



ESPACIOS PARA EL ARTE

REDITINER

COMUNIDAD DE MADRID

HISTORIA DE LOS INGENIOS MUSICALES

COLECCIÓN MUR



Gramófono Berliner y Nipper
Ca. 1897

DOSSIER PARA PROFESORES
VISITA-TALLER PARA GRUPOS ESCOLARES

**DISEÑO Y DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
MIRARTE ARTE PARA TODOS**

1. DATOS PRÁCTICOS

Con motivo de la exposición se proponen **VISITAS-TALLER GRATUITAS** para centros escolares.

Vivimos rodeados de música y de sonidos pregrabados que, disociados de sus fuentes sonoras originales, casi no llaman hoy nuestra atención. Pero esto no siempre fue así. Hubo un tiempo en el que solamente los privilegiados, y el pueblo llano en las ocasiones señaladas, tenían acceso a la música.

Esta exposición quiere dar a conocer la historia de aquellos ingenios musicales cuya evolución, gracias a los avances científicos y tecnológicos, ha hecho posible que en la actualidad podamos reproducir el sonido en cualquier lugar y momento. La muestra abarca desde la segunda mitad del siglo XIX, cuando se perfeccionaron y popularizaron los intérpretes automáticos, hasta mediados del siglo XX, cuando los gramófonos dieron paso a los tocadiscos con discos de vinilo. Una evolución que ha seguido imparable su curso.

La actividad consiste en un recorrido en grupo por la exposición acompañado por un educador/a que fomenta la observación y el descubrimiento a través de dinámicas y experimentos sonoros.

DESTINATARIOS:

- Educación Primaria, de 4º a 6º

Fechas del taller:

Viernes, 7 de junio

Lunes, 10 de junio

Duración de la actividad - 90 min.

2. OBJETIVOS DE LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS

OBJETIVOS GENERALES:

- Acercar las exposiciones y sus contenidos a los centros educativos de los distintos municipios de la Comunidad.
- Utilizar las exposiciones temporales de la RED ITINER como herramienta didáctica.
- Aprender y disfrutar de las obras de arte a través de una visita a una exposición temporal.
- Adquirir valores de curiosidad, respeto y admiración hacia el patrimonio histórico-artístico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aproximarnos a la exposición *Historia de los ingenios musicales* desde la propia experiencia de los participantes para facilitar un aprendizaje significativo.
- Reflexionar sobre los sonidos y el disfrute de la música en el pasado y su democratización.
- Desarrollar el interés por la experimentación sonora y la creación de los ingenios musicales en el siglo XIX y fomentar la curiosidad sobre los temas STEM.
- Acercar a los alumnos a la historia del siglo XX y en concreto al concepto de guerra de patentes.

3. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se conciben los contenidos de estas actividades como un complemento a las asignaturas y materias que se imparten desde el **currículo**, potenciando así estrategias para el desarrollo de las competencias de comunicación lingüística, aprender a aprender, aptitudes sociales y cívicas y conciencia u expresiones culturales.

Para ello, se diseñan dinámicas de acercamiento y descubrimiento de la exposición desde una metodología participativa con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Se plantean también actividades de trabajo en equipo que recurren al uso de materiales manipulables para descubrir contenidos y que pretenden que el alumnado construya su propio aprendizaje de manera significativa y transferible a otras facetas de la vida y las necesidades de expresión, así como estimular la curiosidad y la sensibilidad.

Se diseña una actividad con adaptaciones de contenidos para cada nivel educativo.

Planteamos una visita dinamizada con pequeñas actividades a modo de taller a lo largo del recorrido.

El diálogo y las dinámicas irán encaminadas a fomentar la reflexión, la práctica y la creatividad en pequeños grupos y favorecer el trabajo cooperativo, así como el respeto a los demás, el uso significativo de la expresión oral y la adquisición de destrezas y capacidades que aporten al alumnado recursos a la hora de enfrentarse a nuevos retos.

El objetivo final es el de descubrir nuevos lenguajes artísticos y pensar de forma analítica, crítica y creativa.

ENLACES CON EL CURRÍCULO DE E. PRIMARIA. Decreto 61/2022

Se tienen en cuenta solo las asignaturas obligatorias:

Ciencias Sociales

Sociedades y territorios. Sociedades en el tiempo. Las expresiones y producciones artísticas. El patrimonio natural y cultural como bien y recurso.

