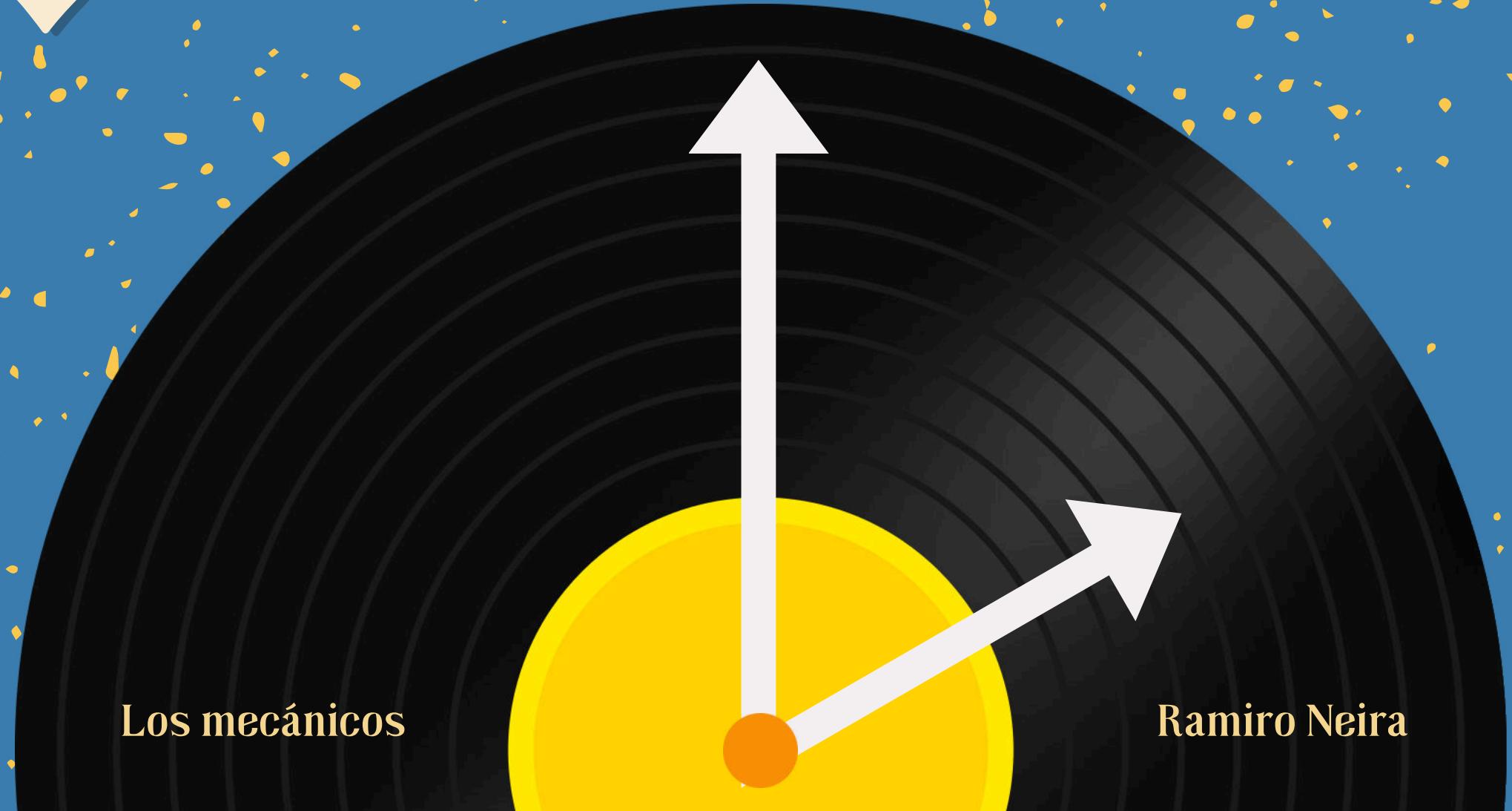


SON FUTURO PRESENTA...

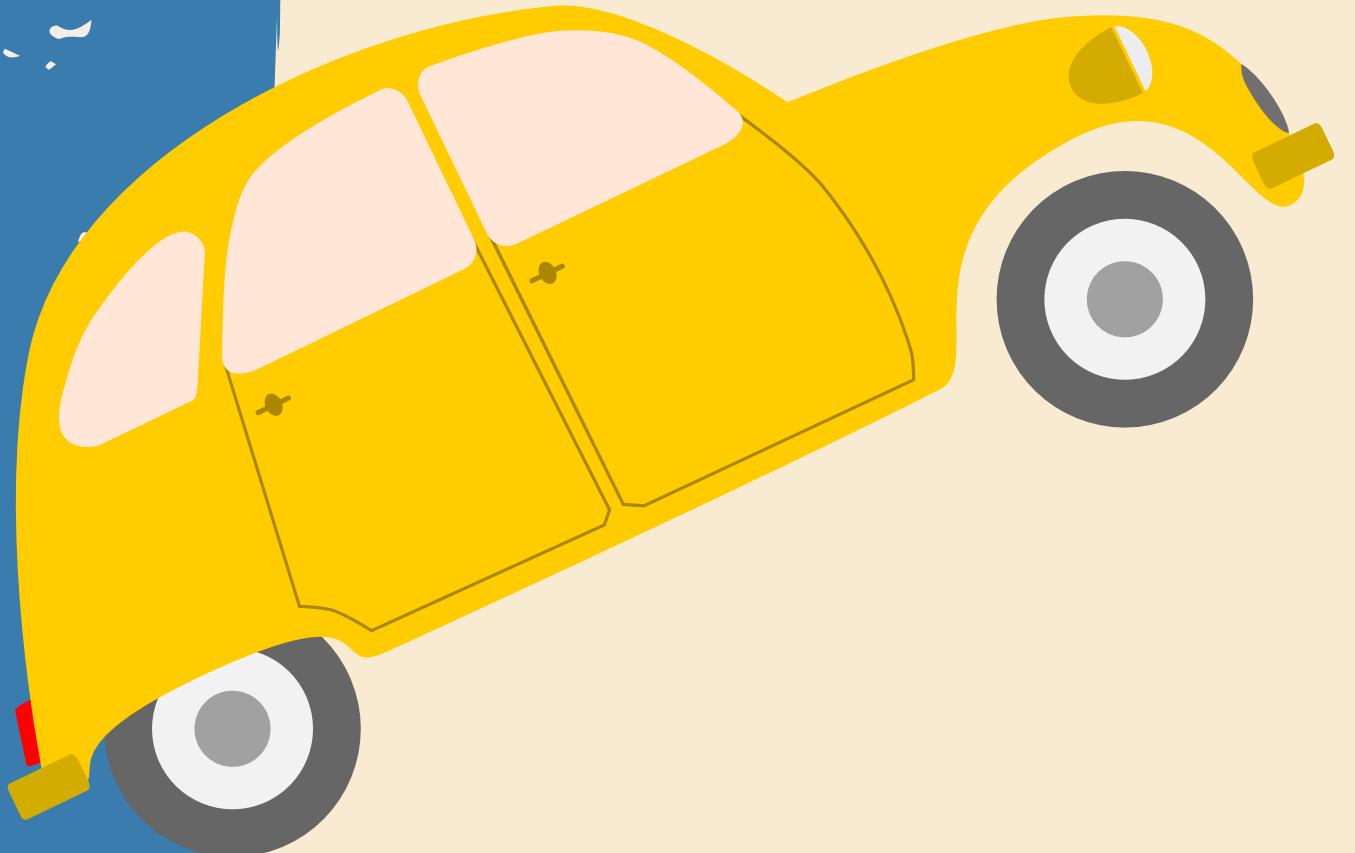
La máquina del tiempo 2ª parte



Los mecánicos

Ramiro Neira

ÍNDICE



1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Ficha del espectáculo.

1.2. Objetivos de la guía.

2. ARGUMENTO.

3. LOS INTÉPRETES.

3.1. Ramiro Neira.

3.2. Los Mecánicos.

4. LOS INSTRUMENTOS

5. REPERTORIO.

6. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS.

7. NORMAS DE USO DE LA MÁQUINA.

8. ANEXOS

Introducción



1. INTRODUCCIÓN



Un concierto animado y divertido, en el que los pequeños/as y los que no son tan pequeños, pasarán un rato maravilloso, sumergiéndose en un mundo de música y aventuras.

1.1. FICHA DEL ESPECTÁCULO

TÍTULO: La máquina del tiempo

MÚSICA: Canciones de dibujos animados
de ayer y de hoy.

NARRADOR Y ACTOR: Ramiro Neira.

INTÉPRETES: Los Mecánicos.

DURACIÓN: 50 minutos aproximadamente.

PÚBLICO: 1º y 2º de Educación Primaria.

LUGAR: Palacio de la Ópera, sala de Cámara.

FUNCIONES ESCOLARES: 18 al 21 de marzo.

FUNCIÓN FAMILIAR: 22 de marzo a las 12.00 h.

1.2. OBJETIVOS DE LA GUÍA

- **Apreciar el sentido lúdico de las actividades musicales.**
- **Acostumbrarse a escuchar con atención durante el espectáculo.**
- **Mostrar interés y respeto por las actividades musicales.**
- **Desarrollar la imaginación por medio de la música.**
- **Escuchar y diferenciar la sonoridad de los instrumentos musicales.**

Argumento



ARGUMENTO (PARTE 1)

Si en la primera parte de este concierto, Willy descubrió junto a sus amigos, el Ruedas, el Pinzas y el Grasas, que el viejo coche de su abuelo era realmente una máquina del tiempo, en esta segunda parte se les plantea un reto mucho más importante...

