificultades que supone, sobre todo en relación a los medios disponibles en cada centro, al poco tiempo que disponen los docentes para explorar etc...

play.antropoloops está pensada para que permita usarse con distintos niveles de complejidad o desarrollo. Esta idea de "situar la música" que recorre todas las actividades se puede implementar en el aula solamente de manera digital o con un desarrollo mayor combinando parte digital y parte material, tanto a nivel de proceso de trabajo como de generación de resultados que puedan exponerse en el centro educativo o en otros lugares.

Podríamos pensar las actividades que hemos hecho en 3 niveles de desarrollo:

Digital



La interacción con el sonido se hace a través del teclado del ordenador (y con el ratón también) Los mapas o collages que se trabajen pueden digitalizarse y usarse en play.

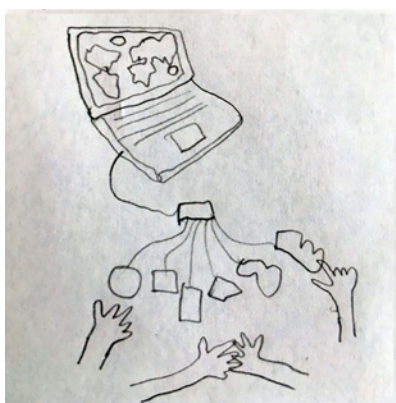
Al ser play una herramienta online se puede usar:

En el ordenador del aula con la pizarra digital.

En portátiles o tablets del colegio trabajando en grupo.

El alumnado también la puede usar en casa para explorar los sonidos en tablet o en móvil, pero si quieres tocar lo mejor como mínimo es el teclado del ordenador.

Digital y material



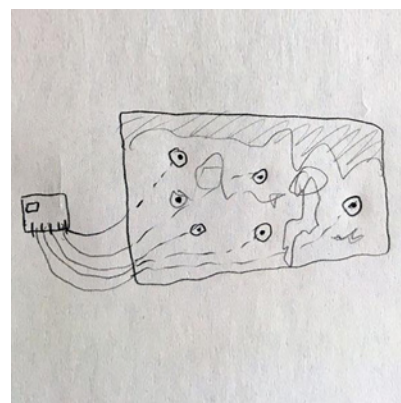
La interacción con el sonido se hace a través de una placa [Makey Makey](#) (o similar) que permite mandar teclas al ordenador de muy diversas maneras y construir tus propias interfaces.

Mediante esta opción puedes construir mapas y paneles sonoros de todo tipo, y hacer instrumentos desde una caja de ritmos en la mesa hasta un suelo musical.

Y sobre todo, hacer remezclas con el cuerpo!

Play también está pensada para recibir MIDI así que podrías conectarle un controlador o teclado.

Dispositivos autónomos



Si no quieres usar un ordenador para construir mapas o paneles sonoros también se pueden usar placas que permiten almacenar y lanzar sonidos. Este caso puede ser útil para hacer exposiciones de resultados en el colegio.

La más sencilla de usar y conectar es la [Touchboard](#), si te animas a soldar puedes usar una de [adafruit](#), pero si quieres poder tocar varios audios a la vez tienes que usar [esta](#). También podrías hacerlo con Arduino.

Para ver un desarrollo más extenso de cómo hemos trabajado los dispositivos tecnológicos mira la guía didáctica de [Makey Makey + play.antropoloops](#)

Los siguientes desarrollos que tenemos en mente son poder grabar y editar el audio con play y que se puedan añadir efectos de audio a los sonidos.

Si te quieres meter más en faena puedes explorar las distintas formas en que hemos pensado los LOOPS y los MAPAS y ver qué puedes hacer con eso...



SITUAR LA MÚSICA / LOOPS

El contexto personal, cultural y colectivo de la música

“Music’s cultural meaning is not a priority, and most music teachers do not study music as bound up with identity, religion, politics, kinship, and economics—these being some of the ideals and interests of ethnomusicological study of a music culture.”

(Patricia Shehan Campbell / Music, Education, and Diversity)

En el ámbito de la enseñanza musical multicultural uno de los debates se ha centrado sobre si es posible para al alumnado acercarse a la música de otras culturas únicamente desde la forma musical, o si es necesario hacerlo desde el contexto de uso y producción. En los talleres antropoloops la música es un vehículo para fomentar la inclusión cultural, trabajar valores y convivencia, respeto y celebración de la diversidad. Con el foco puesto en la forma exterior de la música, nuestro acercamiento para trabajar con ella se basa en el contexto personal. Trabajamos situando la música en nuestra vida.

