

Cotidiáfonos

Los cotidiafonos son objetos sonoros elaborados a partir de materiales de uso cotidiano que habitualmente hay en todas las casas. El uso de los mismos permite la exploración de diversos sonidos, timbre, duración, intensidad, partiendo de la fuente sonora que los emite.

A estos objetos le vamos a dar una función discursiva dentro de un ámbito sonoro musical de interacción y juego, Donde, según la propuesta y uso, podemos asignarle un valor comunicacional.

Estos instrumentos fueron muy fomentados por la profesora argentina Judith Akoschky, quien llevó a cabo el proyecto “Ruidos y Ruiditos” (son 4 volúmenes). Les paso el link por si les interesa escuchar su obra.

https://www.youtube.com/watch?v=eHPYzAEPHAQ&list=PLIxvYYwbUxVH_TBQQrfdQQuDPKJBu-LCN&index=2&t=0s

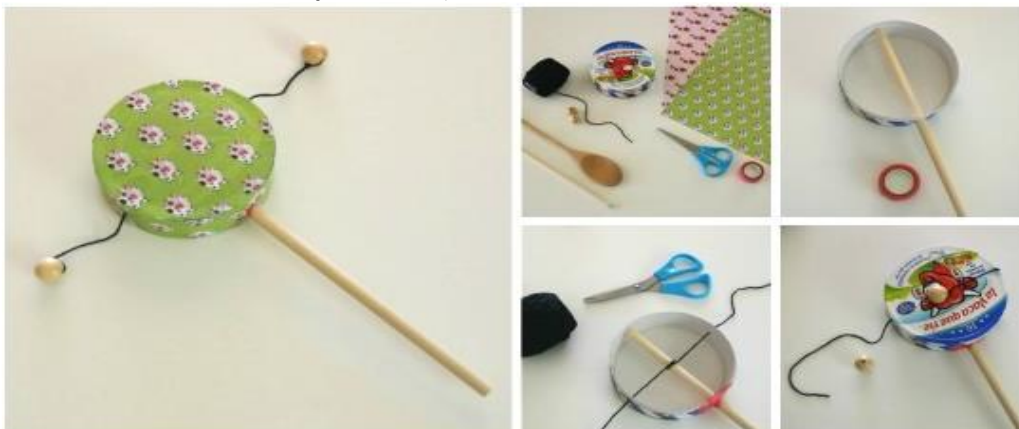
Construcción de cotidiáfonos

- **Tambor de bolas o tambor sonajero**

Materiales:

- lata de atún o de paté,
- un palito de madera (puede ser un lápiz)
- 2 pelotitas de madera, o botones, o piedritas.
- hilo grueso.
- Cinta adhesiva
- 1 globo
- semillas (opcional para colocarle adentro)

(va la ilustración a modo de explicación).



- **Xilofón de agua**

Materiales:

- Vasos o botellas de vidrio
- agua (para hacerlo más atractivo pueden echarle un poco de colorante vegetal)
- cucharas de diversos materiales

Es muy sencillo y muy divertido. Sólo necesitamos vasos que se llenan con diferentes cantidades de agua. Las cucharas oficiarán de baquetas.



- **Castañuelas**

Materiales:

- **cartón (utilicé una caja un poco más gruesa que las cajas de cereales)**
- 2 chapitas de metal o tapas plásticas pequeñas o botones o trozos de plástico (o cualquier material que suenen al chocarlo)
- pegamento universal o silicona líquida

Procedimiento:

Recortar un rectángulo de cartón (de un tamaño que pueda ser manipulado con autonomía por la/el niño) y decorarlo.

Pegar las chapitas pequeñas en los extremos del mismo. Dejar secar.

Doblar el cartón por la mitad, de modo que las chapitas queden del lado interno y puedan chocarse