¡SALVAR EL FUTURO!



ARGUMENTO (PARTE 2)

Un día, picados por la curiosidad, deciden viajar al futuro, pero lo que se encuentran no les gusta nada: un mundo gris, lleno de personas tristes y aburridas. Todo esto tiene un motivo...

!!!EN EL FUTURO NO EXISTE LA MÚSICA!!!



ARGUMENTO (PARTE 3)

Así deciden viajar a través del tiempo, para recoger las canciones que han marcado las vidas de los niños y niñas para poder llenar el futuro de alegría, ritmos y melodías...

¿ESTÁIS PREPARADOS PARA SALVAR EL FUTURO?



Los intérpretes



NARRADOR: RAMIRO NEIRA

Como narrador oral, trabajó para editoriales como Vicens-Vives y dentro de las programaciones de las Ferias del Libro de Galicia, y colabora regularmente en las campañas de las "Horas do Conto" en el Concello de Oleiros.

Actualmente compagina sus trabajos como docente, actor y director con la coordinación de diferentes proyectos del Concello de A Coruña y del Forum Metropolitano, como son el Programa Horas Punta, Muestra de Teatro Escolar, los Encuentros de Teatro Independiente de A Coruña, y los Monólogos del Fórum.



GUITARRA Y VOZ: FERNANDO ESCLUSA

Emprendedor desde 2006, ha pertenecido a numerosas formaciones de pop-rock desde que cumplió los 14 años. Entre ellas, Inspector Clousseau, Racing Electra o Guru Deva. Con ese último grupo llegó a grabar dos discos y fueron premiados como segundo grupo nacional en el prestigioso certamen musical Villade Bilbao.



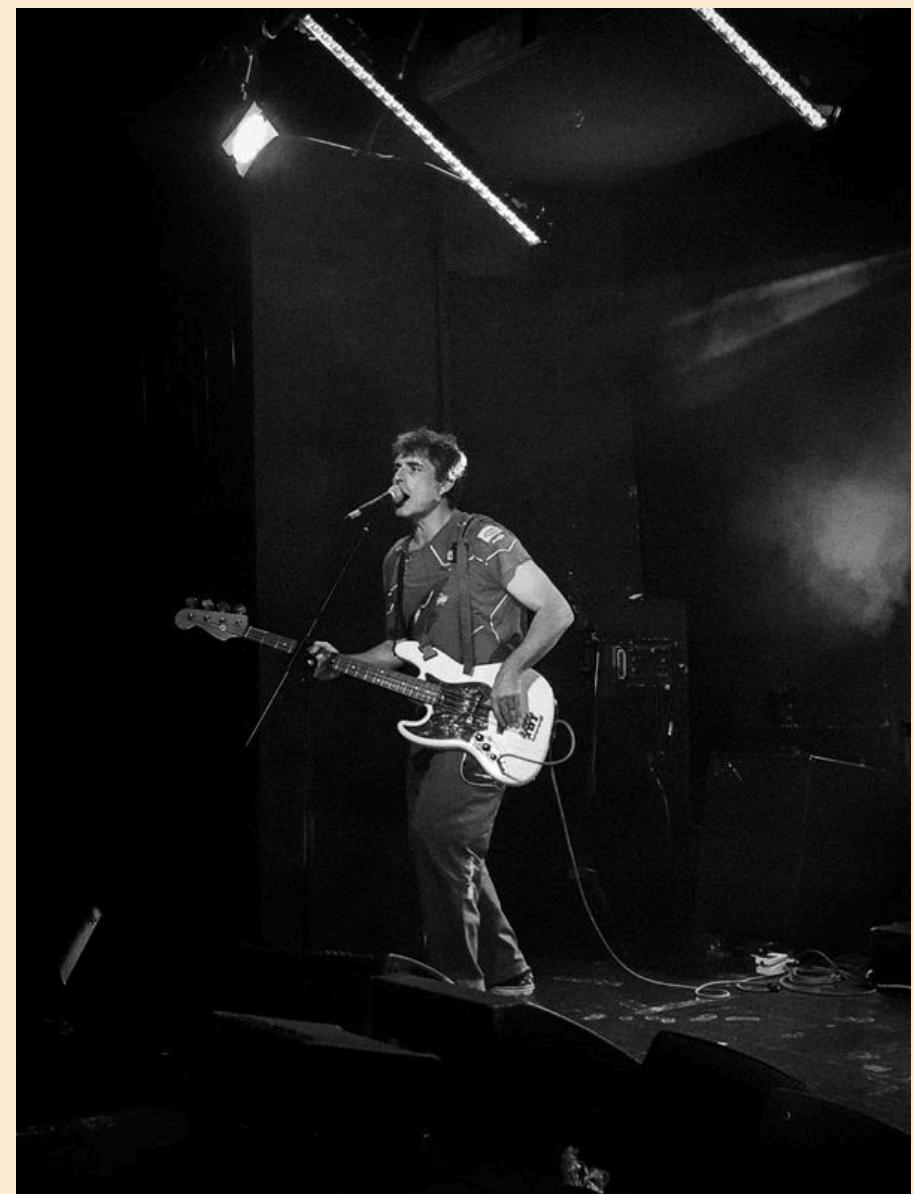
Además de con Los Mecánicos, grupo con el que suele hacer unos ochenta conciertos al año, ha participado en otros proyectos como "Contos Para Falar", con la Secretaría Xeral de Normalización Lingüística, "Os Superheroes" y, en Navidades, "Papa Noel e os seus Duendes", con los que recorrió los colegios con los regalos que traen sus Reales Majestades de Oriente. Por todo ello, se considera " animador total".

BAJO ELÉCTRICO: JAVIER VAAMONDE

Entre algunos otros, ha actuado con los grupos Kozmic Muffin, Misterioso Viaje a Holanda, Triceratops, Pablo Seijas, Pardo y Money Makers. Con estas formaciones ha grabado 7 discos. Además participó en el primer disco de Deluxe, banda liderada por Xoel López, en el que grabó el bajo en tres canciones.

Con dichas bandas ha recorrido la geografía nacional y con Triceratops ha ganado el Accesit del Certamen Villa de Bilbao de 1999.

Desde el 2019 forma parte de Los Mecánicos y Pardo.



BATERÍA: ALBERTO DOPICO



Durante 5 años estudió batería y música moderna en la Escuela Municipal de Música con el profesor y gran músico, Miguel Cabana. Tiene grabados más de 10 discos de estudio, editados con formaciones musicales como Meu, Batusi, Sensacional, Bastards on Parade, Pardo, Los Árboles o Cornelius. Con dichos grupos ha hecho extensas giras por territorio nacional y gran parte de Europa.

En estos momentos toca en Los Mecánicos, donde utiliza el abanico de estilos aprendidos durante tantos años y que requiere su repertorio, desde el Pop, el Soul, a sonidos más rockeros y contundentes.

LOS instrumentos



LA VOZ HUMANA



La voz es el sonido producido por las cuerdas vocales, situadas en la laringe, que vibran gracias al aire expulsado desde los pulmones.

Es el instrumento más natural que hay y, por lo tanto, el más antiguo, ya que los seres humanos lo llevamos incorporado.

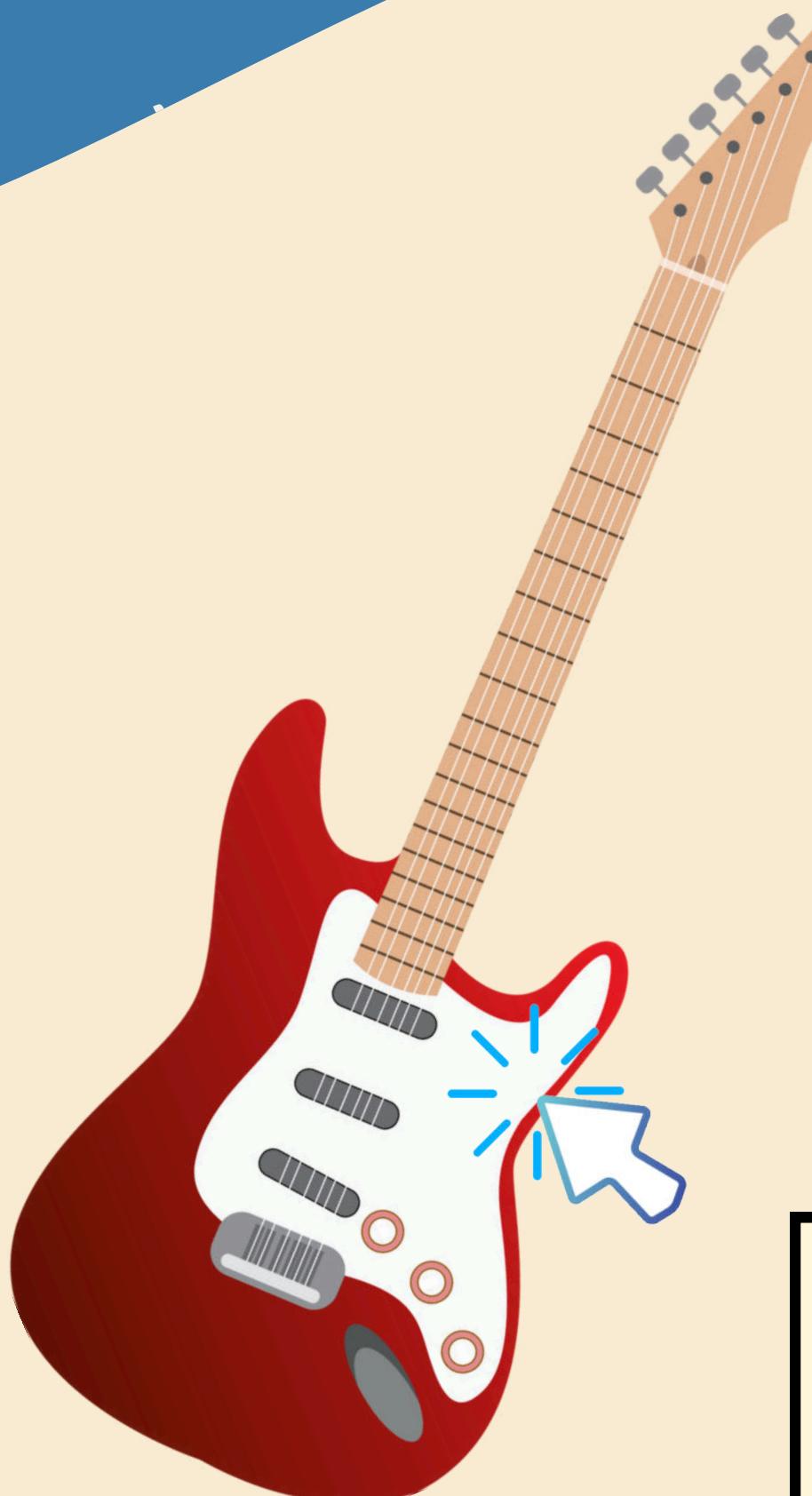
Si queréis escuchar una voz de esas que te dejan sin respiración pinchad encima del micrófono.