Dentro de este apartado de LOOPS intentamos desplegar los distintos modos en los que hemos trabajado la música y el sonido de manera situada. Se pueden organizar en un proceso educativo desde lo más personal a lo colectivo. Cada una de estas maneras de trabajar con la música desde la remezcla, puede complementarse con el uso de MAPAS para situar la música también a nivel cultural y espacial:

1. Comenzando por canciones que forman parte de nuestra vida o de nuestros familiares creando historias de vida musicales (HdVM).
2. Investigando sobre historias de otras personas, saliendo del cole al barrio.
3. Remezclando nuestras músicas con las de nuestros/as compañeros/as de clase para crear collages que nos representan en nuestro pertenecer a varios mundos.
4. Pensándonos y presentándonos desde el sonido como grupo y como colegio para acercarnos a otros niños y niñas en otros lugares intercambiando esos sonidos.
5. Intercambiando nuestras HdVM con niños/as de otros países.
6. Creando remezclas y collages sonoros con el alumnado de otros colegios y lugares.

Podemos empezar pensando en la historia de vida musical...

LA HISTORIA DE VIDA MUSICAL (HdVM)

Música y relato en la familia

“Con un abrazo al multiculturalismo, los docentes tienen una oportunidad única de celebrar la música como vida, la música como identidad cultural y la música como medio para conocer tanto el mundo cercano como el resto”.

(Patricia Shehan Campbell / Music, Education, and Diversity)

Uno de los modos más intuitivos de situar la música es hacerlo en nuestra propia vida: la música forma parte de nuestra experiencia, nos acompaña en nuestro crecimiento y evolución como personas. Es uno de los ingredientes más potentes de nuestra memoria e identidad, tanto individual como colectiva.

La historia de vida es una técnica y método ampliamente desarrollado en las ciencias sociales a lo largo del siglo XX y desde la década de los 80 se viene aplicando en el ámbito educativo como un método biográfico. Hemos partido de esta idea, reduciendo su escala temporal, para aplicarla a la música. Una historia de vida musical (HdVM), en el modo en que la hemos estado explorando hasta ahora, es un relato breve en el que una persona nos habla de experiencias vitales a través de una canción importante para ella. A nivel formal es un relato canción, o un fragmento de una canción precedida de un relato que contextualiza su escucha en vivencias de una persona. Relato y música se retroalimentan y nos permiten realizar una escucha más intensa o densa. La HdVM se construye en el aula a través de dos procesos, entrevistas y búsqueda de canciones y como herramienta permite tanto el proceso de trabajo personal del alumnado como su uso como documento para la escucha y el trabajo en grupo, en el aula y entre alumnado de distintas edades en la escuela. Trabajar con las HdVM hasta ahora nos ha permitido lo siguiente:

- 1.** Que el alumnado investigue y exprese vivencias asociadas a la escucha musical. Las historias pueden ser suyas o de algún familiar, lo que también nos permite fomentar un diálogo intergeneracional y que el alumnado se acerque a otras músicas.
- 2.** En contextos multiculturales nos permite acercarnos a otras culturas desde la experiencia situada y subjetiva, evitando caer en estereotipos que pueden aparecer cuando se intenta trabajar sobre música “de Marruecos” por ej.
- 3.** Este proceso de creación de las HdVM nos permite cargar de sentido las canciones con las que el alumnado trabaja, para en actividades posteriores usarlas como fuentes musicales de procesos de remezcla en el aula en los que las “diferencias” se articulan de manera lúdica y creativa.

[Ver video](#)

Con este acercamiento a la música, el audio de la HdVM está situado en la vida del alumnado, pero podemos también situarlo en un MAPA para generar otro proceso de reflexión y aprendizaje. El modo en que lo hemos hecho inicialmente es situándonos en paisajes collage.

(Puedes escuchar las HdVM del alumnado de 5º en el curso 2017-18 en su [proyecto sonoro](#))

A nivel de LOOPS, de sonido, hay muchas posibilidades de desarrollo, como por ejemplo involucrar a miembros de las familias para que vengan al cole y el alumnado les entreviste por ejemplo.

Lo que sí hemos explorado es que el alumnado salga fuera del cole para recopilar HdVM...

HDVM EN EL BARRIO

Relatos intergeneracionales

Con las historias de vida musicales descubrimos quienes somos y cómo son nuestros compañeros/as a partir de los sentimientos y recuerdos asociados a las músicas presentes en nuestra vida. Tras esta experiencia salimos al barrio para comprobar qué historias esconden las personas y colectivos que viven y trabajan allí, creando un diálogo intergeneracional a través de las historias compartidas. Una vez que el alumnado ha sido entrevistado, se convierte en sujeto entrevistador desarrollando así el trabajo colaborativo y la investigación. En la actividad del barrio, la música es el detonante para iniciar conversaciones y diálogos entre el alumnado y otras personas del barrio. Salir al barrio es también meterlo dentro del aula de una manera que no es la que llevan con ellos/as cotidianamente. Es observarlo de otra manera, incorporarlo al espacio de aprendizaje del aula.

[link entrevista manoli](#)

La actividad de documentación sonora del cole y el barrio nos permite familiarizarnos con el uso de las grabadoras de audio. Las entrevistas se preparan y realizan en grupos de trabajo en los que cada uno/a tiene un rol. Llevamos unas preguntas iniciales que luego abren una conversación más improvisada en la que siempre surgen encuentros sorprendentes entre el alumnado y las personas adultas.

