



GUIAS DIDACTICAS

SANJOMIX (2017-2020)

NIVEL 2 • BLOQUE 4

**Intercambio de loops
y remezelas colectivas**

Estas guías didácticas son 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).

Profesorado del CEIP San José Obrero:

Ana Pérez, Nandy Durán, David Villaraviz, Miguel Rosa, Inmaculada Navarro, Teresa Rodríguez,
María Albadalejo, Mercedes Ruiz, Emilio Plaza...

Asesoría didáctica guías: Mercedes Rivero Hidalgo

Diseño, maquetación y collages de las guías:

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 estas guías (salvo cuando se indica su autoría específicamente) se distribuyen con la siguiente licencia:
[Attribution-NonCommercial-ShareAlike
4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#)

NIVEL 2

BLOQUE 4

**El cole en el barrio
y el mundo***Ver [esquema general de actividades](#)***Intercambio de
loops y remezclas
colectivas****Justificación / Descripción**

Tras haber trabajado en el Nivel 1 la diversidad existente en el aula y en las familias del alumnado, en el nivel 2 decidimos salir a escuchar el mundo. Esta idea la hemos comenzado a explorar en el bloque 1 con las [Historias de vida musicales en el barrio](#), pero en el resto de bloques del Nivel 2 el “salir al mundo” se plantea haciendo intercambios con otros colegios. Estos intercambios se pueden trabajar en base a los siguientes materiales:

Bloque 2 > Intercambios sonoros

Bloque 3 > Intercambio de historias de vida musicales (HdVM)

Bloque 4 > Intercambio de loops y remezclas colectivas

Nosotros hemos desarrollado estos 3 bloques a lo largo de un curso, uno por trimestre, trabajando desde el CEIP San José Obrero en Sevilla con un colegio en Varsovia y otro en Estambul, pero las actividades se pueden desarrollar entre centros educativos de la misma ciudad. No es necesario irse lejos para trabajar las diferencias de manera creativa con el alumnado. En el relato general que planteamos para el tercer ciclo de primaria las actividades parten de temas ya trabajados en 5º curso pero los 3 bloques también se pueden adaptar y desarrollar como actividades autónomas.

El objetivo del proyecto es crear una **pieza musical de remezcla de forma colaborativa** entre el alumnado de 3 centros educativos (Escuela Tamer Özyurt İlköğretim de Estambul, Escuela Democrática Libre Bullerbyn de Varsovia y el CEIP San José Obrero de Sevilla). Se desarrolla un proceso de diálogo musical a partir de grabaciones realizadas en el aula de música en los 3 colegios. A lo largo de esta conversación e intercambio de loops construimos un collage musical en play.antropoloops.com que puede ser explorado e interpretado al final del proceso en los 3 centros educativos. El proceso de intercambio puede servirnos para que el alumnado se acerque a expresiones musicales de otras culturas.

Objetivos

Promover un diálogo musical con alumnado de otros contextos
Explorar la composición digital con loops a partir del trabajo en clase de música con instrumentos acústicos
Crear piezas de remezcla de manera colaborativa
con play.antropoloops.com

Contenidos

La música como herramienta de diálogo
Improvisación con instrumentos acústicos sobre grabaciones previas.
Composición musical con loops

Áreas que intervienen:

Música (escucha activa, interpretación musical, tono y ritmo, grabación digital de sonido, loops y [sampleado](#), expresiones musicales de otras culturas)
Valores sociales y cívicos (convivencia, ciudadanía, tolerancia y diversidad)

Criterios de evaluación

Explora e improvisa con los loops musicales compartidos.
Graba nuevos fragmentos musicales que inspiren y dialoguen con otros fragmentos.
Crea fragmentos musicales, loops para explorar y componer con play.antropoloops.com.
Presenta a la comunidad el proyecto sonoro creado.

Actividades

Actividad 1 /
Correspondencias: grabar, editar y situarnos en el aula de música
Actividad 2 / Remezclar y tocar

Ver [video resumen](#) del proyecto

Desarrollo / Temporalización

En nuestro caso la actividad se desarrolló durante el tercer trimestre del 6º curso, tras haber realizado previamente las actividades de intercambio sonoro e historias de vida musicales (bloque 2 y 3 del Nivel 2). Este intercambio musical puede desarrollarse independientemente como una actividad aislada o, como hicimos nosotros, formar parte de un plan del curso donde funciona como un cierre de celebración tras haber estado el alumnado dialogando con otros compañeros/as en otros países o lugares de la misma ciudad.

ACTIVIDAD 1

Correspondencias: grabar, editar y situarnos en el aula de música

Iniciamos un proceso de diálogo musical tocando y grabando a partir de los que nos mandan de otro colegio. Editamos nuestras grabaciones y creamos loops para la pieza sonora colectiva.