« »

El timbre de cada voz nos permite diferenciar unas de otras y, en el canto, podemos distinguir voces más agudas y más graves.

Para amplificar el sonido de la voz, solemos usar micrófonos.

GUITARRA ELÉCTRICA



La guitarra eléctrica, como es normal en casi todas las guitarras, tiene seis cuerdas.

Lo que no es tan normal es que se enchufe, por ello esta guitarra es una guitarra eléctrica, porque utiliza la electricidad para amplificar su sonido, es decir, que suene mucho más fuerte.

Si queréis escuchar una guitarra eléctrica, pinchad encima de ella

BAJO ELÉCTRICO

El bajo eléctrico se parece un poco a la guitarra eléctrica, pero en vez de 6 cuerdas, sólo tiene 4. Éstas son mucho más anchas y producen un sonido muy grave. También utiliza la electricidad para amplificar el sonido y que suene a todo volumen.

Junto con la batería, dan mucho ritmo a las canciones que vamos a escuchar.

*Pincha en la imagen
para escuchar un bajo*



BATERÍA

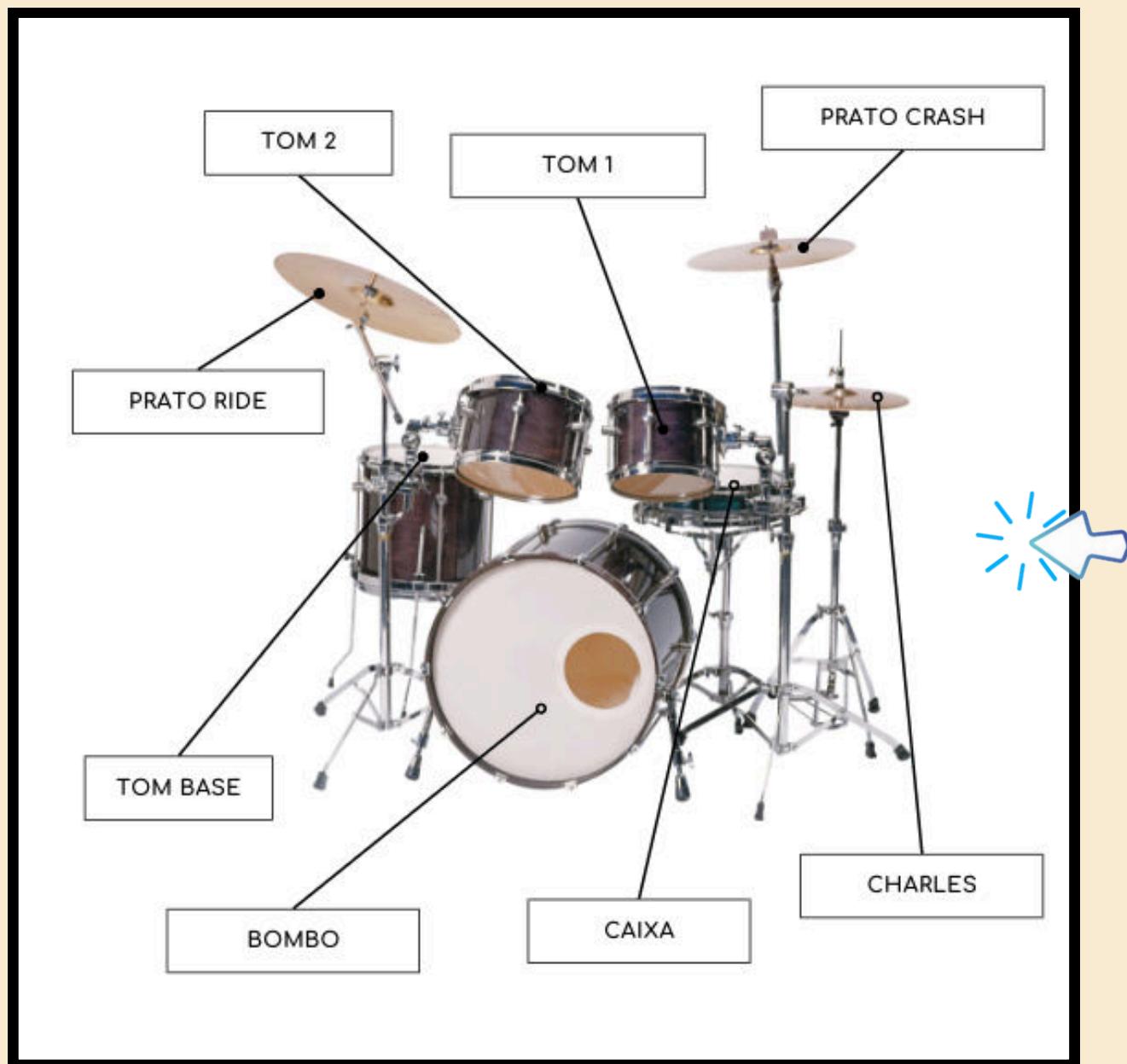
La batería no es un instrumento, sino un conjunto de varios instrumentos de percusión que toca un sólo intérprete, llamado batería o baterista (sí, también se le puede llamar así). Las partes principales de la batería son:

- **El bombo, que se coloca en el suelo y se golpea con un pedal.**
- **La caja, tambor de sonido más agudo, que se coloca a la izquierda del batería.**
- **El charleston o hi-hat en inglés, que son dos platillos girados entre sí y que se entrechocan por medio de un pedal.**
- **Los toms, que pueden estar sobre trípodes, suspendidos, quedando por encima del bombo, o a la altura de este, como el tom base.**
- **Uno o varios platillos, montados en soportes.**

BATERÍA (2^a parte)

Otros accesorios que necesitamos para tocar la batería son las baquetas o escobillas y el taburete donde se sienta el batería o baterista.

PARTES DE LA BATERÍA



Pincha en la imagen para ver un vídeo de la batería en acción.



Repertorio



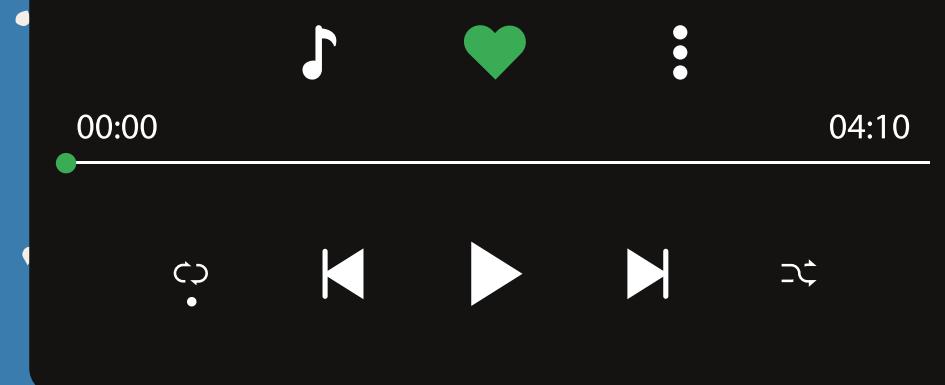
DÉCADA DE LOS 80

1. FRAGGEL ROCK.
2. DRAGONES Y MAZMORRAS.
3. LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG.



DÉCADA DE LOS 2000

7. DORA LA EXPLORADORA.
8. PJ MASKS.
9. PATRULLA CANINA.



DÉCADA DE LOS 80

1. FRAGGEL ROCK.
2. DRAGONES Y MAZMORRAS.
3. LA VUELTA AL MUNDO
DE WILLY FOG.

Fraggle Rock (conocida como Los Fraguel en España) fue una serie infantil, creada por Jim Henson y protagonizada por muñecos (diferentes tipos de títeres) llamados fraggles.

Los Fraguel vivían bajo tierra, en una especie de cueva en donde se pasaban el día entero jugando y disfrutando. Tan sólo trabajaban media hora a la semana y muchos ni siquiera eso. Para trabajar estaban los Curris, unas pequeñas criaturas verdes que conducían camiones, llevaban casco y se pasaban el día entero creando construcciones de cristal de azúcar que los Fraggel comían.