Documentar desde la música fragmentos del día a día del barrio, de la memoria de sus habitantes, de la diversidad cultural que lo caracteriza, de la experiencia de convivir en un contexto diverso culturalmente. Nos gusta pensar en los muros del colegio como unos muros transparentes, unos muros que nos dejan ver el barrio, conocerlo, relacionarnos con él y así entender los cambios sociales vividos en él y en sus gentes, cambios, que han hecho que el CEIP San José Obrero tenga la singularidad y la diversidad que hoy día atesora.

[link entrevista arepazo](#)

La HdVM siempre tiene dos niveles, la realización de las entrevistas y la edición del material grabado. Este segundo proceso lo hemos realizado nosotros, lo puede realizar el docente, pero también lo hemos desarrollado con el alumnado en una actividad donde cada grupo edita el audio de la entrevista realizada por otro grupo. Esta actividad permite trabajar tanto la edición del sonido como el propio texto y lenguaje, y reflexionar en todo el proceso en grupo sobre las realidades del barrio. Este acercamiento tiene el potencial no solo de desarrollar procesos de aprendizaje y desarrollo de competencias del alumnado, sino que el colegio genere mecanismos para documentar su contexto. No solo es el alumnado el que sale del centro, sino también los procesos de reflexión sobre la identidad del barrio y sus habitantes.

[Ver video](#)

Los MAPAS juegan un papel fundamental en este proceso de registro vital desde la música, como herramienta inicial en el proceso de investigación de lugares y personas, y como herramienta para reconocer y situar las historias, ver los **MAPAS** asociados a este modo de trabajar con el sonido...

REMEZCLAR MÚSICAS PERSONALES

Identidades y juego

La identidad es un proceso. Nuestras identidades son transitorias y se desarrollan intersubjetivamente, en base a relatos que construimos. En ese proceso la música juega un papel importante. En el aula la remezcla nos permite transgredir los límites culturales y crear espacios intermedios de juego donde las narrativas pueden ser cuestionadas y comprendidas de forma crítica.

Hacer un collage sonoro con dos músicas preexistentes implica trabajar la escucha, una escucha atenta que busca semejanzas en las diferencias, lugares comunes. Cuando trabajamos con el alumnado con sets de remezcla existentes (Continentes por ej.) el trabajo se centra en la escucha, en ampliar los repertorios sonoros y musicales, y reconocer la enorme diversidad de la música como expresión cultural. El collage sonoro como herramienta nos permite trabajar a distintos niveles la tonalidad, el ritmo, la emoción y color de las músicas.

El trabajo con las historias de vida musicales (HdVM) nos permite cargar de sentido las canciones, las músicas del alumnado, para posteriormente remezclarlas. Cuando trabajamos con el alumnado con sets de remezcla hechos con sus músicas, los collages que crean no son sólo musicales sino que también comienzan a articular y poner en juego sus referencias culturales. Hacer música con un trozo de tu memoria cultural combinándola con otro trozo de tu compañero/a y creando algo que no es ni una cosa ni la otra, que es de un lugar híbrido que se negocia creativamente en el aula.

Esta idea, principio o metodología, puede aplicarse en distintos niveles de profundidad. De la misma manera que en la HdVM hay una fase de entrevista y otra de edición posterior en la cual el alumnado puede involucrarse más o hacerlo el docente, en la remezcla el alumnado puede involucrarse más o menos en la edición del audio. Pero el centro de la actividad está en la composición y juego con los fragmentos musicales que puede realizarse a través de play.antropoloops.

En el tercer trimestre de 5º el alumnado, trabajando en grupos, elige loops entre todas las músicas de la clase, y compone pequeñas piezas con el teclado. Elabora partituras inventando un sistema notacional con las teclas, le pone nombre a su remezcla y las interpreta en grupo al final del proceso.

Esta manera de trabajar con la música, estos loops situados en nuestras historias vitales, se pueden situar en MAPAS de distintas maneras. La inicial es la geográfica como hacemos en el set de Continentes por ej, y en los sets de remezcla situando las músicas del alumnado en el mundo. Pero también podemos crear interfaces espaciales en las que la música se sitúa y activa en nuestro cuerpos como en el suelo musical.

Después de cargar la música de sentido, de relatos del aula y del barrio; después de remezclarla con nuestros/as compañeros/as en la clase, **el siguiente nivel de trabajo con loops implica ir más lejos del barrio...**

INTERCAMBIO DE SONIDOS

¿Cómo suena tu cole?

Situar la música en nuestras vidas, explorar historias de vida musicales en nuestras familias, y salir al barrio a conocer otras músicas y relatos situadas en las vidas de otras personas. Una evolución natural de este acercamiento es salir aún más lejos del cole para encontrarnos con otros niños y niñas de otras culturas a través de intercambios sonoros y musicales, a través de actividades de colaboración internacional en la escuela. hacer LOOPS a distancia.