Objetivos

Hacer grabaciones de improvisaciones y piezas tocadas en clase de música a partir de los sonidos que nos han mandado de otro colegio.
 Editar nuestras grabaciones para crear loops que se sumen a la pieza colectiva que vamos construyendo en el proceso, situando nuestras piezas en el mapa.

Contenidos

Sonoridades e instrumentos de otros contextos culturales (en función de la colaboración que se planteó)
 El diálogo musical.
 Loops musical.
 Grabación y documentación.

Recursos específicos

Instrumentos musicales disponibles en el aula de música
 Grabadora de sonido: nosotros trabajamos con la ZOOM H2N o ZOOM H1N que tienen calidad a precio asequible. También es posible trabajar con un teléfono móvil del docente.
 Ordenador con altavoces / equipo de sonido
 Crear un proyecto sonoro en play.
antropoloops.com para ir subiendo los loops

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en 3-4 sesiones de 1 hora

La idea central es trabajar la composición de manera incremental, generando un diálogo a distancia entre el alumnado. Hay muchas opciones de desarrollarlo, en nuestro caso el proceso comenzó con unas grabaciones realizadas en clase de música por el profesorado del colegio de Estambul. De estas grabaciones iniciales, nosotros hicimos loops y se los enviamos al profesor en Varsovia, que las usó con su alumnado para crear nuevos loops. A partir de los loops de Estambul y Varsovia, en Sevilla realizamos grabaciones y añadimos nuevas piezas al puzzle musical, que terminaron conformando el set de audio de Istan-Shaw-Ville que creamos y que el alumnado exploró y tocó al final del proceso en cada lugar.

En función del tipo de colaboración con los otros centros educativos y de la disponibilidad de tiempo, uno de los centros puede hacer de coordinación y asumir más peso en el desarrollo, como fue nuestro caso.

El intercambio de loops entre los 3 grupos se puede hacer una vez sólo ($A > B > C$) o hacer más pasos ($A > B > C > A > B \dots$). Una opción a explorar es que se puedan generar 3 piezas más específicas, cada una creada sobre las grabaciones iniciales que se hacen en cada uno de los colegios, focalizando más en músicas tradicionales de cada contexto cultural. De esta manera, a partir de esas músicas locales, el alumnado de otros lugares las reinterpreta y reimagina de manera lúdica.

En nuestro caso el proceso fue más orgánico, improvisado y exploratorio.

Es importante tener en cuenta que estamos grabando fragmentos musicales para mezclarlos con otros posteriormente, para crear loops. En este sentido nos interesa grabar ritmos, melodías y voces de manera aislada, y dependiendo de la claridad en la interpretación, no grabar a muchas personas tocando a la vez, para que podamos editar luego el audio y el resultado sea claro.

Para organizar el proyecto sonoro nos planteamos grabar distintas piezas:

- Ritmos: trabajamos sobre un ritmo que han grabado previamente en otro colegio, escuchando y tocando en clase nosotros/as, intentando sonar juntos/as.
- Melodías: intentamos dialogar y añadir algo sobre un loop melódico previo. Uno de los retos es grabar algo que tenga el mismo tono que el fragmento anterior
- Voces: grabamos voces a capella y exploramos luego cómo encajan con los otros fragmentos
- Sonidos especiales que puedan servirnos como efectos.

El alumnado se organiza en 3 grupos por tareas y vamos rotando a lo largo de la sesión:

1. Escuchar y tocar:

A. Escuchamos el loop inicial, la grabación que nos han mandado del otro grupo y dedicamos un rato a explorar e improvisar de manera libre con los instrumentos que tenemos en la clase, intentando conectarnos con el loop que suena. Mientras exploramos tocando vamos comentando también las impresiones, qué tipo de instrumento es, porqué han grabado ese fragmento en el otro colegio...etc, intentamos acercarnos a lo que sucede en esa clase de música en otro colegio en otro lugar.

B. Podemos intentar también tocar cosas que hemos trabajado en clase de música a ver si encajan de alguna manera sobre los loops que nos han mandado del otro colegio.

C. En el caso de grupo que inicia el proceso la idea es grabar distintos fragmentos de piezas que se trabajen en clase de música y que el alumnado quiera compartir con otros niños y niñas.

2. Grabar audio: el grupo que graba se encarga también de focalizar en la escucha, de ver cuando surgen cosas interesantes para grabar en la improvisación.

3. Documentar con fotos y apuntar en libreta qué se graba y el

nombre de archivo, para tener luego organizadas las grabaciones para editarlas y hacer los loops.