Los Fraguel tienen como protagonistas a Gobo, Musi, Rosi, Dudo y Bombo, pero hay muchos personajes más como Matt el Viajero, quien pasaba largas temporadas en el Mundo Exterior y les enviaba postales a los Fraggel relatando algunas costumbres humanas; los Goris, unos humanoides peludos que odian a los Fraggles porque les roban los rábanos de su granja; o Mamá Basura, una gran pila de desperdicios que hablaba y a la cual los Fraggel acudían cuando necesitaban consejo.



Haz click para escuchar la sintonía

1. FRAGGLE ROCK (1983)



¿SABÍAS QUÉ...?

Jim Henson, creador de los Fraguel, también es el padre de Los Teleñecos (The Muppet Show), programa que convirtió a la Rana Gustavo, la cerdita Peggy o Gonzo en las marionetas más famosas del mundo.



SINTONÍA



2. DRAGONES Y MAZMORRAS (1983)



¿SABÍAS QUÉ...?

La canción de esta serie fue interpretada por "Dulces", uno de los grupos infantiles tan de moda en la época de los años 80. ¿Os suena algún otro grupo infantil de aquella época?

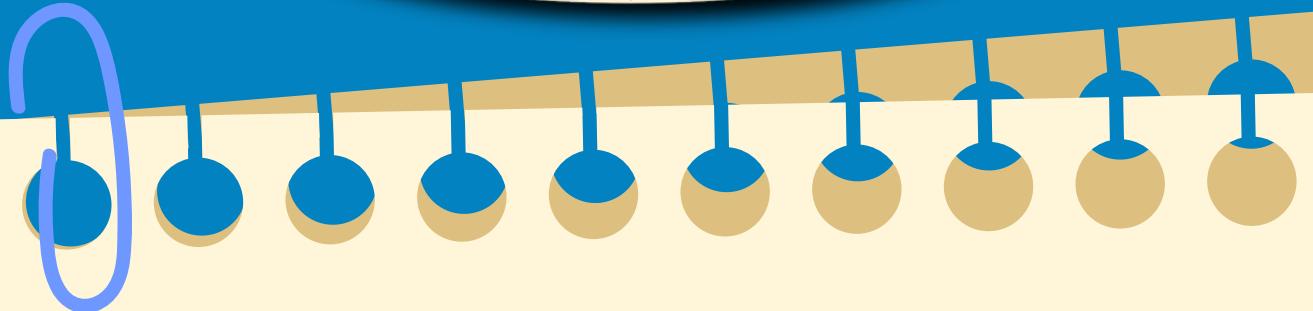


Basada en el juego de rol del mismo nombre, la serie nos cuenta la historia de seis niños que van a una feria se montan en una atracción llamada Dungeons & Dragons y, misteriosamente, son transportados a un nuevo mundo lleno de seres fantásticos.

Cuando llegan a este nuevo mundo aparece un anciano, que se presenta como Amo del Calabozo, quien les otorga un arma y un poder a cada niño: Hank el arquero, Diana la acróbata, Sheila la ladrona, Eric el caballero, Presto el mago y Bobby el bárbaro con su mascota Uni la unicornio.

Como enemigo de los niños y villano de la serie está Venger, que fue discípulo del Amo del Calabozo pero el mal terminó llevándole por otro camino. en la mayoría de los capítulos lucha con los niños y los aparta de su propósito principal: buscar una forma de regresar a casa.

3. LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG.



Es una serie de dibujos animados protagonizada basada en la obra de Julio Verne "La vuelta al mundo en ochenta días".

Willy Fog es un caballero inglés que se apuesta la mitad de su fortuna, valorada en 20.000 libras, contra el director del banco de Inglaterra y otros socios del Reform Club de Londres. El juego consiste en que Fog consiga dar una vuelta al mundo en 80 días, teniendo como lugar de partida y de fin la ciudad de Londres.

Acompañado por sus fieles amigos Rigidón y Tico, Willy Fog viajará de punta a punta, sorteando innumerables peligros, enamorándose de la bella Robin y luchando contra numerosos enemigos, como el inspector Fix o Mr. Sullivan.



SINTONÍA



¿SABÍAS QUÉ...?

Julio Verne se inspiró en un aventurero, George Francis Train, para escribir su libro "La vuelta al mundo en ochenta días" y, aunque el tiempo en dar la vuelta al planeta coincide, Verne añadió algunos lugares en su libro que George nunca llegó a visitar, como la India o China.

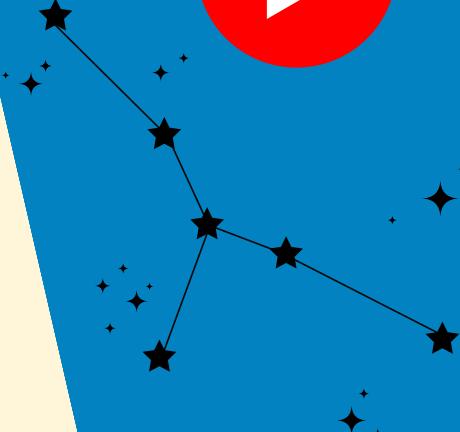




El argumento de esta serie de anime japonesa se centra en la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados "caballeros", quienes luchan por proteger a la diosa griega Atenea de las fuerzas del mal que quieren dominar la Tierra. Para sus batallas, cada caballero sólo utiliza el "cosmos" (su energía interior), sus puños y su armadura, que le sirve de protección.

Cada caballero tiene una armadura inspirada en una constelación o signo del zodiaco, por ejemplo Seiya, el protagonista de la serie, tiene una armadura del signo Sagitario. También destacan Andrómeda (Virgo), Dragón (Libra), Cisne (Acuario) y Fénix (Escorpio) dentro de una gran cantidad de personajes.

SINTONÍA

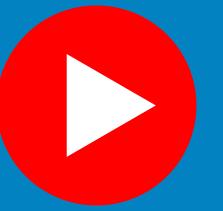


4. CABALLEROS DEL ZODIACO (1990)

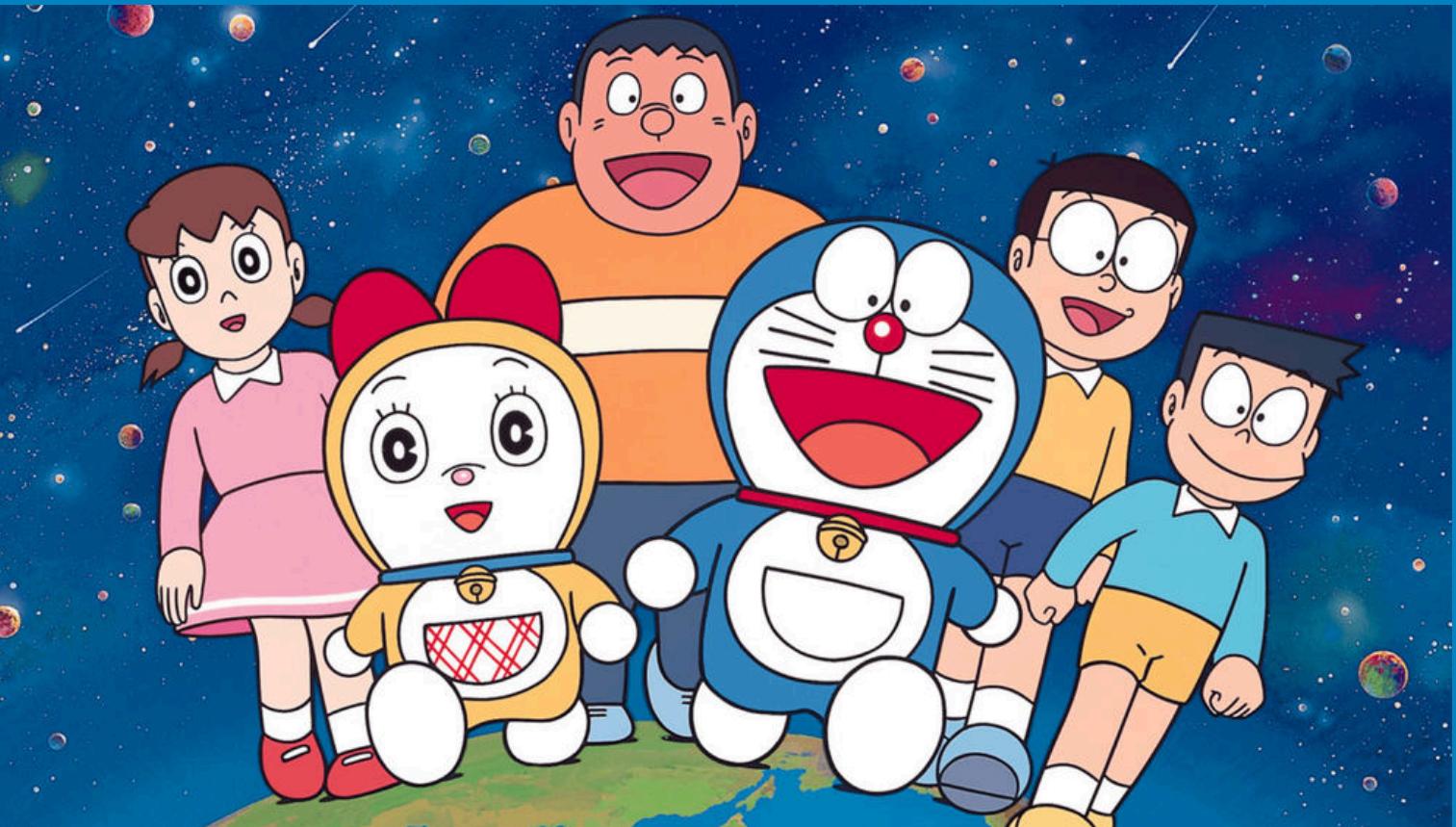


¿SABÍAS QUÉ...?