Hicimos un intercambio sonoro entre nuestro alumnado y el del colegio [Free Democratic School Bullerbyn](#) en Varsovia, colaborando con el artista polaco [Sebastian Świąder](#). Queríamos trabajar sobre el acercamiento y al “otro” y el conocimiento de nosotros mismos y nuestro entorno desde lo cotidiano a través únicamente del sonido. ¿Cómo podrías contar a otros niños y niñas que no hablan tu idioma cómo eres, cómo es tu colegio solo con sonidos?

El intercambio sonoro, como una conversación, nos lleva a un trabajo de documentación del grupo, de la clase, del cole y del entorno centrado en la escucha. La idea era trabajar el sonido como un elemento identitario fundamental: cuando no me puedo expresar mediante el lenguaje compartido, exploramos el lenguaje de los sonidos como un mecanismo de expresión. Este modo de conversación nos ha permitido:

- Trabajar sobre el acercamiento al otro desde lo cotidiano en forma sonora. ¿Qué queremos saber de otros niños y niñas que viven en otro país? ¿cómo mostrar nuestro espacio cotidiano desde el sonido?
- Explorar la idea de la escucha activa en el propio colegio, reconocer desde el extrañamiento, caminando con los ojos vendados y grabando sonidos por ejemplo. Introducir una grabadora de sonidos en el aula abre muchas posibilidades.
- Introducir al alumnado en la grabación de paisajes sonoros, la edición sencilla desde lo analógico (cassettes) y digital, y trabajar el formato del podcast como resultado de la actividad realizado por el alumnado.

[link al podcast](#)

En los procesos de intercambio desarrollados desde el colegio, hemos jugado con el misterio y la escucha libre de prejuicios manteniendo la incógnita de donde es el alumnado con el que vamos a realizar el proceso. En el intercambio con el alumnado de Polonia, la escucha de las grabaciones sonoras que nos llegaban a través del cassette mandado por correo generaban sensaciones de semejanza (“¡están tan locos como nosotros!”) y diferencia (“¡su concierto de sillas suena distinto al nuestro!...quizás el suelo de su cole es de madera...allí hace más frío...)

Pero también podemos intercambiar otros elementos, como por ejemplo las historias de vida musicales...



INTERCAMBIO DE HDVM

Dibujos y christmas

Pensar en el colegio y su entorno como un paisaje de sonidos nos ayuda a acercarnos a nuestra realidad de otra manera. Intercambiar estos paisajes nos ayuda a conocer algo de otros lugares y en la misma intensidad, del nuestro. Esta misma metodología de conversación, de diálogo, puede desarrollarse con la música intercambiando historias de vida musicales (HdVM).

La HdVM que hemos desarrollado [situando](#) la música en nuestra vida y [situándola](#) en un collage gráfico es un material con el que trabajar posibles intercambios y conversaciones. Tenemos una canción, un relato breve y una imagen o collage, tres elementos relacionados por el alumnado que nos hablan de una experiencia vital personal o de su familia.

En 6º en el CEIP San José Obrero desarrollamos un intercambio de HdVM con un colegio de Estambul, donde Arzu, la profesora había desarrollado previamente un proceso de recolección de HdVM con su alumnado. Manteniendo la incógnita de dónde estaba el otro colegio con el que íbamos a trabajar nos intercambiamos las canciones y las imágenes, sin los relatos.

En cada colegio se escuchaban canciones elegidas por niños/as de otro lugar asociadas a imágenes y dibujos (El alumnado de Estambul ilustró sus historias en vez de hacer collages gráficos) y teníamos que imaginar qué historia podría haber detrás de esos materiales musicales y gráficos.

Escuchábamos canciones con sonoridades nuevas, idiomas que no entendíamos, y que niños y niñas habían elegido en otro colegio. Y a la vez nos llegaban las historias que otros niños y niñas habían imaginado con nuestras canciones y collages. Después de esta fase nos intercambiamos las historias originales y reflexionamos sobre cómo nos ven y cómo vemos a otros/as, con momentos bastante graciosos incluidos. Este proceso de conversación terminó con un encuentro real a través de videoconferencia.

[video](#) / Musical life stories exchange (Seville-Istanbul)

Esta actividad de intercambio de HdVM puede desarrollarse de distintas maneras y con distintos niveles de desarrollo. La HdVM puede trabajarse también desde la escritura y el texto, y aun así, vincularse con la música. En Diciembre de 2019, David, profe de Science y Educación Física en el CEIP San José Obrero propuso hacer felicitaciones para las familias con HdVM ([leer más](#)).

Esta lógica de conversación también puede aplicarse a la creación colectiva...



COMPONER A DISTANCIA

Loops en el aula de música

Otra manera de crear conversaciones con LOOPS es grabar y compartir la música que tocamos en el cole. Añadir una capa de trabajo digital a la capa acústica que hacemos en el aula de música, para complementarla y ampliarla. Con este acercamiento desarrollamos el tercer trimestre de 6º un intercambio entre 3 colegios: en Sevilla (CEIP San José Obrero), Estambul (Tamer Özyurt İlköğretim School) y Varsovia (Montessori Korzac school).