La idea es grabar nuevos fragmentos musicales en nuestra aula, que se inspiren, dialoguen con los que nos han mandado. No tienen porqué encajar todos tonalmente, la finalidad es crear piezas que nos permitan luego tener distintos loops para explorar y componer en play.antropoloops.

En nuestro caso la pieza sonora en play.antropoloops fue editada y seleccionada por nosotros ya que la actividad se desarrolló en paralelo con otra en el tercer trimestre y no tuvimos tiempo de desarrollar la edición de sonido con el alumnado. En el caso de que sea posible a nivel temporal, podemos dedicar dos sesiones a realizar las grabaciones sonoras y una a editar los audios y crear los loops.

En esta sesión el alumnado sitúa sus loops en el mapa y añade imágenes y datos a los audios grabados, para que el alumnado de los otros colegios pueda ver qué hemos grabado y cómo. Así podemos mandar el proyecto sonoro para que el siguiente grupo en otro colegio trabaje a partir de los loops que hemos creado.

Metodología

Audición activa.

Aprendizaje en gran grupo.

Aprendizaje dialógico.

Aprendizaje emocional.

Pensamiento/Método inductivo,

analítico, creativo y crítico.

Indicadores de evaluación orientativos

Escucha las músicas locales compartidas para explorar, improvisar y dialogar.

Crea nuevos loops ya sean inéditos o basados en creaciones de otros compañeros/as.

Graba ritmos, melodías y voces de manera independiente.

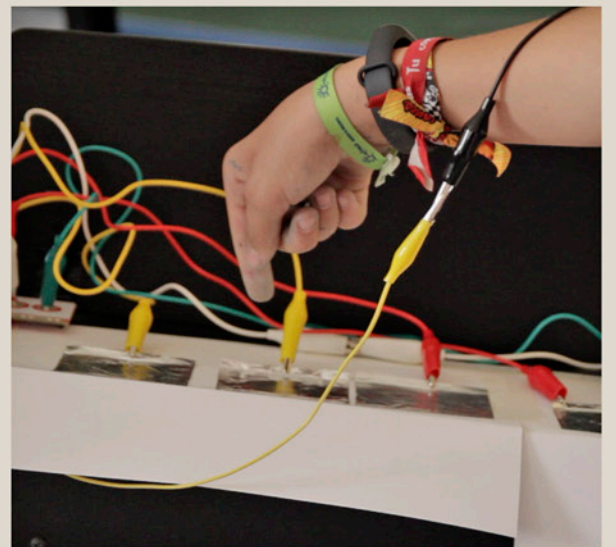
Dialoga con estas grabaciones musicales para crear un nuevo producto musical.

Documenta el producto musical para compartirlo e inspiren a otras producciones.

Observaciones

Si el profesorado de música define inicialmente un marco de referencia para la improvisación (tono, tempo o compás por ej) esto puede facilitar la edición posterior de audio y la sincronización de los loops grabados. Esto puede ayudar si queremos crear una pieza en la que los loops suenen de manera más repetida, en el caso de trabajar más desde la exploración sonora no tiene porque ser tan importante que los loops encajen.

En nuestro caso surgieron conexiones muy bonitas como por ejemplo que el himno de la alegría que tocaron con la flauta dos alumnas dialogaba muy bien con un loop de una improvisación grabada en un metalófono por el alumnado de Varsovia. O una grabación a capella de una canción de Queen que una alumna grabó sola (y sin ninguna referencia) en el estudio de podcasts porque le daba vergüenza cantar en clase, al insertarla en la mezcla encajaba perfectamente con el tono del loop del metalófono...



Grabaciones en el aula de música

ACTIVIDAD 2

Remezclar y tocar

Objetivos

Explorar y componer piezas de remezcla musical con los loops generados en el proceso de intercambio en los tres colegios. Construir un dispositivo para interactuar con el proyecto sonoro creado y poder lanzar los loops Preparar presentaciones para compartir los resultados con el resto del colegio.

Contenidos

El diálogo musical
Creación musical colectiva
play.antropoloops.com
Istan-shaw-ville
Makey Makey
Proyecto sonoro
Presentación y debate.

Recursos específicos

Ordenador con altavoces y conexión a internet
Proyector y pantalla (o pizarra digital)
Tablets o portátiles para el alumnado (opcional)
1 placa Makey Makey
Rollo de papel de plata y cinta de pintor
1 mesa
Guía didáctica de play.antropoloops
y Makey Makey

Desarrollo de la actividad

Una vez terminado el proceso de grabación y edición de los loops en los 3 colegios, terminamos de crear el proyecto sonoro en play.antropoloops.com. En nuestro caso nos encargamos de la parte final de creación del proyecto sonoro, pero con tiempo este proceso se puede hacer de manera colaborativa desde los tres centros educativos con el alumnado como hemos comentado.