Una constelación es un grupo de estrellas en el cielo nocturno que forma una imagen o patrón reconocible. Hay 88 constelaciones principales en el cielo, las más conocidas son: Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpio, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis.



5. DORAEMON (1994)



Creada por Fujiko F. Fujio y basado en el manga del mismo nombre, 'Doraemon' es una serie de televisión que alcanzó un gran éxito en la televisión de todo el mundo.

Doraemon es un enigmático gato-robot que viene del futuro hasta el siglo XX. Una vez allí, comenzará a vivir con la familia Nobi. Nobita es el hijo único de los Nobi, un joven patoso, mal estudiante y acosado constantemente por los dos matones de su colegio. Sin embargo, cuenta con el apoyo inquebrantable de su amiga Shizuka Minamoto.

En cada capítulo, Nobita le pide ayuda a Doraemon para resolver los problemas a los que se enfrenta en su torpe rutina. Para ello, el gato cósmico utiliza su bolsillo mágico del que saca todo tipo de artefactos futuristas y complejos que más de una vez empeoran la situación y el problema crece de manera irremediable.

¿SABÍAS QUÉ...?



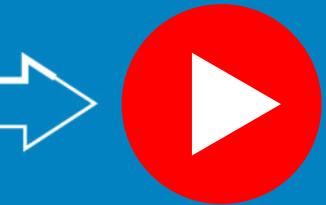
El nombre de Doraemon viene de la palabra "dorayaki" (un dulce típico japonés de forma ovalada relleno de anko, una especie de salsa de judía dulce) Por ello, no hay que extrañarse que a Doraemon le encante comer dorayakis, toda una delicia de la repostería nipona.

¿SABÍAS QUÉ...?

La palabra Pokemon viene de "Pocket Monster" (monstruos de bolsillo), ya que las criaturas se guardan en una bola que sus entrenadores guardan en el bolsillo, llamada Pokeball.

6. POKEMON (1997)

SINTONÍA



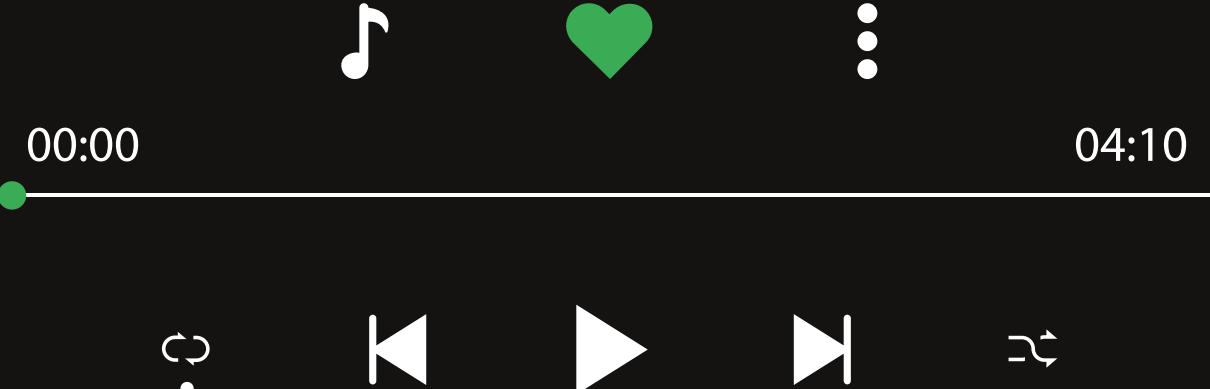
Esta serie de anime japonesa sigue las aventuras de un niño de 10 años, llamado Ash, que aspira a ser el mejor entrenador de Pokémon del mundo. Para ello, cuenta con la ayuda de sus dos fieles amigos, Misty y Brock, y su primer e inseparable pokémon, Pikachu.

Juntos, tienen que recorrer todo el mundo para buscar y capturar a las más de 150 criaturas que deambulan por el mundo, mientras ayudan a sus Pokémon a usar sus diferentes poderes para luchar cuando son llamados.

Además, Ash y compañía tendrán que evitar a los temibles, pero absurdos Team Rocket, cuya misión es robar a todos los Pokémon en su misión de dominar el mundo; y a uno de los pokémon más peligrosos de todos, el terrible Meowth.

DÉCADA DE LOS 2000

7. DORA LA EXPLORADORA.
8. PJ MASKS.
9. PATRULLA CANINA.



7. DORA LA EXPLORADORA (2000)

Dora es una adorable niña de siete años que siempre está viviendo aventuras junto a su gran e inseparable amigo Botas, un simpático mono que siempre va enfundado en sus botas rojas.

En cada capítulo inicia la búsqueda de algo que deberá encontrar al final del episodio, también aparece Mochila y un Mapa que canta siempre la misma canción.

Una de las características de estos dibujos es que los niños podrán colaborar con Dora en sus aventuras, ya que la ayudarán a elegir qué decisión debe de tomar la pequeña exploradora, además de promover el aprendizaje del inglés, ya que Dora habla tanto castellano como ese idioma de forma fluída.

SINTONÍA



¿SABÍAS QUÉ...?

A Dora le gustan los deportes, pero el que más le gusta y practica es el fútbol. Su prima la invita a jugar con su equipo en varios capítulos y demuestra que es una gran jugadora de este deporte.

8. PJ MASK (2015)**¿SABÍAS QUÉ...?**

Aunque muchos lo desconocen, PJ Masks no nació directamente como una serie animada. En realidad, tiene sus raíces en un libro francés titulado "Les Pyjamasques", escrito por Romuald Racioppo.



Tres niños de seis años: Connor, Amaya y Greg, van a la escuela por el día como todos los demás. Pero por la noche, en lugar de irse a la cama, se ponen el pijama y se transforman mágicamente en superhéroes.

Se hacen llamar los PJ Masks, ya que sus trajes pueden parecer pijamas y, con el poder de sus amuletos animales, Greg se convierte en Gekko, súper fuerte y capaz de escalar paredes, Amaya se convierte en Buhita, con la capacidad de volar y ver a grandes distancias, y Connor se convierte en Gatuno, súper rápido y ágil.

Juntos viven numerosas aventuras, derrotan villanos (Luna, Romeo, Ninja nocturno, Lobeznos, etc.), resuelven misterios y aprenden valiosas lecciones.

9. PATRULLA CANINA (2015)

La Patrulla Canina es una serie animada de acción y aventura protagonizada por un grupo de siete cachorros: Chase, Marshall, Rocky, Zuma, Rubble, Skye, y Everest que son dirigidos por un chico de 10 años llamado Ryder experto en tecnología.

Todos ellos trabajan conjuntamente para resolver problemas y colaborar en misiones de rescate para proteger a la población de la bahía donde viven. Para ello cuentan con impresionantes artilugios, medios de transporte voladores y mochilas especiales en sus espaldas para ayudar a manejar cualquier cosa.

Cada cachorro tiene una personalidad única y aporta una habilidad al equipo. Son un ejemplo de la importancia del trabajo en equipo y la buena ciudadanía.

SINTONÍA ➔



¿SABÍAS QUÉ...?

La serie, a través de cada uno de los cachorros, nos muestra los diferentes oficios y de cada uno de ellos importancia en la sociedad: bomberos, policías, basureros, constructores, etc..



propuesta didáctica



En esta propuesta didáctica os vais a encontrar tres tipos de actividades:

1

ACTIVIDADES PREVIAS
AL CONCIERTO

2

ASISTENCIA AL CONCIERTO

3

ACTIVIDADES POSTERIORES
AL CONCIERTO

1

ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO

1

¿QUÉ VAMOS A VER?

La primera actividad que debemos realizar es poneros en situación, hablar del día y lugar del concierto y de los intérpretes que van a participar en él.



2

UN MUNDO SIN MÚSICA.

Leemos la historia Willy y de un futuro sin música. ¿Qué os parecería que no hubiese música en el futuro? ¿La echaríais de menos?



3

UNOS MECÁNICOS MUY ESPECIALES...

Los mecánicos que ayudan a Willy no tienen herramientas, sino instrumentos musicales. Descubrid qué instrumentos veremos en este concierto.



4

MIS DIBUJOS ANIMADOS PREFERIDOS.

¿Cuáles son vuestras canciones favoritas de dibujos animados? Cantad sus sintonías y contad al resto de compañeros/as de qué trata su argumento. Seguro que entre ellos están los PJ Mask o La Patrulla Canina

5

LOS DIBUJOS PREFERIDOS DE MI FAMILIA.

¿Y los dibujos preferidos de nuestras familias? ¿Alguien conocerá los dibujos animados que veían ellos? Anotad los que salgan en el encerado. (El profesor/profesora también puede contar cuál era su favorito).

1

ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO



6

FRAGGLE ROCK.

- **CANTA CON LOS FRAGUEL:** Lo que más le gusta a los Fraguel es pasar el día cantando y bailando. Anímate a cantar con ellos su sintonía gracias al siguiente karaoke: [🔗](#)

7

DRAGONES Y MAZMORRAS.

- **PODERES MÁGICOS:** Si pudieras convertirte en un personaje de Dragones y Mazmorras...¿cuál elegirías? Utiliza la siguiente ficha para colorear a tu favorito/a: [🔗](#)
- **CANTA CON "LOS DULCES":** ¿Ya habéis elegido a vuestro personaje favorito? Haced grupos por personajes e inventad un gesto o paso de baile con el que se podría identificar a vuestro personaje favorito (por ejemplo: el arquero haciendo el gesto de lanzar arcos...) Cuando los tengáis, interpretad la canción participando en el momento que se nombre a vuestro personaje. También podéis inventar un paso para la coreografía para el estribillo que podáis bailar todos/as: [🔗](#)

8

LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG

- **KARAOKE:** Apréndeos la canción de "Willy Fog" y cantadla en clase con este karaoke: [🔗](#)
- **MÚSICAS DEL MUNDO:** Willy Fog viajó por todo el mundo conociendo la cultura y la música de algunos de esos países. Con este mapamundi podréis escuchar alguna de las canciones más conocidas de esas tradiciones: [🔗](#)

1

ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO



9

CABALLEROS DEL ZODIACO.

- **MI SIGNO DEL ZODIACO:** ¿Cuál es vuestro signo del zodiaco? Investiga un poco más sobre los signos del zodiaco en la siguiente ficha y descubre cuál es el tuyo. [🔗](#)
- **LA MÚSICA DE LOS PLANETAS:** Ahora que ya sabemos más sobre constelaciones, vamos a ver cuánto sabéis de nuestro Sistema Solar. Acompaña con percusión corporal esta obra de Gustav Holst titulada "Los Planetas": [🔗](#)

10

DORAEMON.

- **DE MAYOR QUIERO SER INVENTOR/A:** Doraemon trae en su bolsillo mágico un montón de inventos para ayudar a Nobita. Uno de ellos es... ¡una máquina del tiempo! ¡Como la que tiene Willy! Dibuja qué invento le pedirías tú a Doraemon, ponle nombre y explica qué podrías hacer con él. Usa la siguiente ficha para ello: [🔗](#)
- **DORAEMON EN VARIOS IDIOMAS:** Doraemon es un dibujo animado japonés, pero ha sido traducido a muchos idiomas. Descubre cómo suena en algunos de ellos gracias a este vídeo: [🔗](#)

11

POKEMON.

- **POKEMON CON RITMO.** Seguid el musicograma de la sintonía de Pokemon con baquetas o palillos chinos: [🔗](#)
- **BAILA CON PIKACHU:** Parece que Pikachu es un Pokemon tranquilo, pero nada de eso... siguele el ritmo con esta coreografía tan animada: [🔗](#)

1

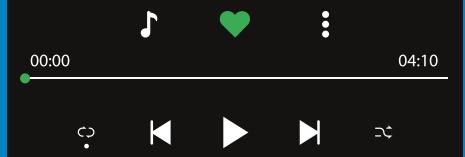
ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO

DÉCADA DE
LOS 2000

12

DORA LA EXPLORADORA.

- **DORA Y LA MÚSICA:** ¿Conocéis algún signo musical? Repasadlos con esta ficha para colorear siguiendo la leyenda de colores. [🔗](#)
- **PLAY THE MUSIC:** Conoce alguno de los instrumentos musicales con Dora la exploradora: [🔗](#)



13

PJ MASKS.

- **UN NUEVO PJ MASK EN LA CIUDAD:** Cada uno de los Pj Masks tiene un amuleto de animal, por eso se convierten en héroes en pijamas pero con habilidades de animales. Inventa un nuevo personaje de la serie con sus características animales y su traje a medida en la siguiente ficha: [🔗](#)

14

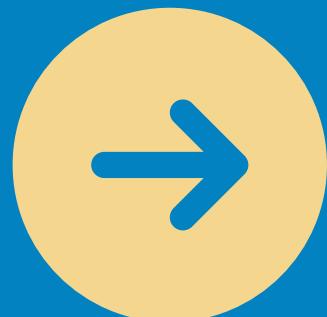
PATRULLA CANINA.

- **LECTURA RÍTMICA CON LA PATRULLA:** Haced dos equipos e interpretad la siguiente pieza para practicar la lectura rítmica. Podéis usar percusión corporal o distintos instrumentos de pequeña percusión para realizarlo: [🔗](#)
- **MUNDO CANINO:** ¿Sabes cuántas razas de perros hay? Investígalos en este enlace y di cuál es tu favorita. [🔗](#)
- **RELAJACIÓN PERRUNA:** ¿Sabes que hay una postura de yoga que se llama el "perro boca abajo"? Practícalas con tus compis para terminar la clase super relajados/as. [🔗](#)

2

ASISTENCIA AL CONCIERTO

- Antes de acceder a la sala de conciertos es importante realizar un recordatorio a los alumnos de las pautas de comportamiento durante el espectáculo, para que nuestra actitud sea respetuosa y la actividad tenga un resultado idóneo.
- Hay que recordarlas siempre antes de la salida, presentándolas con un tono más positivo que impositivo.
- Para ello, podemos utilizar las **NORMAS DE USO DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO** que aparecen en esta guía:



3

ACTIVIDADES POSTERIORES AL CONCIERTO

1 Disfrutar de la música en directo y aprender a escuchar supone un aprendizaje de hábitos que hay que experimentar. Verbalizar el grado de satisfacción personal justo después de una salida del concierto tiene que ser posible a todas las edades.

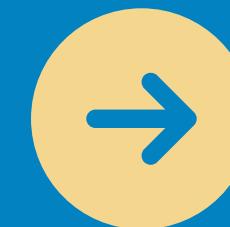
2 Es en el momento en el que se ponen de manifiesto muchas impresiones que parecían no captadas, pero al ser comentadas en grupo, aparecen vivas en el recuerdo más inmediato.

3 Podríamos realizar un análisis del concierto realizando una serie de cuestiones a los alumnos relacionadas con el concierto:

- ¿Qué os pareció la historia de Willy? ¿Y el final?
- ¿Os han gustado las canciones?
- ¿Cuál os ha gustado más?
- ¿Qué instrumento os ha gustado más? ¿Por qué?
- ¿Y Willy? ¿Qué os ha parecido?
- ¿Os parece que los músicos estaban muy concentrados?
- ¿Hemos sabido escuchar atentamente?
- ¿Qué os ha parecido el concierto? ¿Volveríais a ver otro?
- ¿Qué os ha parecido la sala de conciertos?

4

O bien realizar una **EVALUACIÓN DEL CONCIERTO Y AUTOEVALUACIÓN** del comportamiento del alumnado por medio de la ficha incluida en los **ANEXOS** de esta guía:

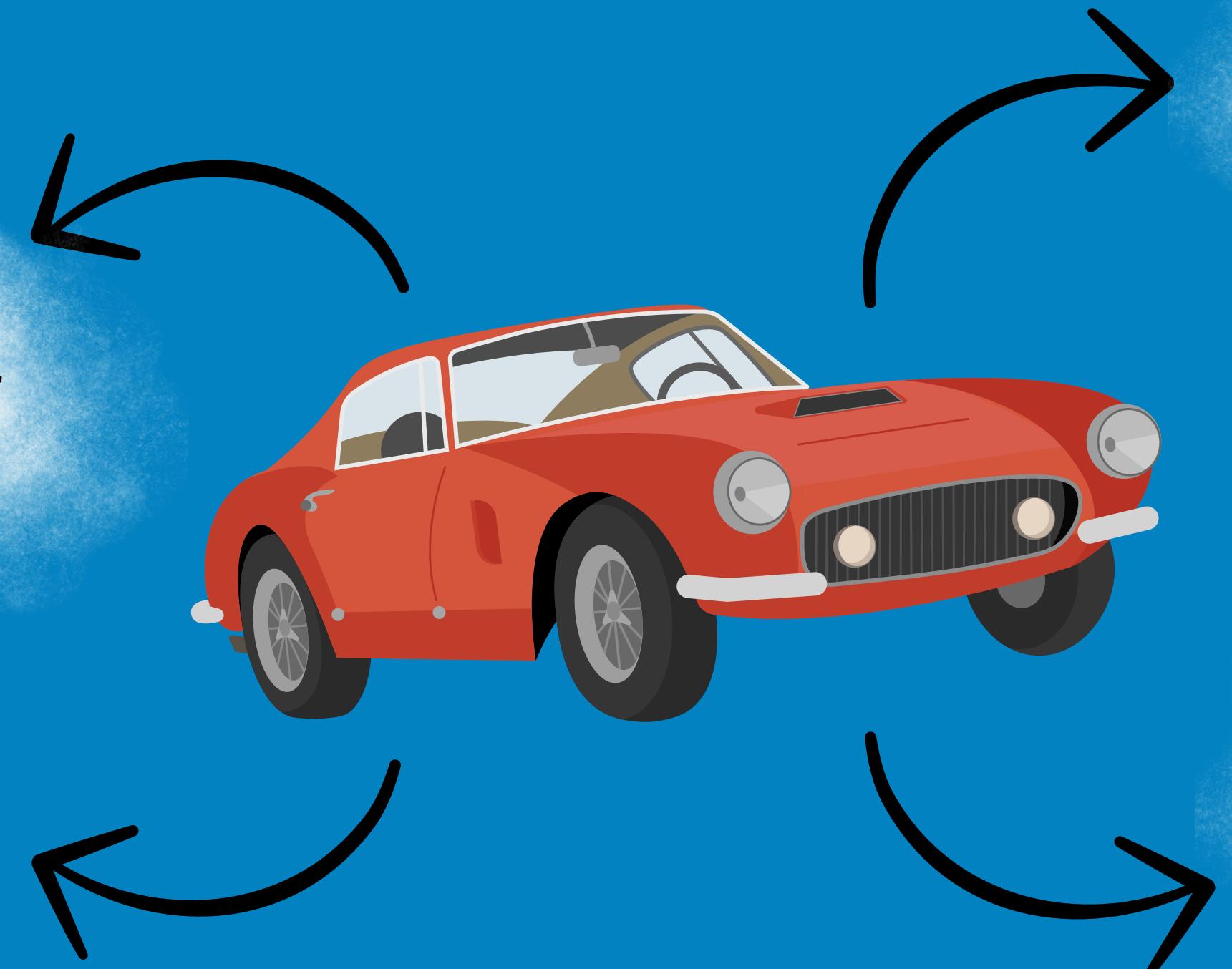


Mormas de uso de la máquina



NORMAS DE USO DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO

A lo largo del concierto, debemos permanecer en SILENCIO, a no ser que nos indiquen lo contrario.



Debemos entrar y salir de la sala de conciertos con respeto y de forma ordenada.

Aplaudir al final del concierto es un modo de agradecimiento a los intérpretes.

No se debe salir de la sala en mitad del espectáculo, a no ser que sea una urgencia.

Anexos



DRAGONES Y MAZMORRAS

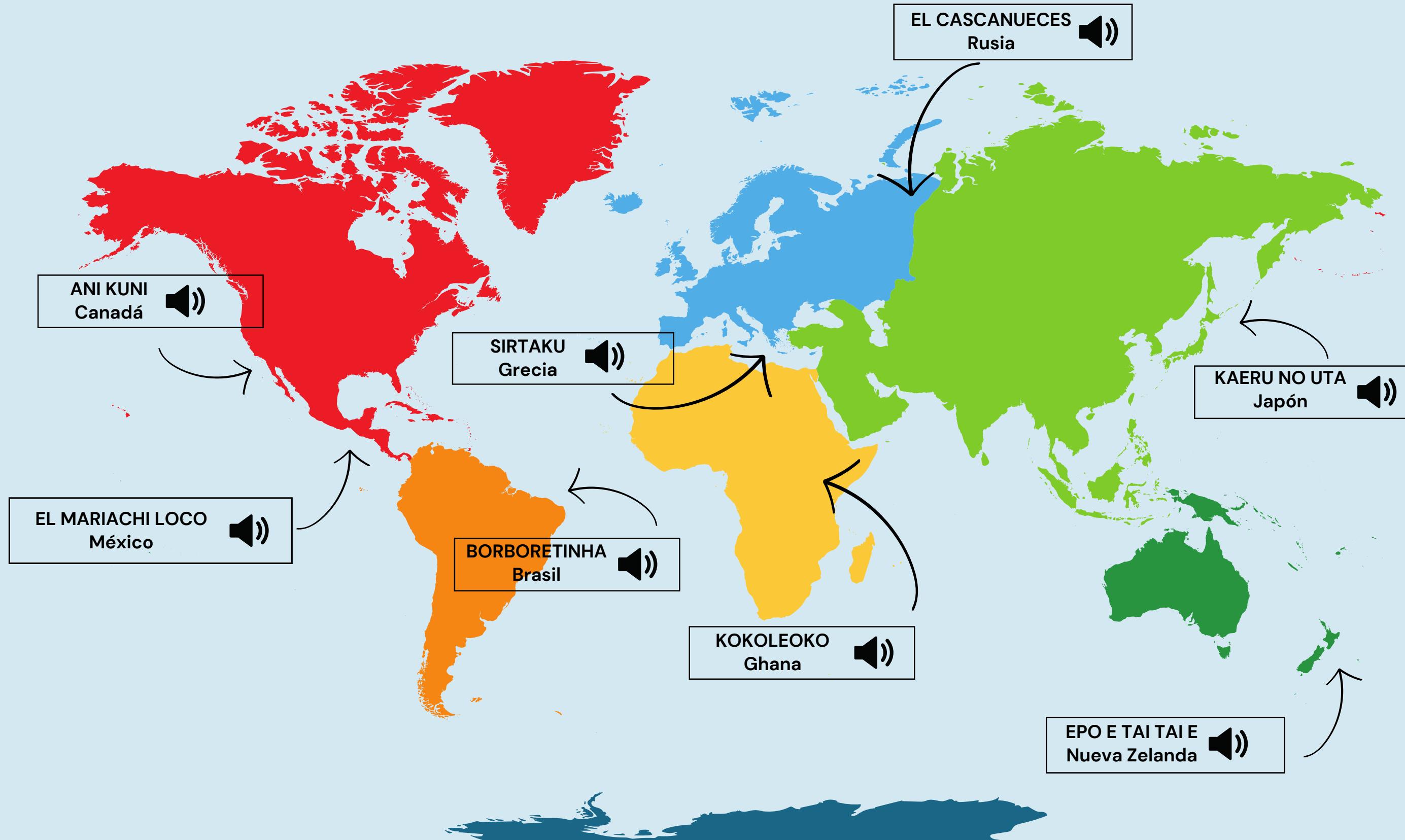
COLOREA A TU PERSONAJE FAVORITO



VOLVER A ACTIVIDADES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8 CANCIONES

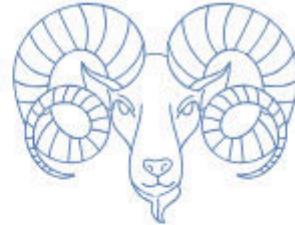
VIAJA CON WILLY FOG A TRAVÉS DE LA MÚSICA DE ALGUNO DE LOS LUGARES QUE VISITÓ.
CLICA EN EL SÍMBOLO DEL ALTAVOZ PARA ESCUCHARLAS Y REALIZAR ALGUNAS ACTIVIDADES MUSICALES



MI SIGNO DEL ZODIACO

Busca tu fecha de nacimiento entre los signos del zodiaco y descubre qué constelación brillaba el día que naciste.