La idea es iniciar una conversación musical para ir componiendo secuencialmente un set de piezas para remezclar en play.antropoloops, como un puzzle o cadáver exquisito musical: un colegio comienza grabando un fragmento sonoro y mandándolo a otro, donde el alumnado tiene que escucharlo y tocar algo de lo que suele practicar en clase de música encima que conecte. Sobre este primer paso que nos permite trabajar la escucha y la interpretación, identificando tonos, ritmos, el segundo colegio graba un nuevo loop y lo manda al tercer colegio, que tiene que continuar el proceso.

A través de una actividad de intercambio y acercamiento a otros lugares también podemos jugar y transformar la música que aprendemos a tocar con instrumentos acústicos y explorar sonidos, para la pieza de Istan-Shaw-Ville en Sevilla grabamos un ritmo con los bocatas antes de salir al recreo que se sumaron a los ritmos con Darbuka que grabó el alumnado de Estambul...

Ver [video](#) / Istan_saw_ville

Todo este proceso está apoyado por el MAPA en play.antropoloops, podemos trabajar sobre un mapa del mundo, de una zona concreta, o imaginar un tablero de juego y composición para los colegios que participen. Podemos asociar imágenes a las grabaciones que intercambiamos, para contar cosas de nuestros instrumentos o hacer collages a distancia...



SITUAR LA MÚSICA / MAPAS

El contexto corporal, espacial y geográfico de la música

El proceso de situar la música en nuestras historias personales y colectivas para trabajar su forma externa, se complementa y está íntimamente ligado en el proyecto al proceso de situar la música en MAPAS. Al trabajar desde la música electrónica con fragmentos musicales, con el sampleado, con loops, se hace necesaria una interfaz para interactuar con la música. En este sentido usamos los MAPAS, para además construir un proceso de reflexión-aprendizaje a partir de ese proceso de situación y de creación de los mismos.

Usamos MAPA en un sentido abierto que engloba tanto una cartografía espacial, como nuestro cuerpo en el momento que le asignamos sonidos, al convertirlo en una interfaz musical. Podemos usar mapas geográficos que hacen referencia a una realidad o imaginar mapas y representaciones para crear nuevas interfaces.

Este nivel físico, representacional e interactivo nos permite también trabajar la remezcla a nivel gráfico. En los talleres, la parte creativa de composición musical tiene una dimensión paralela en la que trabajamos el collage gráfico para que sirva de MAPA al collage musical.

El MAPA en los Talleres Antropoloops dota de contexto cultural y relacional a la remezcla, nos permite tocar y crear remezclas de manera situada, permitiéndonos trabajar en el aula aspectos que van más allá de lo musical hacia lo plástico, social, tecnológico y geográfico.

Dentro de este apartado de MAPAS intentamos caracterizar los distintos modos que hemos estado trabajando en estos primeros 3 años con el diseño y construcción de interfaces para interactuar con la música en el aula:

1. Situar la música en el cuerpo, empezando con el del del profesorado
2. Trabajar el movimiento y la interacción musical con nuestro cuerpo en grupo
3. Crear paisajes imaginarios grupales donde situar nuestras historias de vida musicales
4. Reconocer el cole en el barrio, recorridos diarios y vitales
5. Conectar lugares en el mundo, viajes de ida y vuelta

Podemos empezar pensando cómo situar la música en el cuerpo...

EL PROFESOLARIO

Collage y cuerpo

Introducimos la remezcla en el aula desde el collage, desde la descomposición de las cosas para recomponerlas creativamente, generando nuevos significados, y el cuerpo es un comienzo natural. Antes de remezclar músicas a través del cuerpo, comenzamos usando las partes del cuerpo como elementos mediadores para crear nuevas asignaturas. Partiendo del magnífico Animalario del profesor Revillod, aplicamos el principio de las quimeras al aula para hacer un profesolario con el alumnado. Mapeamos las asignaturas en cabeza, tronco-brazos y piernas para pensarlas desde esas partes del cuerpo y luego, remezclar los cuerpos del profesorado e imaginar nuevas asignaturas y sus posibles espacios de aprendizaje (ver [video](#)).



Una Quimera. Jacopo Ligozzi 1590-1610
[Museo del Prado](#)



Puedes explorar y remezclar el profesolarios musical que hicimos en su [proyecto sonoro](#).

Podemos imaginar nuevas asignaturas o cualquier cosa que situemos en el profesolario para remezclarla. El cuerpo, así descompuesto y recompuesto en forma de collage gráfico, se convierte en un MAPA en el que podemos situar músicas. A través de estos elementos mediadores podemos interactuar con músicas usando play.antropoloops y un Makey Makey. A través del profesolario podemos comenzar a descomponer la música en ritmos (pies), melodía (manos-tronco) y voces (cabeza).

Todos/as tenemos orígenes diversos, si miramos atrás en nuestra historia familiar hay mestizaje e hibridación en todos lados, solo depende de cuanta perspectiva tomamos. Llevamos la música incorporada en nuestro cuerpo a través de la experiencia, para comenzar a trabajar sobre nuestros orígenes musicales en el aula comenzamos por el profesorado, convertimos el profesolario gráfico en un profesolario musical (ver [video](#)).

