




Nebulario
Media Studio



**Guía para padres
y cuidadores**

Encuentra los capítulos en **RTVCPlay** 



RTVC

Temporadas:

2

Capítulos:

45


Duración por capítulo:

1'30"

Público:

2 a 5 años

Tema: Música - Instrumentos latinoamericanos
- Conciencia fonológica



Remi y Sol son los protagonistas de Camusi Camusi, a ellos les gusta la música, reír y jugar. Por eso en cada capítulo eligen un instrumento musical y se divierten con él, descubren cómo suena y de dónde viene. Palabras nuevas y divertidas, sonidos interesantes y muchas risas es lo que te vas a encontrar.

“Escuchar y discriminar sonidos favorece el desarrollo del lenguaje”

El desarrollo del lenguaje implica, entre otras habilidades, **escuchar** y **discriminar** sonidos del ambiente. Los niños entre los 2 y 5 años aumentan progresivamente sus **habilidades auditivas** para diferenciar unos sonidos de otros (voces, palabras, canciones, sonidos del cuerpo, instrumentos musicales y otros objetos) y son estas las que facilitan el desarrollo de una lengua y de posteriores habilidades, como el aprendizaje del **código lecto escrito**.

¡A jugar con Camusi Camusi!

1 Sensibilización al sonido

Esta sensibilización consiste en presentar a los niños múltiples variaciones de sonido y describirlas para darles un significado, así poco a poco crearán imágenes mentales que los lleven a reconocer a medida que crecen, cómo suenan los objetos y cómo cada sonido es diferente de otro. Los niños se abren a los distintos tipos de sonidos y se vuelven impresionables a la estimulación sonora.

CAMUSI CAMUSI logra captar la atención de los más pequeños y resulta una gran herramienta para sensibilizar en un contexto musical de juego, aprenden de los instrumentos propios de la cultura latinoamericana y aunque sus nombres varíen de una región a otra, los podrán reconocer porque están representados de una forma muy real.

¡Algunas ideas para jugar!

- Llevar el ritmo. Usando algún objeto o su propio cuerpo, jugar a marcar el ritmo de la música que suena. También pueden hacerlo con palmas, marchando o moviendo la cabeza.
- Ausencia y presencia de sonido. Nos movemos mientras la música suena y nos quedamos muy quietos o nos sentamos, si la música deja de sonar.
- El niño marca el ritmo con un instrumento haciendo variaciones según lo que proponga el adulto: lento – rápido – fuerte – débil.
- Buscar videos o audios con sonidos de instrumentos y escuchar sus variaciones de sonidos y ritmos.
- varíen de una región a otra, los podrán reconocer porque están representados de una forma muy real.



2 Contexto cultural

Con los capítulos de la serie animada y en los juegos y demás contenidos que se encuentran en la página web camusicamusi.com, buscamos que los niños y niñas tengan la posibilidad de descubrir la riqueza sonora de la música tradicional de Colombia y Latinoamérica y que mientras exploran y se divierten estimulen el desarrollo de sus habilidades sensoriales y de lenguaje. Los juegos y actividades que se trabajan en este proyecto podrían desarrollarse con múltiples fuentes sonoras, pero en Camusi Camusi decidimos usar sonidos de instrumentos musicales latinoamericanos para que los niños y niñas pequeños tengan - en medio de las múltiples influencias audiovisuales a las que están expuestos - la opción de acercarse a esta gran riqueza cultural y que así una pequeña parte de la tradición local se incluya dentro de su mapa mental.

Mientras un niño crece está expuesto a las expresiones culturales de su comunidad, esto implica el acento al hablar, la música, el baile, la comida y en general a todas las manifestaciones folclóricas propias de su entorno. Es así como desarrollan las características típicas de pronunciación, el vocabulario propio de su región, cantan las canciones y reconocen los instrumentos musicales que las acompañan. Como cada manifestación es representativa de la identidad de un pueblo y de sus raíces, los instrumentos musicales y sus nombres varían de una región a otra y los niños desarrollan diferentes grados de sensibilidad al ritmo, al tono, la intensidad y el timbre de cada sonido.

Para ver una lista de los episodios con información de cada instrumento haz [clic aquí](#). También encuentras esta lista al final de la guía.

¡Algunas ideas para jugar!

- Escuchar diferentes tipos de música: clásica, folclórica, de cámara, instrumental, cantada, coros de todos tipos, infantil, jazz y por qué no, música cantada en otros idiomas que no sea su lengua materna.
- Escuchen los ritmos tradicionales en los que se escuchan los instrumentos mostrados en Camusi Camusi. Los instrumentos pueden ser el punto de partida para conversar sobre la riqueza cultural alrededor de estos objetos (trajes típicos, clima, bailes, etc.)
- Algunos de los instrumentos son sencillos de conseguir, si puede hacerlo es una oportunidad para tocarlos, escucharlos y reconocer los materiales de los que están hechos.
- Una actividad divertida puede ser construir un equivalente más rústico de cada instrumento con los objetos que se tengan a mano en casa o en el colegio.



3

Discriminación auditiva

Esta es la habilidad de detectar, diferenciar y seleccionar sonidos usuales e inusuales del ambiente, asociándolos con una imagen o con el entorno en el cual se producen.



OBJETOS



NATURALEZA



MEDIOS DE TRANSPORTE



ANIMALES



INSTRUMENTOS MUSICALES



CUERPO HUMANO



ESTADOS DE ÁNIMO

Algunos criterios hacen más compleja la discriminación de sonidos, ellos son:

- **Intensidad:** fuerte – débil
- **Tono:** agudo – grave
- **Velocidad:** rápido – lento
- **Timbre:** sonidos de la misma intensidad y tono pero producido por diferente fuente.

Al percibir sonidos los niños fortalecen su capacidad de escucha y la habilidad esencial de centrar su atención para atender a un solo estímulo.

El juego en Camusi Camusi empieza con una actividad de discriminación auditiva, para permitir que los niños se acerquen al sonido propio de cada instrumento y a sus características de intensidad y tono, facilitando que creen imágenes mentales de lo que podrá aparecer en la pantalla, para luego integrarlo con la imagen y la demostración de cómo tocarlo, creando así conocimiento.

¡Algunas ideas para jugar!

- Escuchar sonidos de un reproductor. Suenan ruidos de animales, instrumentos musicales, objetos sonoros, sonidos de la naturaleza o del cuerpo (conocidos y poco conocidos) para que el niño imite su sonido (onomatopeya) o mencione el nombre.
- Relacionamiento sonido – imagen. Escucha los sonidos y busca la imagen en una tarjeta (flash card) o en un dibujo. Puedes practicar-lo en [este juego](#) de Camusi Camusi.
- Suenan los instrumentos. Bajo una manta o sábana, dentro de una caja o detrás de una cortina, se hacen sonar instrumentos musicales u otros objetos sonoros (campana, teclados del computador, llaves, tijeras, radios) así el niño reconocerá su sonido.
- En la sección de [instrumentos](#), escuchen los instrumentos y vean el nombre de cada uno. Luego cierran los ojos y adivinen cuál suena.



4 Discriminación Visual

Se refiere a la destreza visual para detectar, diferenciar y seleccionar las características de **color, forma, tamaño, posiciones y relaciones espaciales**. Implica también interpretar e identificar lo que se ve y así relacionarlo con una imagen mental, un objeto o un conocimiento previo



COLORES



**FIGURAS
GEOMÉTRICAS**



TAMAÑOS



POSICIÓN



**RELACIÓN
ESPACIAL**

Al discriminar visualmente los niños fortalecen la toma de conciencia de su entorno respecto a sí mismos, los otros y los objetos.

Camusi Camusi logra entregar a los más pequeños imágenes de los instrumentos para que ellos perciban sus características físicas, materiales, tamaños y la posición en el espacio y con relación al cuerpo, en que deben ser tocados.