Aries



Del 21 de marzo al
20 de abril

Tauro



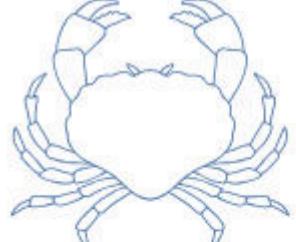
Del 21 de abril al 21
de mayo

Géminis



Del 22 de mayo al
21 de junio

Cáncer



Del 22 de junio al
23 de julio

Leo



Del 24 de julio al 23
de agosto

Virgo



Del 24 de agosto al
23 de septiembre

Libra



Del 24 de
septiembre al 23 de
octubre

Escorpio



Del 24 de octubre al
22 de noviembre

Sagitario



Del 24 de
noviembre al 22 de
diciembre

Capricornio



Del 23 de diciembre
al 20 de enero

Acuario



Del 21 de enero al
19 de febrero

Piscis



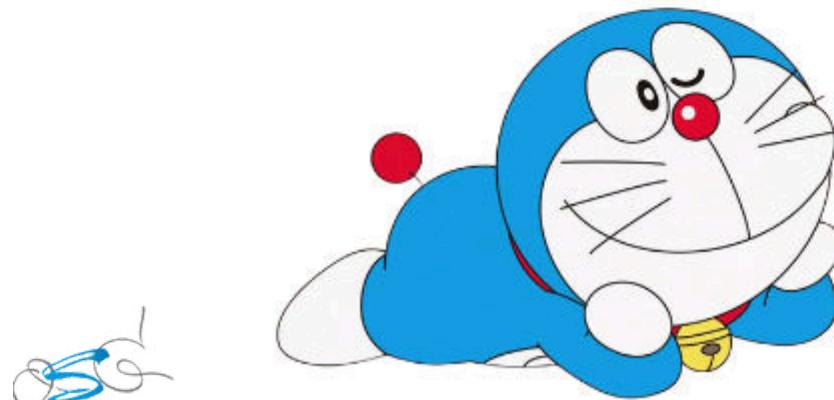
Del 20 de febrero al
20 de marzo

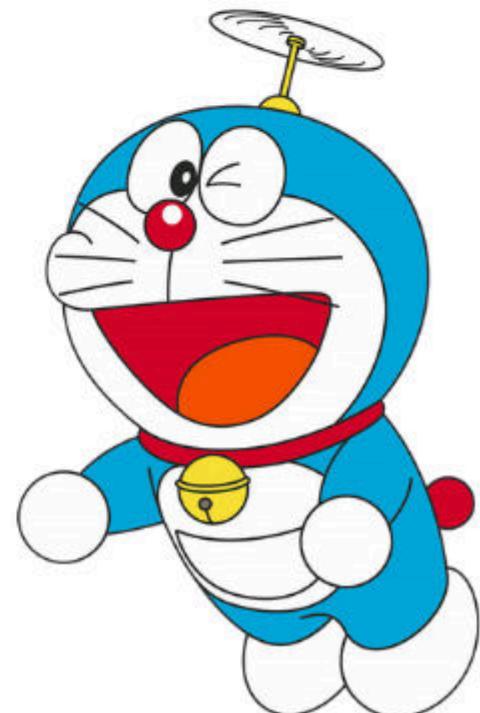
Mi signo es _____



Mi GRAN iNVENTO

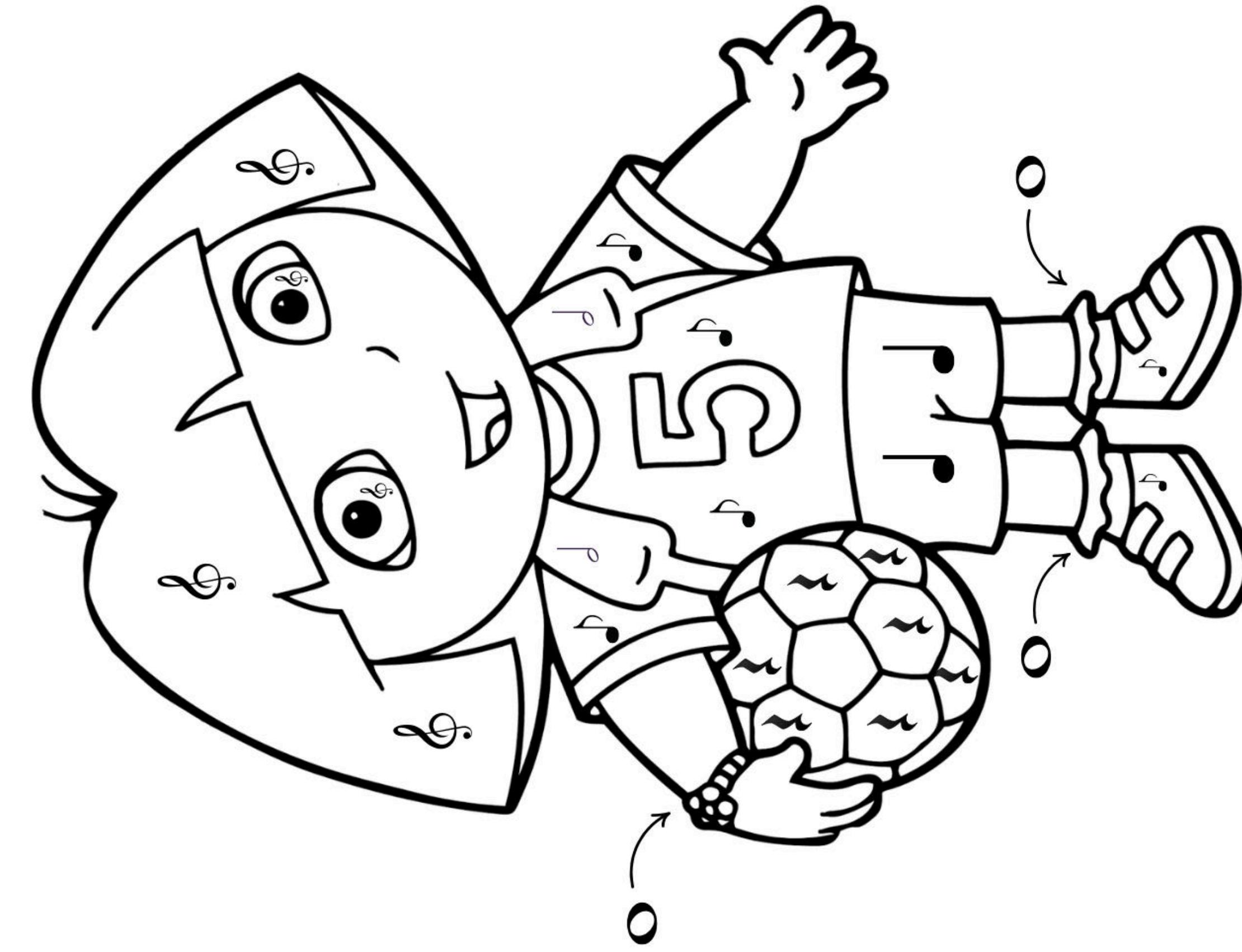
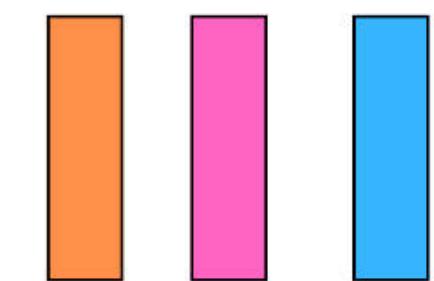
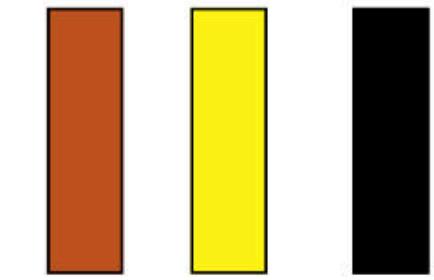
Piensa qué invento le pedirías tú a Doraemon. Después, dibújalo, ponle nombre y explica qué podrías hacer con él.





DORA LA EXPLORADORA

Colorea siguiendo los colores de los signos musicales



MI NOMBRE: _____

NOMBRE DE MI PJ MASK: _____

Ahora... ¡dibújalo/a!

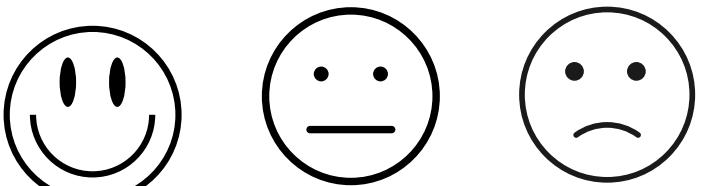


EVALUACIÓN DEL CONCIERTO

1. ¿Te ha gustado la historia de Willy?

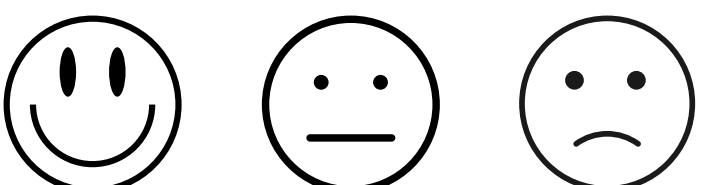


2. ¿Te han gustado las canciones?



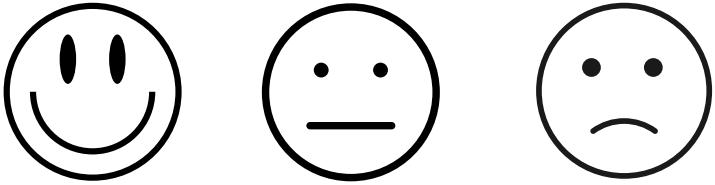
3. ¿Cuál ha sido tu canción favorita?

4. ¿Cómo lo han hecho los intérpretes?



5. ¿Qué instrumento te ha gustado más?

6. ¿Te ha gustado el concierto?



7. ¿Volverías a otro concierto?

AUTOEVALUACIÓN

¿Cómo me he comportado?

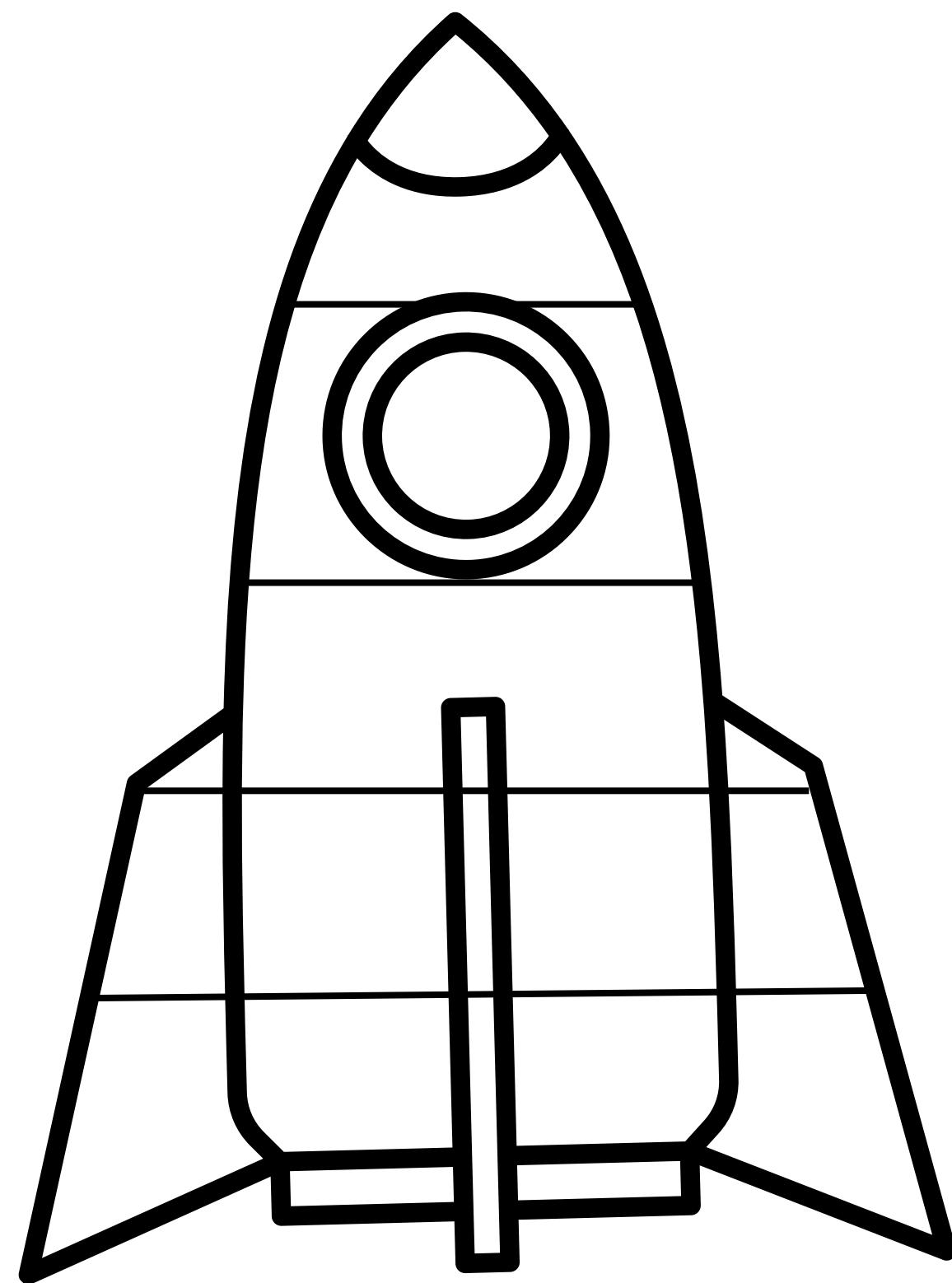
¡GENIAL!

MUY BIEN

BIEN

REGULAR

MAL





Guía didáctica elaborada por Elena Durán Gómez.