Trabajar la música situada en el cuerpo, no solo desde la división en ritmos, melodías y voces, sino desde el papel que juega en nuestra identidad, situar la música en el cuerpo para mostrar parte de nuestros orígenes familiares. Desvelar el origen del profesorado es un primer paso para despertar la curiosidad e iniciar un debate en el aula sobre las memorias familiares del alumnado y comenzar a [situar](#) la música en nuestras vidas.

Este trabajo puede desarrollarse en el aula con distintos niveles de complejidad, desde un profesolario más complejo como el del video, uno intermedio como el de la foto, hasta hacerlo solo digital con play.antropoloops usando la pizarra digital y el teclado. Este principio universal de descomposición y remezcla se puede aplicar a cualquier cosa y trabajar elementos mediadores, por ejemplo al [cómic](#) para pensar las narrativas y la creación desde la remezcla.

En un MAPA como el profesolario (o uno hecho con el alumnado) podemos situar canciones, fragmentos musicales para hacer remezclas, sonidos grabados en el aula o cualquier otro material y contenido...pero además de trabajar las representaciones del cuerpo como un MAPA, como elemento mediador y como interfaz sonora, podemos hacerlo directamente con nuestro cuerpo y el espacio...

CUERPO Y MOVIMIENTO

Suelo musical

Si el profesorado nos permite situar la música en el cuerpo de manera metafórica y visual, podemos ir más allá y diseñar y construir interfaces espaciales para interactuar con la música a través de nuestros cuerpos. Esta es una de las posibilidades que nos fascina del [Makey Makey](#) y otros dispositivos de hardware interactivos que funcionan por contacto. Con play.antropoloops y un Makey Makey podemos convertir cualquier superficie del cole en un instrumento musical, explorando por un lado la percepción y representación del espacio y por otro la expresión y movimiento corporal para interactuar con el sonido. En el CEIP San José obrero comenzamos explorando posibilidades de interacción en el aula de educación física (ver [video](#)).

Tras estos primeros experimentos construimos un suelo interactivo en el gimnasio. Con loops de las canciones de HdVM que trajo el alumnado hicimos pequeñas piezas para que cada grupo pudiera crear una coreografía mezclando sus músicas. Cada alumno/a tenía un activador en el que lanzar su música, y permitir que el siguiente pudiera hacer lo mismo conectándose entre ellos/as. Las posibilidades performativas para trabajar con el alumnado sobre sus músicas son infinitas...

[Estas](#) son las piezas de remezcla de HdVM que hicimos para el suelo sonoro

Ver [video](#) de la presentación de las piezas.

En esta actividad también experimentamos la dificultad existente en este tipo de estrategias: a nivel técnico por ej elegimos el suelo de vinilo del gimnasio porque hace que las conexiones del Makey Makey sean más estables ante las interferencias eléctricas, en un suelo de terrazo donde es muy inestable. Pero también a nivel temporal: hay muchas posibilidades de crear y interpretar piezas musicales de remezcla en grupo con estos dispositivos y como experiencia en el aula es muy potente pero a la vez es necesario simplificar lo máximo los diseños para que sean robustos y sencillos de construir, también con el alumnado.

Además de estas posibilidades de usar el cuerpo como MAPA para situar la música y remezclarla, también podemos pensar en crear paisajes grupales donde situarnos con nuestras historias...



EL PAISAJE

Collage y grupo

Una de las maneras de situar la música, de mapearla en interfaces, es el collage sonoro. Esta metodología implica 3 tipos de acciones a partir de las cuales podemos diseñar procesos de trabajo y aprendizaje:

1. Establecer relaciones entre música y objetos. Por ejemplo en un primer acercamiento podemos trabajar la escucha de canciones tradicionales de distintas culturas pintando en grupo, creando "[portadas](#)".
2. Crear composiciones materiales, gráficas, con esos objetos, por ej podríamos combinar y crear collages con esas portadas en papel.
3. Crear interfaces con esas composiciones que nos permitan usar esos objetos como elementos mediadores para hacer música y remezclas. Con Makey Makey y play.antropoloops podemos asociar las músicas a esos elementos mediadores y ver cómo suenan esos collages gráficos, cómo se pueden traducir a collages musicales. Esto se puede hacer también sin usar tecnología, con algo de técnica de [soundpainting](#) trabajando en grupo.

Partiendo de este acercamiento, uno de los MAPAS que más hemos trabajado en el comienzo del proyecto es el paisaje sonoro, o paisaje musical: un paisaje collage grupal en el que mapeamos elementos sonoros para convertirlo en un contenedor de historias de vida musicales (HdVM). Aunque también podríamos mapear loops, relatos...etc



Puedes escuchar las HdVM del alumnado de quinto en el curso 2018-19 en su [proyecto sonoro](#).