¡Algunas ideas para jugar!

- En la sección de [instrumentos](#) observen a Sol y Remi tocando cada uno. Luego describan las características de color, forma, tamaño, posición del instrumento respecto al cuerpo, la dirección de las manos o brazos mientras se toca (de arriba abajo o de un lado al otro por ejemplo).
- Vean un capítulo de Camusi Camusi comenten después sobre cosas como el lugar donde ocurre, qué hacen Sol y Remi, dónde estaba el instrumento, de qué color son las cosas (ropa de los personajes, espacios, etc.)
- En el [juego de parejas](#) de Camusi Camusi, desactivar el sonido para que la atención se centre en la forma de los instrumentos al buscar las parejas.

5

Conciencia Fonológica

Es la habilidad de manipular todos los segmentos de una lengua: **palabras**, **sílabas** y **fónicos** (relación sonido – letra). El español es un idioma rico en sonidos y combinaciones, al manipularlo podemos descubrir nuevas palabras con y sin sentido.

Las palabras

- Se pueden manipular buscando diferentes significados de una misma palabra, así:



PUERCA



PALMA

- A partir de los tres años los niños desarrollan la conciencia de la rima, que son esos segmentos de las palabras que hacen que estas suenen parecido y sea divertido ponerlas juntas:



CASA – TAZA



AVIÓN – CAMIÓN



LORO – TORO

Capítulos relacionados con rima: Puerca, Capacho, Esterilla, Maracón, Cajón, Gaita, Bombo, Cashishí, Güiro, Quena, Trompa, Tamborín, Apito, Cencerro.

- Jugar a decir rápido las palabras (aumento de la velocidad) para encontrar otra palabra con o sin significado:

RO – SA	rosa rosaro sarosa rosarosarosaros	¡ARROZ!
CO – SA	cosa cosaco sacosacosacosacosa cosaco	¡SACO!
A – RA – ÑA	araña arañara ñarañarañaraña	¡ÑARAA!
GUA – SÁ	guasaguasaguasaguasaguas	¡AGUAS!
PUER – CA	puercapuercapuerca	¡CAPUER!
MÚ – SI – CA	musicamusicamusicamusi	¡CAMUSI!

Capítulos relacionados con aliteración: Puerca, Guasá, Moringa, Marimba

- Las palabras tienen significado y el contexto contribuye con el sentido. Hacer **cierre gramatical** resulta divertido y favorece el desarrollo del vocabulario:



MARACÓN QUÉ GRANDE ES EL _____



KASHISHI ESTE ES UN _____

Las palabras

- Se pueden manipular segmentando palabras (**análisis silábico**).



le – ón = 2



flo – re – ci – tas = 4



sol = 1



ca - ba - llo = 3



Ca - pa - cho = 3

- O a la inversa, escuchar los segmentos en orden y así formar una palabra (**síntesis silábica**)

Bol - sa



Bolsa

can - gu - ro



Canguro

Hu - e - vo



huevo

pan



pan

Ma - ra - cón



Maracón

Capítulos relacionados con sílaba: Zampoña, Capacho, Maracón, Guarura, Bombo, Quena, Cununo, Agogó

- El cierre fonológico consiste en terminar una palabra cuando le faltan sílabas:



Esto es un BONGÓ

BON _____



Aquí está la MARÍMBULA

MARÍM _____

Capítulos relacionados con cierre fonético: Bongó, Cajón.

¡Algunas ideas para jugar!

Es importante recordar que los niños empiezan a desarrollar el sentido de la rima aproximadamente a los 3 años y a partir de los 4, pueden hacer silabeo de palabras.

- Buscar palabras que rimen. Los niños la pueden encontrar espontáneamente o se les presentan las opciones para que elijan la que “más se parezca”



Capacho

**Macho, remacho, tacho,
nacho, cacho.**



Puerca

**Tuerca, cerca, terca,
merca.**



Esterilla

**Amarilla, sombrilla,
patilla, natilla, pastilla.**

- Separar las palabras en sílabas. Marcando el ritmo con las palmas, cualquier parte del cuerpo o un instrumento. Puede haber o no un apoyo gráfico.