Lengua Castellana y Literatura

Comunicación. Géneros discursivos. Procesos. Interacción oral.

Educación literaria. Relación entre textos y otras manifestaciones artísticas y culturales.

Educación Artística

Educación Plástica y visual. Análisis de obras artísticas. Creación e interpretación. Artes plásticas visuales y audiovisuales. El proceso creativo.

4. RECORRIDO POR LA EXPOSICIÓN:

PARADA 1. INTRODUCCIÓN

Comenzaremos la actividad desde lo que ellos conocen: ¿Cómo escuchan música? A partir de esa pregunta reflexionaremos sobre cómo se escuchaba música en el siglo XIX para descubrir un mundo mucho más silencioso y en la que la música formaba parte de momentos especiales.

PARADA 2. SERINETTE

Descubriremos los orígenes de la música “enlatada” en el siglo XIX y su curiosa utilización para enseñar a los canarios domésticos. .

PARADA 3. TINFOIL. CAPTURAR EL SONIDO

A mediados del siglo XIX, los intentos por registrar humana no habían pasado de meros ejercicios experimentales; pero en 1877, Thomas Alva Edison inventó una máquina capaz de grabar y reproducir el sonido. El aparato se denominó Tinfoil, ya que las ondas se registraban en papel de estaño (tinfoil = papel de estaño).

Reflexionaremos sobre la curiosidad y la experimentación sonora que se produjo en esta época y pondremos en funcionamiento algún experimento para poder entender qué es el sonido y cómo se transmite por ondas invisibles..

PARADA 4. EDISON Y LA FÁBRICA DE INVENTOS

Conoceremos en profundidad algunos de los inventos de Edison, entre los que destacaremos el fonógrafo, desarrollado a partir del *Tinfoil* y patentado el 24 de diciembre de 1877.

PARADA 5. GUERRA DE LAS PATENTES

La guerra de las patentes fue un conflicto internacional entre compañías para explotar el monopolio del cine. Una de las compañías que participó era la compañía cinematográfica liderada por Thomas Alva Edison (MPPC). No fue en el único ámbito en el que Edison se vio involucrado por conseguir la patente y el éxito. También en el mundo de la investigación sonora.

Conoceremos el gramófono de Berliner, el principal competidor del fonógrafo de Edison y, qué particularidades y ventajas presentaba para ganarle la partida al gran genio.

PARADA 6. NIPPER Y LA VOZ DE SU AMO

Conoceremos la historia de Nipper y su relación con la guerra de patentes entre fonógrafos y gramófonos y cómo se convirtió en el logo del sello discográfico MHV.

PARADA 7. DEMOCRATIZACIÓN DE LA MÚSICA

A través de un juego, los alumnos/as descubrirán cómo los ingenios musicales que han podido ver en la exposición permitieron una democratización de la música que a través de los años y más ingenios musicales han permitido llegar a que hoy escuchemos música en cualquier momento y sin distinguir por nuestra clase social o capacidad económica.

Terminaremos realizando un taller corto a partir de alguna de las sugerencias de la exposición.

5. SUGERENCIAS PARA SEGUIR TRABAJANDO EN EL AULA

ACTIVIDAD 1. ESCUCHA

Propón a tus alumnos/as cerrar los ojos y escuchar durante unos minutos los sonidos que nos rodean. Propón varios escenarios: el patio del colegio, la calle, el campo, el aula... Puedes dividirles en equipos y que cada equipo escuche un espacio diferente y luego compartir las experiencias sobre lo escuchado.

ACTIVIDAD 2. THOMAS ALVA EDISON

Edison fue el inventor de la bombilla, del fonógrafo y otros muchos inventos.

Ganó millones de dólares que invirtió en seguir investigando, convencido de que la ciencia servía para mejorar la vida de las personas.

Seguid investigando sobre el mayor inventor de la historia: Thomas Alva Edison.

ACTIVIDAD 3. PASAJE SONORO

Elige algunas escenas de cine mudo y proponles que en pequeños grupos creen pasajes sonoros para proporcionar el sonido. Deben poner las voces pero también todos los sonidos que crean que aportan a la película. Pídeles que lo graben para escucharlo al mismo tiempo que la película.