**Clases de Música 6 Básico**

**Objetivo de la clase:** Conocer algunos de los instrumentos de la familia de instrumentos musicales, en esta ocasión conoceremos a los instrumentos de percusión o idiofonos, construyendo nuestro propio instrumento con materiales de reciclaje.

**Actividad 1:** Construcción de instrumentos de percusión.

**Instrumento de percusión:** es un tipo de [instrumento musical](https://es.wikipedia.org/wiki/Instrumento_musical) cuyo [sonido](https://es.wikipedia.org/wiki/Sonido) se origina al ser golpeado o agitado. Es la forma más antigua de instrumento musical.

**Instrumentos de percusión más conocidos**: La batería, el pandero, el xilófono, las maracas, Las congas, El Tambor, etc.

A continuación, les envío el siguiente video donde aparecerán 6 instrumentos **de percusión o membranófonos que son de la familia de instrumentos musicales,** aparecerán 6 pero, **su curso** **solo debe elegir uno entre los dos ultimos (5 y 6), (si quiere hacer los dos también se puede). “Pandero” y “Sonajero”**

Construcción de instrumentos video: <https://www.youtube.com/watch?v=XSQ-fRTtbaA>

**Materiales:**

**Pandero:**

* 1 caja de “queso” o similar, puede ser un poco más grande o con otra forma (cuadrada u otra) que sea de un material blando para trabajar.
* 50 cm Pitilla o cordel o similar
* Tijeras o corta cartón
* Temperas de colores
* Pincel
* Pegamento o silicona o cola fría o similar**. (no toxico)**
* Cinta adhesiva de papel o similar
* 2 bolitas de plumavit o similar
* 1 palo de madera de maqueta o similar de 20 cm a 30 cm maximo

**Sonajero:**

* 1 lata de bebida
* Tijeras
* Temperas de colores
* Pincel
* Plumón o lápiz (para hacer círculos)
* 2 palos de madera de maqueta o similar
* Pegamento o silicona o cola fría o similar**. (no toxico)**
* 1 tornillo o clavo
* 30 cm de cinta o cordel o lana-

Sonidos (como suena el instrumento) preocuparse que el instrumento suene lo mejor posible.\***-IMPORTANTE- Guardar instrumento musical una vez terminado, servirá para futuras actividades. \***