MARACÓN	MA – RA – CÓN
ZAMPOÑA	ZAM – PO – ÑA
QUENA	QUE – NA

- El adulto dice la palabra separada por sus sílabas y acompañado de palmas, algún otro movimiento o instrumento y los niños adivinan qué palabra es. Puede haber o no un apoyo en imagen con las fotos en la sección de [instrumentos](#).

MA - RÍM - BU - LA	¡MARÍMBULA!
BON - GÓ	¡BONGÓ!
ES - TE - RI - LLA	¡ESTERILLA!

- Buscar el ataque (sonido o sílaba inicial). Buscar las que comienzan por el mismo sonido o la misma letra.

MARÍMBULA - MARACÓN	(segmento silábico /MA/)
CAPACHO - CAJÓN - CARRACA - CASHISHÍ	(segmento silábico /CA/)
GUARURA - GÜIRO - GUASÁ - GAITA	(segmento - sonido - fónico /G/)
BIRIMBAO - BONGÓ - BOMBO	(segmento - sonido - fónico /B/)
QUENA - CUICA	(segmento - sonido - fónico /K/)

- Buscar el fonema más sonoro de la palabra.

CARRACA	CARRRRACA
CASHISHÍ	CASHHHHISHHHHÍ
ZAMPOÑA	ÑAÑOÑA

- Aliteraciones. Jugar a decir muy rápido los nombres de los instrumentos o los objetos y ver si se forma otra palabra.

ESTERILLA	esterillaesterillaesterillaes terillaesterillaeste rillaesterillaesteri llaesteri	¡Terillaes!
ZAMPOÑA	zampoñazampoñazampoñazam poñazampo	¡Ñazampo!
GUASÁ	guaságuaságuasá ságuasá guasaguas	¡Aguas!

- Acento. Con ayuda del adulto los niños identifican el segmento de la palabra (sílabas) que lleva el acento. Luego lo cambian de segmento y ven si así se logra formar otra palabra. Puede existir apoyo corporal con palmas o cualquier otra parte del cuerpo.

Bombo	Bom - bo	Bom - bó
Güiro	Güi - ro	Güi - ró
Marímbula	Ma - rim - bú - la	Ma - rim - bu - lá

- Cierre fonético. Completar las palabras de las que el adulto diga solo una parte. Puede haber o no un apoyo visual.

Cashi...	SHÍ
Zam...	POÑA
Marímbu...	LA
E...	STERILLA
Birin...	BAO

- Cierre gramatical. Una vez hecha la descripción y manipulación de los instrumentos u objetos, el adulto menciona una característica única de uno de ellos para que el niño, usando sus conocimientos, termine la oración.

Es de madera y es cuadrado. Es un...	¡CAJÓN!
Es un caracol del mar. Es una...	¡GUARURA!
Está hecha de muchos palitos. Es...	¡UNA ESTERILLA!

¿Tienes comentarios o sugerencias sobre Camusi Camusi o sobre la guía propuesta? Escríbenos a misenal@rtvc.gov.co y déjanos tus comentarios

Lista de capítulos, instrumentos y su lugar de origen.

LISTA DE CAPÍTULOS

MARÍMBULA

Lugar de origen: Cuba y otros países del Caribe
Ritmo: Son palenquero



GUASÁ

Lugar de origen: Colombia (Costa Pacífica)
Ritmo: Currulao

PUERCA

Lugar de origen: Colombia (departamentos de Hulla y Santander en la zona andina)
Ritmo: Rajaleña



ESTERILLA

Lugar de origen: Colombia (departamentos de Santander, Cundinamarca y Boyacá en la zona Andina)
Ritmo: Guabina