Este tipo de MAPA tiene varios niveles de trabajo:

1. Cada alumno/a crea un collage personal que se relacione con la HdVM que ha trabajado previamente. El collage personal se compone con distintas fuentes gráficas: fotos familiares, objetos, dibujos, y fotos que realizamos con ellos/as en el cole pensando en qué forma tendrá su collage.
2. Cada grupo de trabajo crea su propio fondo de escena incluido el título del paisaje.
3. En este fondo, en un proceso de ida y vuelta el alumnado sitúa y termina sus collages personales estableciendo relaciones con sus compañeros/as.

En el modo en que hemos trabajado estas actividades en el CEIP San José Obrero, los 18 paisajes (8 de cada curso de 5º) forman ventanas a un mundo imaginado por su alumnado en el que sus HdVM hablan a través de la música de sus experiencias de pertenecer a varios mundos.

De esta manera el instrumento musical en sí es un contenedor gráfico de historias también, es en sí mismo una obra gráfica que dialoga con su contenido sonoro. En el taller que hicimos con el Museo Reina Sofía en el [CEIP Núñez de Arenas](#) en Madrid les planteamos al alumnado usar como fondo de los paisajes cuadros de la pintora romaní Ceija Stojka.

Una vez que hemos cargado estos collages individuales con nuestras historias personales y músicas, también podemos desarrollar actividades de intercambio y diálogo a través de estos materiales. Además de estos modos de situar la música en figuras corporales, en interfaces espaciales para usar nuestro cuerpo y en paisajes collage con nuestros personajes, también podemos situar la música con una noción más común de MAPA...

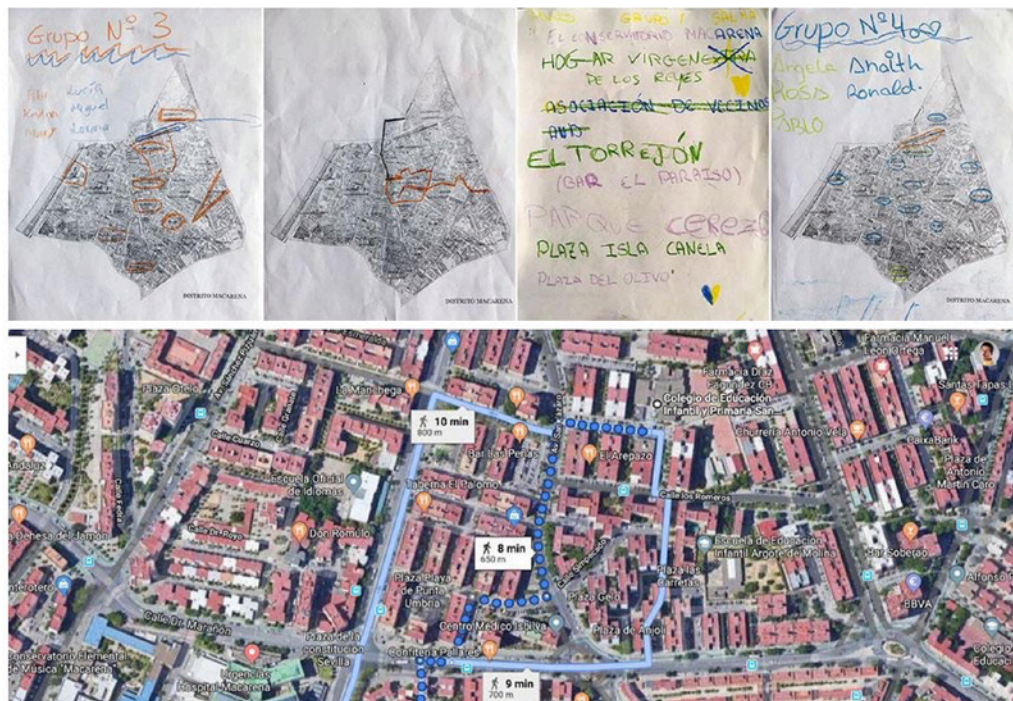
COLE - BARRIO

Diversidad dentro y fuera del aula

La base formal de los MAPAS en los que situamos la música puede ser corporal, espacial o imaginaria, pero la geográfica es la más intuitiva. Situar la música en MAPAS nos permite trabajar primero la creación del mismo y luego usarlo como instrumento o interfaz sonora, como lugar de interacción para el alumnado. Una primera posibilidad es situar los sonidos grabados en el cole y alrededores para profundizar en los modos que tenemos de representar y percibir el espacio.

Este es el [proyecto sonoro](#) que hicimos con los sonidos del entorno cercano del cole.

El uso de mapas geográficos (en papel y digitales) en actividades del tercer ciclo de primaria también nos ha servido para trabajar inicialmente con el alumnado los lugares de grabación de HdVM, su capacidad de orientación y abstracción espacial, así como mapear lugares importantes para ellos/as en su vida cotidiana fuera del cole.



Esta experiencia inicial de reconocimiento se complementa con el trabajo posterior de situación de las HdVM grabadas en el barrio, abriendo debates sobre dónde está el barrio en relación a otras partes de la ciudad, sus límites...

Este es el [proyecto sonoro](#) que hicimos con las HdVM de personas del barrio.

