

Joropo

Para instrumentos Orff



Joropo Eólico

El Joropo es el ritmo, aire o danza más importante de la región de los llanos orientales de Colombia.

A través de esta actividad, trabajaremos con nuestros estudiantes el aspecto práctico del pulso y el acento, además de la función rítmica específica del bajo en el joropo por corrido donde se acentúan los tiempos 1 y 3 dentro del compás de 3/4.

1

ESPACIO

Espacio amplio. Cada participante debe tener su espacio separado de los demás

2

MATERIALES - AUDIO

Reproductor de audio o Video-Beam utilizando la página web

3

ELEMENTOS

Un Boomwhacker, una pelota de tenis o un rollo de papel de cocina

Reglas del Juego

La primera vez que se realiza la actividad, los participantes solamente observan al profesor quien dará el ejemplo de cómo pasar el tubo o el objeto que se esté utilizando

La segunda vez, los participantes realizarán el ejercicio al mismo tiempo, pero también deben observar e imitar los movimientos propuestos por sus compañeros

Desde la tercera vez, quién deje caer el tubo, debe sentarse en su lugar y observar los movimientos para utilizarlos en las siguientes oportunidades

Secuencia Didáctica

De la misma forma que hicimos con la Cumbia, tendremos en cuenta la estructura de este Joropo siguiendo la partitura para ilustrar la secuencia.

Introducción: (Compases 1-4)

Todos se preparan para iniciar el movimiento después de los dos sonidos del platillo.

Tema A: (Compases 5-27)

El tubo debe pasar de mano a mano, (Derecha-izquierda o viceversa) a través de movimientos creativos y llevando el pulso.

Tema B: (Compases 28-35)

Todos tocan con el tubo dos negras en el primer y tercer tiempo de cada compás. A



esta sección la llamamos “zapateo” haciendo referencia a una parte específica del baile tradicional del joropo.

Tema A: (Compases 36-58)

En esta sección hay libertad de realizar el movimiento de paso del tubo de mano en mano. Al final de la pieza, en la última negra de la melodía, (compás 58) los participantes quedan congelados, creando una estatua.

CONSIDERACIONES GENERALES

Este juego fue creado para el trabajo virtual de clase, pero en la presencialidad tiene unas características particulares. La invitación es realizar un paralelo sobre las posibilidades que tiene esta secuencia tanto en lo virtual como en lo presencial.

Una variación de la actividad podría consistir en el trabajo por parejas o por grupos. Si se realiza por grupos, es posible que cada uno utilice un objeto diferente a los Boomwhackers o pelotas de tenis, incluso se puede contemplar la técnica del rebote para llevar los pulsos o acentos de la pieza.