CAPACHO

Lugar de origen: Colombia y Venezuela (región de los Llanos)
Ritmo: Joropo



BONGÓ

Lugar de origen: Países del Mar Caribe
Ritmo: Son cubano

ZAMPOÑA

Lugar de origen: Países andinos de Sur América (Bolivia, Ecuador, Perú, Argentina y Colombia)
Ritmo: Carnavalito



BIRIMBAO

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Angola

MARACÓN

Lugar de origen: Colombia (Costa Atlántica)
Ritmo: Cumbia colombiana



CARRACA

Lugar de origen: Colombia (Región Andina y San Andrés isla)
Ritmo: Callpso

GUARURA

Lugar de origen: Venezuela (en otros países se le llama también caracola)
Ritmo: Tambor de mina



BOMBO

Lugar de origen: Argentina
Ritmo: Chacarera

CAJÓN

Lugar de origen: Perú
Ritmo: Landó



GÜIRO

Lugar de origen: Países del Mar Caribe
Ritmo: Son cubano

CAXIXÍ

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Baiáo



CUICA

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba

GAITA

Lugar de origen: Colombia (Costa Atlántica)
Ritmo: Gaita corrida



QUENA

Lugar de origen: Países andinos de Sur América (Bolivia, Ecuador, Perú, Argentina y Colombia)
Ritmo: Aires Andinos

CUNUNO
Lugar de origen: Colombia y Ecuador (Costa Pacífica)
Ritmo: Bunde



CUCHARAS
Lugar de origen: Colombia (Zona Andina)
Ritmo: Torbellino santandereano



QUITIPLÁS
Lugar de origen: Venezuela
Ritmo: Quitiplá



TAMBORA
Lugar de origen: Colombia (Costa Atlántica)
Ritmo: Cumbia



AGOGÓ
Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba raíz



CHEQUERÉ
Lugar de origen: Cuba y el Caribe
Ritmo: Afoxé



QUIRIBILLO
Lugar de origen: Colombia (Santander y Cundinamarca)
Ritmo: Guabina



GÜIROMORINGA
Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba bossa



CAJITA
Lugar de origen: Perú
Ritmo: Festejo



APITO
Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba



TRUTRUCUA
Lugar de origen: Chile y Argentina (Pueblo Mapuche)
Ritmo: Melodía mapuche



CENCERRO
Lugar de origen: Cuba y el Caribe
Ritmo: Salsa



CHUCHO

Lugar de origen: Colombia
(Zona Andina)
Ritmo: Guabina



YAPURUTÚ

Lugar de origen: Colombia y
Venezuela (Ríos Amazonas y
Guanía)
Ritmo: Melodía indígena

CONGA

Lugar de origen: Cuba
Ritmo: Salsa



TINÁFONO

Lugar de origen: Colombia
(San Andrés y Providencia)
Ritmo: Calipso

MATRACA

Lugar de origen: Bolivia, zona
norte de Suramérica, Caribe
Ritmo: -No aplica-



TAMBORÍN

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba enredo

PANDEIRO

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba raíz



CARÁNGANO

Lugar de origen: Colombia
(Hulla y alto Magdalena)
Ritmo: Rajaleña

KULTRÚN

Lugar de origen: Chile y Argen-
tina (Pueblo Mapuche)
Ritmo: Ritmo mapuche



GUACHARACA

Lugar de origen: Caribe
colombiano
Ritmo: Paseo sabanero

REPINIQUE

Lugar de origen: Brasil
Ritmo: Samba enredo



SAWAWA

Lugar de origen: Colombia y
Venezuela (pueblo Wayúu)
Ritmo: Melodía Wayúu

TROMPA

Lugar de origen: Colombia y Venezuela (pueblo Wayúu)
Ritmo: Melodía Wayúu



YAPURUTÚ

Lugar de origen: Colombia y Venezuela (Ríos Amazonas y Guanía)
Ritmo: Melodía indígena

CONGA

Lugar de origen: Cuba
Ritmo: Salsa



RTVC