Situar la música en un mapa del cole y del barrio, es un paso íntimamente relacionado con situarnos en el mundo...

COLE - MUNDO

Intercambios con otras realidades

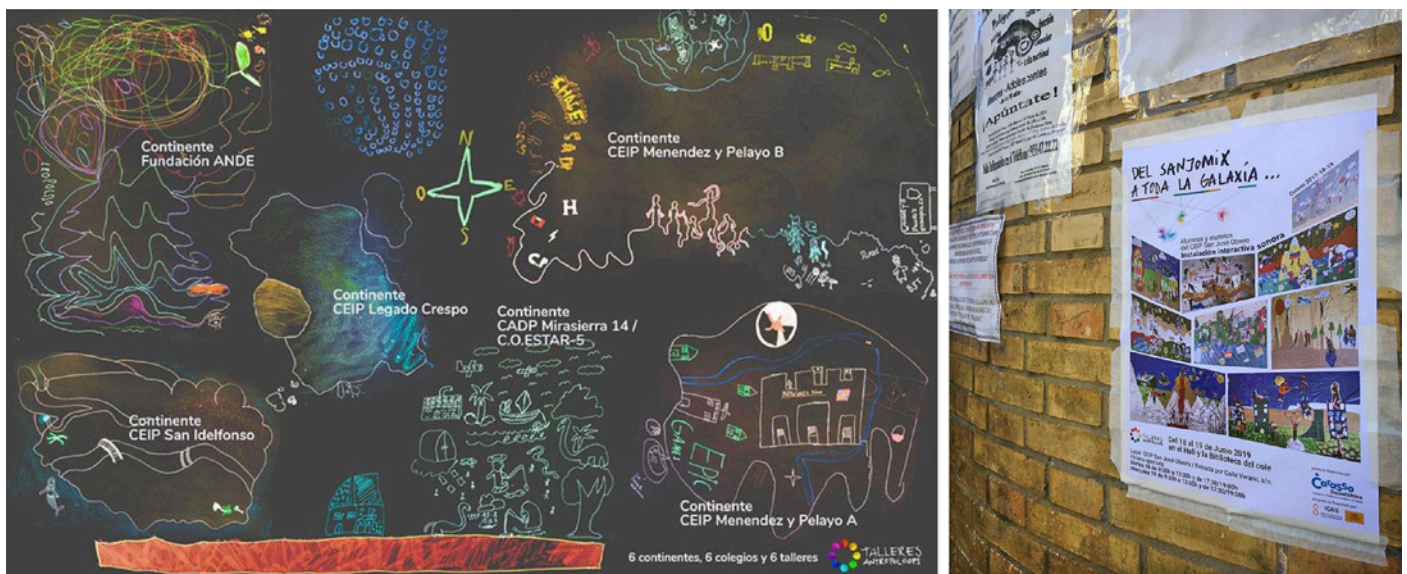
Nos situamos en el mundo para reconocernos juntos/as. Situamos la música en el mundo como una manera de empezar un viaje hacia dentro y hacia fuera del cole. En las actividades que hemos desarrollado para el tercer ciclo de primaria empezamos y terminamos en el mundo.

Usamos proyectos sonoros como el de [continentes](#), para introducir el proyecto y trabajar la escucha desde un acercamiento lúdico donde intentamos identificar el origen de las músicas y comenzamos a hacer remezclas con el cuerpo. Imaginamos lugares lejanos, otras culturas que pueden estar lejos o cerca, y a lo largo del desarrollo vamos trabajando con distintos tipos y escalas de MAPAS. La última actividad, Istan-Shaw-Ville, en la que desarrollamos un proceso de [composición colectiva](#) con alumnado de otros países, nos situamos y situamos la música que hacemos en el mundo, después de haber hecho todo este viaje de aprendizaje.

proyecto sonoro [Istan-shaw-ville](#)

play.antropoloops permite situar loops en MAPAS pero también añadir información a esos loops. Cada uno de los loops de audio que se crean en las pistas tiene una ficha cuyo contenido puede servir para meter todo tipo de contenidos: imágenes, textos, enlaces a videos y contenidos online. Esto permite contextualizar los materiales sonoros que se suban y que ese proceso de trabajo pueda ser preparado por el alumnado.

Como ya hemos comentado en otras secciones de MAPAS el mundo puede ser figurativo o imaginario, podemos crear el [MAPA](#) de un mundo que imaginemos en la actividad. Por ejemplo como hicimos al inicio de 2020 en La Casa Encendida, donde el alumnado de los 6 centros educativos participantes en los talleres imaginó un mundo donde sus colegios eran continentes y ellos/as habitantes de los mismos, con sus propias músicas tradicionales.



Como decía el alumnado de 6º del CEIP San José Obrero en el podcast que hicieron para contar cómo habían intercambiando sonidos del cole con Varsovia:

“¡del Sanjomix a toda la galaxia!...”



[HTTPS://PLAY.ANTROPOLOOPS.COM](https://play.antropoloops.com)

Proyecto financiado por:



Proyecto co-financiado por:



Talleres Antropoloops forma parte de:

