



¿Cómo crear una orquesta futurista? (Propuesta didáctica)

**Descripción:**

Propuesta didáctica interdisciplinaria que aborda la vanguardia futurista y la relación entre el sonido, el ruido, el ritmo y la educación física para fomentar aprendizajes significativos y creativos. A través de actividades que combinan el movimiento corporal, el ritmo y la interacción con herramientas digitales, los estudiantes explorarán la creación de sonidos y ritmos utilizando objetos cotidianos y herramientas digitales. El proceso fomenta la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica, promoviendo tanto la expresión artística como el desarrollo de habilidades motrices a través del ritmo y el movimiento corporal.

Formato: Propuesta didáctica con elementos de aprendizaje en reto.

Fecha de creación: Diciembre 2024

Ciclo: 2do

**Tramo:** 4**Grado:** 6to**Metas de Aprendizaje:****Los estudiantes:**

- Lograrán apreciar la obra del compositor Russolo y la estética de la música futurista con el fin de crear de forma grupal obras sonoras originales aplicando las herramientas aprendidas.
- Utilizarán la programación en lenguajes de bloques para diseñar sonidos interactivos para su orquesta futurista.
- Experimentarán con el movimiento y el ritmo corporal para crear sonidos y secuencias rítmicas con objetos cotidianos. Así como coordinarán movimientos y desplazamientos para sincronizar ritmos con otros compañeros en la orquesta futurista.

**Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente.*

Competencia general		Pensamiento creativo/Comunicación		
Espacio	Unidad Curricular	Competencias Específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Creativo - Artístico	Música	CE4. Competencia cultural Reconoce e identifica con autonomía manifestaciones musicales de diversas culturas y épocas y las valora con andamiaje del docente. Desarrolla criterio estético propio y colectivo ante diversas obras y hechos artísticos musicales. Identifica y relaciona de forma autónoma elementos formales que le	Músicas del mundo Obras vocales e instrumentales de diferentes épocas y estilos: populares, de proyección folklórica, académicas y obras que transitan las fronteras de dichos	Produce y crea de forma individual y grupal obras sonoras originales aplicando conceptos, habilidades, herramientas tecnológicas y elementos formales aprendidos.



		<p>permiten asociar manifestaciones musicales de diversas culturas y épocas.</p> <p>CE3. Competencia productivo-creativa</p> <p>Demuestra curiosidad, indaga, investiga, explora y experimenta con diferentes fuentes sonoras (tradicionales, alternativas, nuevas formas de producción, grabación y reproducción digital), para desarrollar sus producciones musicales y dotarlas de significado. Domina diversos conceptos y recursos del lenguaje sonoro y musical que aplica en la creación de sencillas producciones desarrollando sentido crítico y estético.</p>	<p>géneros y estilos.</p> <p>Música en formato digital: procesadores, secuenciadores, sintetizadores, música electrónica.</p> <p>Elementos del ritmo La frase rítmica</p>	
<p>Desarrollo Personal y conciencia corporal</p>	<p>Educación Física</p>	<p>CE1, CE2, CE3 CE1. Identifica y crea prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte,</p>	<p>Prácticas expresivas Expresión corporal: Movimientos y ritmos de su cuerpo en el entorno con elementos y guiados por el docente La conciencia corporal como</p>	<p>Genera ritmos corporales con elementos mediados por el docente. Vincula la conciencia corporal con la vida cotidiana generando hábitos saludables.</p>



		<p>el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz que promuevan un estilo de vida saludable.</p> <p>Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Intrapersonal, Relación con los otros, Iniciativa y orientación a la acción. CE2. Explica su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas) en situaciones concretas para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno desde una corporeidad integral. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Pensamiento computacional. CE3. Relaciona y compara su corporeidad desde la práctica creando y expresando conocimiento de sí y con los otros para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN:</p>	<p>parte de la vida cotidiana.</p>	
--	--	---	------------------------------------	--



		Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Relación con los otros, Iniciativa y orientación a la acción.		
Técnico Tecnológico	Ciencias de la computación y tecnología educativa	CE6: Utiliza la programación y dispositivos tecnológicos en la implementación colectiva de soluciones para la resolución de problemas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales: Pensamiento creativo, Pensamiento computacional, Metacognitiva, Iniciativa y orientación a la acción.	Pensamiento computacional Programación en lenguajes de bloques: aspectos gráficos, bloques de control, variables, sensores, eventos y operado	Resuelve problemas computacionales utilizando algunas herramientas básicas de programación (condicionales, iteraciones, variables, etc.).

Plan de aprendizaje:

Actividad 1: “Planteamos la situación inicial”

Apertura:

Una famosa orquesta tiene un concierto muy importante en un conocido balneario de la costa de Rocha llamado Cabo Polonio. Cuando llegan allí comprueban que sus instrumentos se han arruinado con el agua dado que en el camino tuvieron que enfrentar una gran tormenta.

Uno de los integrantes de la orquesta les plantea generar un concierto diferente al estilo de cómo lo hacían los artistas de la vanguardia futurista

Desarrollo:

Para ilustrar esta idea les comparte primero un video del pintor y compositor Luigi Russolo (Italia, 1885 - 1947) y luego la interpretación de la misma pieza titulada "Risveglio di una città (1914) llevada a cabo por l'Ensemble Super Musique.

[Luigi Russolo - Risveglio di una Città](#)

[Ensemble SuperMusique: Luigi Russolo — Risveglio di una città \(1914\)](#)

Luego de mirar los videos reflexionar conjuntamente con los estudiantes sobre:

- La diferencia con una orquesta típica o tradicional con instrumentos de cuerda, de viento, de percusión, etc.
- El paisaje sonoro que nos recuerda a una ciudad.
- La diferencia entre sonido y ruido

Cierre:

A manera de cierre es importante contextualizar a los estudiantes dentro de la vanguardia futurista y las características del compositor Russolo.

Para ello se sugiere compartir la siguiente presentación:

[FUTURISMO](#)



Actividad 2: "Música para un apartamento y seis percusionistas"

Apertura:



Retomar lo trabajado sobre futurismo. Reflexionar acerca de los ruidos que forman parte de nuestro paisaje sonoro y que se repiten rítmicamente.

Contarles que los movimientos rítmicos de un ruido son infinitos. Existe siempre, como para el tono, un ritmo predominante, pero en torno a este se pueden percibir otros numerosos ritmos secundarios.

Desarrollo:

Les invitamos a mirar el siguiente video y luego reflexionar en equipos:

Música para un apartamento y seis percusionistas (2001)

1. ¿Qué fue lo que más les llamó la atención de este video?
2. ¿Aparecen instrumentos?
3. ¿Qué variaciones tímbricas observamos en los distintos objetos del apartamento que utilizan para percutir?
4. ¿Qué variaciones en el patrón rítmico pueden observar cuando cambian de habitación?

Cierre:

Puesta en común de lo investigado en los distintos equipos. Conversamos acerca de los patrones rítmicos como secuencia de movimientos que se repiten formando un patrón determinado. Introducir y reflexionar sobre el concepto de frase rítmica en cuanto a la combinación de notas con duraciones diferentes y distintos énfasis.

Finalmente se sugiere generar distintos equipos para que los estudiantes experimenten con distintos elementos que pueden ser los propios útiles que tengan a mano y jueguen a crear distintas frases rítmicas.

Actividad 3 Primer reto: Crear una “orquesta futurista en la clase de Educación Física”.

Apertura:

En la clase de educación física, los estudiantes usan sus objetos para crear una orquesta analógica. Se puede sacar diverso material del depósito de educación física. La selección de los materiales se realiza con algunos delegados de los estudiantes, votados en el momento por sus compañeros para esta actividad.

Se puede visionar el video de la performance de Stomp: **XSANDER07. (2010). Stomp.live отрезок.wmv [Video]. YouTube.**

https://www.youtube.com/watch?v=znOktCa_kA4, para motivar la inspiración.

Desarrollo



Los estudiantes trabajan en grupos para experimentar con los objetos seleccionados, explorando los diferentes sonidos que pueden producir. Se les anima a coordinar movimientos y desplazamientos sincronizados con los ritmos creados. Cada grupo diseña secuencias rítmicas y asigna roles específicos (ejecutantes, directores, etc.) para organizar una presentación cohesiva. Durante esta etapa, el docente guía y supervisa, fomentando el uso creativo del espacio físico y la interacción colaborativa.

Cierre

Cada grupo presenta su composición rítmica al resto de la clase, integrando movimientos y sonidos de manera fluida. Posteriormente, se realiza una evaluación formativa donde los estudiantes reflexionan sobre el proceso creativo, destacando los desafíos y aprendizajes relacionados con la coordinación motriz, el trabajo en equipo y la expresión corporal.

Actividad 4: Segundo reto : Incorporar tecnología digital a nuestra orquesta analógica

Apertura:

La actividad inicia con una explicación de cómo se pueden usar placas Micro:bit y sensores para crear sonidos interactivos. Los estudiantes aprenderán a construir botones grandes con papel de aluminio que, al ser pisados, envían señales a la Micro:bit para generar sonidos. Se presentan ejemplos de proyectos similares y se explica el uso básico de la Micro:bit.

Desarrollo:

En equipos, los estudiantes diseñan y construyen sus botones interactivos utilizando papel de aluminio, cables y otros materiales disponibles en clase. Con la guía del docente, programan las placas Micro:bit para emitir sonidos al pisar los botones. Los sonidos pueden ser personalizados y creados previamente utilizando herramientas como Scratch o [MakeCode](#) para programar tonos y secuencias, MuseScore para diseñar escalas musicales, y Audacity para aislar y editar sonidos.

El siguiente video puede servir a modo de ejemplo para programar la placa micro:bit para que contribuya a la orquesta futurista

Microbit Proyectos: Crea Música y Sonidos Paso a Paso | Robótica y programación para niños - YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=2listb-AQCw>



Para enriquecer la experiencia, los estudiantes integran los botones interactivos con los patrones rítmicos diseñados en la Actividad 3, combinando los movimientos corporales y el uso del espacio con la interacción digital.

Cierre:

Cada equipo presenta su creación al grupo, mostrando cómo combinaron sonidos analógicos y digitales. Se fomenta la reflexión grupal sobre los desafíos técnicos, el diseño de los botones y la integración con los patrones rítmicos. Finalmente, se registra una pieza musical grupal que integre las creaciones de todos los equipos.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Esta propuesta refuerza la importancia de integrar distintas disciplinas para generar aprendizajes significativos.

El futurismo, como corriente artística, enfatiza la innovación y la ruptura con los moldes tradicionales. Resalta la vida contemporánea destacando dos temas fundamentales como son:

- La máquina
- El movimiento

Fue una vanguardia fundamentalmente italiana de carácter literario aunque tuvo expresiones importantes en otras artes como la música.

En esta propuesta, se aborda la obra del compositor Luigi Russolo a través de la cual el docente introducirá el tema puntual. Este consistirá en la resolución de un problema real desde un enfoque metodológico que involucra algunos elementos de la metodología activa como es el Aprendizaje Basado en Reto (ABR)

En este contexto, la exploración sonora con objetos cotidianos (arte analógico) y tecnológicos (arte digital) permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que trabajan competencias como la coordinación motriz, el pensamiento crítico y la expresión grupal.

Se pretende que los estudiantes reflexionen sobre la dicotomía entre lo que sería el sonido y el ruido identificando que el sonido es algo que acontece en todas partes, no sólo al interior de la música. De esta manera, generar estrategias de escucha que les permitan descubrir que el mundo está poblado de sonidos fascinantes y que no sólo una guitarra o un contrabajo son capaces de producir un sonido que nos deleite o fascine.



Se considera a la música futurista como precursora de la electrónica musical. El primer homenaje a Russolo lo rinde, con la invención de la música concreta, el compositor francés Pierre Schaeffer. Este combinó y grabó ruidos del medio ambiente en la búsqueda tímbrica totalmente liberada de prejuicios, tanto en la música como en el arte sonoro.

Para complementar la evaluación que realice el docente se sugiere la utilización de la siguiente rúbrica:

Indicador	Nivel 1: Inicial	Nivel 2: En proceso	Nivel 3: Satisfactorio	Nivel 4: Avanzado
Exploración sonora	Participación limitada en la exploración.	Experimenta con pocos objetos.	Utiliza una variedad de objetos para crear sonidos.	Explora creativamente con diversos objetos y sonidos complejos.
Creación analógica	No colabora en la creación de la orquesta.	Participa de manera limitada.	Contribuye activamente a la orquesta.	Lidera y propone ideas innovadoras para la orquesta.
Uso de tecnología digital	No utiliza herramientas tecnológicas.	Usa herramientas de manera básica.	Integra herramientas digitales en su música.	Combina sonidos analógicos y digitales de manera creativa.
Reflexión sobre el aprendizaje	No reflexiona sobre el proceso.	Reflexión superficial.	Reflexiona sobre logros y desafíos.	Reflexiona profundamente con autocrítica constructiva.

Bibliografía y Webgrafía:

El arte de los ruidos. Manifiesto escrito en 1913 por el pintor y compositor **Luigi Russolo** (Italia, 1885 – 1947).



Ensemble Super Musique: Luigi Russolo – Risveglio di una città (1914)[Vídeo].

YouTube. Disponible en: [Ensemble SuperMusique: Luigi Russolo — Risveglio di una città \(1914\)](#)

Geo Nauta (2001) “Música para un apartamento y seis percusionistas”[Vídeo]. YouTube. Disponible en:[\(55\) Música para un apartamento y seis percusionistas \(2001\) - YouTube](#)

XSANDER07. (2010, 7 marzo). *Stomp.live ompезок.wmv* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=znOktCa_kA4

3 minutos de arte. “El futurismo y la fascinación por el movimiento” [Imagen en línea]. Disponible en: [El futurismo y la fascinación por el movimiento. - 3 minutos de arte](#)

La gran enciclopedia noruega “Luigi Russolo”[Imagen en línea]Disponible en:<https://www.flickr.com/photos/hiroshimagab/4941322386>

Lega 2 (2022) Diferencias entre: “Arte analógico y arte digital” [Imagen en línea]Disponible en:<https://www.lega2.co/post/arte-anal%C3%B3gico-y-arte-digital>

Luigi Russolo - Nel laboratorio degli Intonarumori a Milano[Imagen en línea]Disponible en:<https://www.flickr.com/photos/migueloks/3394492835>

OneEyed Jack (2013) “Luigi Russolo - Risveglio di una Città”[Vídeo]. YouTube. Disponible en:[Luigi Russolo - Risveglio di una Città](#)

Proyecto IDIS “El arte de los ruidos. Manifiesto escrito en 1913 por el pintor y compositor. Luigi Russolo (Italia, 1895 - 1947) [Artículo en línea]Disponible en:<https://proyectoidis.org/luigi-russolo-el-arte-de-los-ruidos/>

Picryl “Luigi Russolo music- 1912”[Imagen en línea]Disponible en:<https://picryl.com/media/luigi-russolo-music-1912-c396d9>

Pixabay [Imagen en línea]Disponible en: [Venecia Italia Góndola - Foto gratis en Pixabay](#)



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

Los videos utilizados en este material NO se encuentran comprendidos en la licencia del recurso, salvo a aquellos en los que se especifica lo contrario.

Autor: Natalia Bouzas, Marcos Díaz

Licenciamiento: [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)