La actividad se cierra con la presentación de la pieza sonora creada en el proceso en los 3 colegios, en nuestro caso la llamamos Istan-shaw-ville y aquí puedes explorar sus loops y componer tú mismo.

Cada loop grabado en el proceso tenía asociada una imagen de cómo se había grabado y estaba situado en la ciudad donde se había grabado, para así, con los visuales poder mostrar las conexiones entre los 3 centros.

Para presentar la pieza en nuestro centro, montamos un dispositivo musical que permitió al alumnado del colegio explorar y tocar la pieza en la biblioteca los últimos días del curso, tras la presentación de la actividad por parte del grupo de 6º curso participante.

En la biblioteca del centro montamos un dispositivo con 18 teclas, un “piano-sampler” hecho con papel de plata y una placa Makey Makey que nos permitía lanzar y remezclar los 18 loops grabados en el proceso.

Para un desarrollo más extenso sobre cómo trabajar y montar este dispositivo y otros con Makey Makey y play.antropoloops te recomendamos que veas la [guía didáctica](#) sobre tecnología.

Metodología

Audición activa.
Aprendizaje en gran grupo.
Aprendizaje emocional.
Pensamiento/Método inductivo, analítico, creativo y crítico.

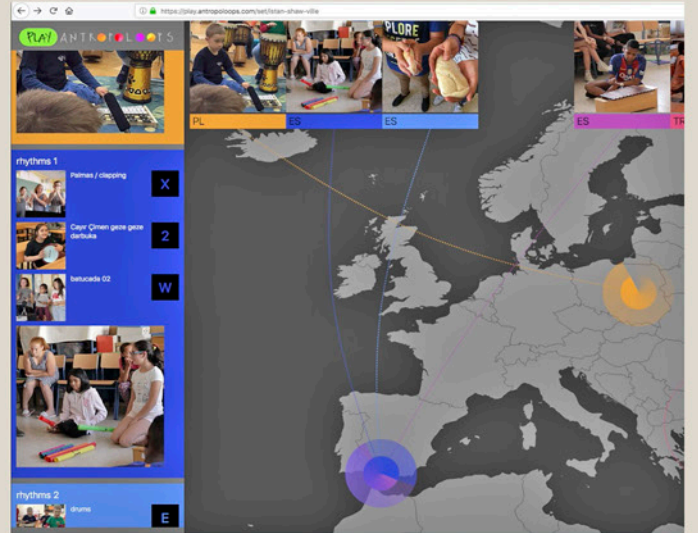
Indicadores de evaluación orientativos

Participa activamente en el proyecto sonoro play.antropoloops.com.
Presenta la pieza sonora creada.
Investiga otras posibilidades sonoras.

Observaciones

Si se dispone de tiempo se puede desarrollar un proceso de composición con el alumnado en el que por grupos tengan que componer piezas cortas con los loops generados en el proceso. Un trabajo equivalente al que desarrollamos en el bloque 3 del nivel 1 con los loops creados con sus canciones de las historias de vida musicales. Ver [guía didáctica](#) de la actividad “Remezclando el aula”.

Estas piezas pueden presentarse en la exposición final de curso con el dispositivo construido con Makey Makey y grabar videos que se intercambien con los otros colegios participantes en el proceso.



Remezclar y tocar

Competencias

Basado en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las competencias en el actual Sistema Educativo Español.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

SABER

- Elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes.
- Creatividad e innovación.

SABER HACER

- Capacidad de análisis, planificación, organización y toma de decisiones.

SABER SER

- Actuar de forma creativa e imaginativa.
- Tener autoconocimiento y autoestima.
- Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación.

Competencia digital.

SABER

- La tecnológica: su lenguaje y herramientas básicas.
- La información, la comunicación y la seguridad.

SABER HACER

- Comprensión de la gestión de la información al servicio de los usuarios.
- Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y la resolución de problemas.
- Buscar, obtener y tratar la información.

- Usar y procesar la información de manera crítica y sistemática.

SABER SER

- Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías.
- Analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes.

Aprender a aprender

SABER

- Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce.
- Conocimiento sobre distintas estrategias posibles para afrontar las tareas.

SABER HACER

- Conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje.
- Estrategias de planificación y evaluación de las tareas.

SABER SER

- Tener la necesidad y la curiosidad de aprender.
- Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.
- Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.
- Interés, reconocimiento y respeto por las manifestaciones artísticas y culturales.
- Valorar la libertad de expresión, la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades.
- Capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación





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

Proyecto financiado por:



Proyecto co-financiado por:



Talleres Antropoloops forma parte de:

