

La guitarra: El instrumento que canta con cuerdas

Educación Artística | Música | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) descubran y exploren la guitarra, un instrumento musical lleno de magia y sonidos vibrantes. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los estudiantes aprenderán a identificar las partes básicas de la guitarra como el cuerpo, mástil, cuerdas y clavijero. Además, clasificarán la guitarra dentro de la familia de los instrumentos de cuerda, comprendiendo que produce sonido porque sus cuerdas vibran. Por medio de juegos de coloreado, podrán desarrollar su motricidad fina al pintar las partes del instrumento según indicaciones, respetando espacios y colores asignados. Este aprendizaje conecta con su vida cotidiana porque la guitarra es un instrumento común en canciones, fiestas y celebraciones que ellos escuchan y disfrutan, fomentando así la apreciación musical desde temprana edad. La metodología de aprendizaje colaborativo permitirá que los pequeños trabajen en equipo, compartan ideas y aprendan juntos de manera activa y divertida.

Objetivos de Aprendizaje

- Nombra correctamente las partes básicas de la guitarra: cuerpo, mástil, cuerdas y clavijero.
- Clasifica la guitarra como un instrumento de cuerda que produce sonido por la vibración de sus cuerdas.
- Colorea las áreas del esquema de la guitarra según las indicaciones respetando los espacios asignados.

Recursos Necesarios

- Esquemas grandes de guitarra impresos en hojas tamaño carta (1 por grupo, 6 grupos).
- Hojas con esquema de guitarra para colorear (1 por niño).
- Crayones o lápices de colores en colores básicos (rojo, azul, verde, amarillo, marrón, negro).
- Carteles con imágenes reales y dibujos de guitarras.
- Reproductor de audio y altavoces para escuchar sonidos de guitarra.
- Tarjetas con nombres de las partes de la guitarra (cuerpo, mástil, cuerdas, clavijero).
- Espacio amplio para trabajo en grupos pequeños (3-4 niños por grupo).

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre instrumentos musicales simples (por ejemplo, haber escuchado música con guitarra).
- Habilidad para trabajar en grupos pequeños y seguir instrucciones sencillas.
- Motricidad fina básica para colorear y tomar crayones o lápices.
- Experiencia previa con actividades de reconocimiento de partes de objetos simples (por ejemplo, partes del cuerpo).

Actividades

Sesión 1: Conociendo la guitarra y sus partes básicas

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicar que hoy conocerán un instrumento que "canta" con cuerdas llamado guitarra. Es importante porque aprenderán a reconocer sus partes y cómo funciona.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Mostrar un cartel con imagen de una guitarra y preguntar: "¿Quién ha visto o escuchado una guitarra? ¿Dónde?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras o señas, compartiendo experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Tocar brevemente una guitarra (o reproducir audio) y decir: "¡Escuchen cómo canta esta guitarra con sus cuerdas!"
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan emociones o sonidos que relacionan con la guitarra.

Contextualización:

- **Docente:** Relacionar el instrumento con la vida diaria: "La guitarra está en muchas canciones que cantamos en casa y en la escuela."
- **Estudiantes:** Participan diciendo canciones que conocen con guitarra.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Mostrar un esquema grande de la guitarra y presentar las partes básicas con tarjetas y señalándolas: cuerpo, mástil, cuerdas y clavijero. Usar lenguaje simple y repetir los nombres con gestos.

Actividad 1: Juego de las partes de la guitarra

- **Objetivo:** Nombrar correctamente las partes básicas del instrumento.

- **Instrucciones:**

- Dividir a los niños en 6 grupos de 3-4 integrantes.
- Entregar a cada grupo un esquema grande de guitarra y tarjetas con nombres de las partes.
- **Docente dice:** "Vamos a colocar las tarjetas con el nombre en la parte correcta del dibujo. ¿Dónde va el mástil? ¿Y las cuerdas?"
- Los niños conversan y colocan las tarjetas colaborativamente.

- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 niños).

- **Producto:** Esquema con tarjetas bien ubicadas.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Observar participación, hacer preguntas guía: "¿Cómo sabemos que esto es el clavijero?" "¿Qué parte está aquí?"

Actividad 2: Escuchar y clasificar sonidos

- **Objetivo:** Clasificar la guitarra como instrumento de cuerda que vibra.

- **Instrucciones:**

- **Docente dice:** "Ahora vamos a escuchar sonidos de diferentes instrumentos. Cuando escuches el sonido de la guitarra, levanta la mano."
- Reproducir sonidos cortos: guitarra, tambor, flauta, guitarra.
- **Docente pregunta:** "¿Por qué creen que la guitarra suena así? Porque tiene cuerdas que vibran."
- Invitar a que los niños imiten con sus manos el movimiento de vibrar.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Participación activa y reconocimiento auditivo.

- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol docente:** Facilitar la escucha, reforzar la idea de vibración, estimular la conexión sensorial.

Actividad 3: Coloreando la guitarra

- **Objetivo:** Colorear las partes del esquema respetando espacios indicados.

- **Instrucciones:**

- Entregar hojas individuales con esquema de guitarra para colorear.
- **Docente dice:** "Vamos a pintar el cuerpo de color marrón, el mástil de color amarillo, las cuerdas de color negro y el clavijero de azul."
- Los niños colorean colaborativamente en grupos, ayudándose unos a otros.

- **Organización:** Grupos pequeños.

- **Producto:** Hojas coloreadas respetando espacios y colores.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Apoyar a quienes necesiten ayuda, elogiar el esfuerzo, verificar que respeten espacios y colores.

Diferenciación

- Niños que terminan antes: se les invita a explicar a sus compañeros las partes de la guitarra con las tarjetas.
- Niños que necesitan apoyo: trabajan con ayuda del docente o un compañero para identificar partes y colorear.

Transiciones

Después de cada actividad, el docente hace una breve ronda de preguntas y conecta con la siguiente actividad: "¿Qué parte pintamos ahora? ¿Y antes dónde pusimos la tarjeta?"

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis

- **Docente:** Invita a los grupos a mostrar su esquema con tarjetas y hojas coloreadas y repetir juntos las partes de la guitarra.
- **Estudiantes:** Dicen en voz alta los nombres y muestran sus trabajos.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo se llama la parte larga de la guitarra?
- ¿Qué parte tiene cuerdas que vibran?
- ¿Pudiste colorear respetando el espacio y el color que te dije?

Retroalimentación

Docente: Felicita a cada grupo por su participación y precisión, señala lo bien que escucharon y trabajaron juntos, y corrige suavemente si hay errores.

Transferencia

Docente: Anuncia que en la próxima sesión seguirán aprendiendo con juegos y canciones para conocer aún más la guitarra.

Tarea o reto

Docente: Invitar a los niños a contar en casa a su familia lo que aprendieron hoy sobre la guitarra y traer dibujos o cuentos relacionados.

Sesión 2: Explorando sonidos y formas de la guitarra

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recordar las partes de la guitarra y escuchar sonidos para reforzar la clasificación del instrumento.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Mostrar nuevamente el esquema y preguntar: "¿Recuerdan cómo se llama esta parte?" mientras señala cada parte.
- **Estudiantes:** Responden en coro o individualmente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Mostrar un pequeño video animado de una guitarra tocando y vibrando sus cuerdas.
- **Estudiantes:** Observan y expresan lo que ven y escuchan.

Contextualización:

- **Docente:** Explicar que la guitarra puede sonar diferente según cómo tocamos las cuerdas.
- **Estudiantes:** Participan con preguntas y comentarios.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introducir la idea de que la guitarra es parte de la familia de instrumentos de cuerda porque vibra. Mostrar imagen con palabras "Familia de cuerda".

Actividad 1: Juego de vibración con cuerdas simuladas

- **Objetivo:** Comprender que la guitarra vibra para hacer sonido.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos pequeños.
 - Dar a cada grupo cuerdas de goma o hilos gruesos para que estiren y dejen vibrar.
 - **Docente dice:** "Vamos a hacer que nuestras cuerdas suenen y vibren con nuestros dedos."
 - Los niños prueban estirar y soltar para sentir la vibración.
 - **Docente pregunta:** "¿Qué sienten cuando la cuerda vibra?"
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Demostración de vibración y sonido con cuerdas simuladas.

- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Guiar, ayudar a manipular cuerdas, estimular sensaciones táctiles y auditivas.

Actividad 2: Clasificación con tarjetas de instrumentos

- **Objetivo:** Clasificar la guitarra dentro de la familia de instrumentos de cuerda.
- **Instrucciones:**
 - Entregar tarjetas con imágenes de instrumentos de cuerda y de otros tipos (piano, tambor, flauta).
 - **Docente dice:** "Vamos a poner juntos los instrumentos que tienen cuerdas que vibran."
 - Los niños en grupos colocan las tarjetas en dos cajas o áreas: "Instrumentos de cuerda" y "Otros".
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Clasificación correcta de instrumentos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observar, corregir errores, preguntar: "¿Por qué pusieron la guitarra aquí?"

Actividad 3: Canción y movimiento

- **Objetivo:** Reforzar el concepto de la guitarra y su sonido de forma lúdica.
- **Instrucciones:**
 - En círculo, enseñar una canción sencilla que mencione la guitarra y sus partes.
 - Incluir movimientos simples que imiten tocar la guitarra y vibrar cuerdas.
 - Los niños cantan y se mueven en grupo.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa en la canción y movimiento.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Dirigir, animar, reforzar vocabulario.

Diferenciación

- Niños que terminan antes: pueden ayudar a sus compañeros a clasificar o hacer movimientos extras de la canción.
- Niños con más dificultad: se les asigna un compañero guía y se les apoya para seguir instrucciones y movimientos.

Transiciones

El docente conecta el juego de vibración con la clasificación preguntando: "¿Qué parte de la guitarra hace que vibre?" para introducir la siguiente actividad de clasificación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis

- **Docente:** Pedir que cada grupo diga una parte de la guitarra y qué familia de instrumentos es.
- **Estudiantes:** Responden en voz alta.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué parte de la guitarra vibra para hacer sonido?
- ¿La guitarra es un instrumento de cuerda o de viento?
- ¿Les gustó hacer vibrar las cuerdas?

Retroalimentación

Docente: Elogia la participación y la atención, corrige con ejemplos simples si hay confusión.

Transferencia

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión pintarán y crearán una guitarra con materiales para seguir aprendiendo.

Tarea o reto

Docente: Invitar a que en casa escuchen una canción con guitarra y cuenten qué les gusta del sonido.

Sesión 3: Coloreando y creando nuestra guitarra

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recordar las partes de la guitarra y preparar para colorear y crear una guitarra usando materiales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Mostrar hojas con esquema para colorear y preguntar: "¿Recuerdan qué color pintamos el cuerpo de la guitarra?"
- **Estudiantes:** Responden los colores asignados.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Mostrar una guitarra hecha con materiales reciclados y decir: "Hoy vamos a hacer una guitarra con nuestras manos."
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo e interés.

Contextualización:

- **Docente:** Relacionar que al crear, también aprendemos y jugamos con sonidos.
- **Estudiantes:** Participan y preguntan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explicar el proceso para colorear respetando los espacios y luego la creación del instrumento.

Actividad 1: Coloreado guiado del esquema

- **Objetivo:** Colorear las partes del esquema respetando espacios y colores.
- **Instrucciones:**
 - Entregar hoja individual con esquema.
 - **Docente dice:** "Pintemos el cuerpo de marrón, el mástil de amarillo, las cuerdas de negro y el clavijero de azul."
 - Los niños colorean colaborando y ayudándose.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Hojas coloreadas correctamente.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, apoyar, felicitar cumplimiento de espacios y colores.

Actividad 2: Creación de guitarra con materiales

- **Objetivo:** Aplicar conocimiento creando una guitarra con materiales simples.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, usar cartulina, cuerda o hilo, y crayones para armar una guitarra básica.
 - **Docente dice:** "Vamos a pegar la cuerda en el lugar de las cuerdas, pintar el cuerpo y el mástil."
 - Los niños trabajan en equipo para crear su guitarra.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Guitarra manual simple y coloreada.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Guiar, ayudar a pegar, estimular trabajo en equipo, asegurar que respeten partes y colores.

Diferenciación

- Niños adelantados pueden decorar más la guitarra con dibujos o stickers.
- Niños con dificultades reciben apoyo individual para pintar y pegar.

Transiciones

Al terminar, el docente invita a mostrar su trabajo y preparar para compartir en la plenaria.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis

- **Docente:** Cada grupo muestra su guitarra y dice las partes que pintaron y pegaron.
- **Estudiantes:** Participan mostrando y nombrando partes.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué parte pintaste de azul?
- ¿Dónde pusiste las cuerdas en tu guitarra?
- ¿Te gustó hacer la guitarra con tus manos y colores?

Retroalimentación

Docente: Elogia la creatividad y el trabajo colaborativo, corrige suavemente si alguna parte está mal ubicada.

Transferencia

Docente: Explica que en la siguiente sesión seguirán jugando y aprendiendo con sonidos y más actividades divertidas.

Tarea o reto

Docente: Animar a que los niños muestren su guitarra hecha en casa y cuenten qué colores usaron.

Sesión 4: Repasando y celebrando el aprendizaje sobre la guitarra

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Repasar lo aprendido y preparar para una actividad final de juego y creación colectiva.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Mostrar esquemas y preguntar: "¿Cómo se llama esta parte?" y "¿Por qué la guitarra es un instrumento de cuerda?"
- **Estudiantes:** Responden y recuerdan conceptos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invitar a un juego musical con sonidos de guitarra y movimiento.
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo.

Contextualización:

- **Docente:** Explicar que hoy harán un mural colectivo y cantarán una canción sobre la guitarra.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explicar el mural donde cada grupo aportará dibujos y partes de guitarra aprendidas.

Actividad 1: Creación de mural colaborativo

- **Objetivo:** Integrar conocimientos sobre partes y familia de instrumentos en un mural.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo dibuja y colorea una parte de la guitarra en papel grande.
 - Pegarán sus dibujos en un mural colectivo formando una guitarra gigante.
 - **Docente ayuda:** Guiar ubicación y nombres de cada parte en el mural.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Mural gigante con partes de guitarra.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilitar cooperación, corregir ubicación, estimular diálogo entre grupos.

Actividad 2: Canción final y juego de sonidos

- **Objetivo:** Reforzar el aprendizaje con una experiencia musical y lúdica.
- **Instrucciones:**
 - Cantar juntos la canción aprendida en sesiones anteriores.
 - Hacer juego de imitar sonidos de la guitarra y sus partes.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y disfrute.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Animar, dirigir, reforzar vocabulario y conceptos.

Diferenciación

- Niños con más habilidades pueden ayudar a organizar el mural y liderar canto.
- Niños con necesidades especiales reciben apoyo para participar en actividades y movimientos.

Transiciones

El docente conecta el mural con la canción final preguntando cómo suena la guitarra y qué partes ayudan con el sonido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis

- **Docente:** Pedir a los niños que mencionen una cosa que aprendieron sobre la guitarra.
- **Estudiantes:** Comparten verbalmente.

Reflexión metacognitiva

- ¿Puedes nombrar una parte de la guitarra?
- ¿Por qué la guitarra hace sonido?
- ¿Te gusta trabajar en grupo para aprender?

Retroalimentación

Docente: Felicita el esfuerzo y la colaboración, entrega stickers o pequeños reconocimientos por participación.

Transferencia

Docente: Invita a seguir escuchando y tocando música con guitarra en casa y en la escuela.

Tarea o reto

Docente: Animar a que los niños cuenten a sus familias lo que aprendieron y muestren el mural si visitan la escuela.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1, al activar conocimientos previos y observar respuestas iniciales.
- Formativa: Durante todas las actividades de desarrollo, observando participación, colaboración y precisión en nombrar partes y clasificar.
- Sumativa: Al cierre de la sesión 4, con el mural colectivo y la reflexión final verbal.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra correctamente las partes básicas de la guitarra (cuerpo, mástil, cuerdas, clavijero).
- Identifica y clasifica la guitarra en la familia de instrumentos de cuerda por su vibración.
- Colorea respetando espacios y colores indicados en el esquema.
- Participa activamente en actividades colaborativas y juegos.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar nombrar partes y clasificación.
- Registro anecdótico de participación y colaboración.
- Revisión de hojas coloreadas y mural final.
- Autoevaluación verbal sencilla mediante preguntas guiadas.
- Coevaluación grupal en mural y canciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Esquemas con tarjetas colocadas correctamente.
- Hojas con coloreado respetando áreas y colores.
- Mural de guitarra cooperativo con partes bien ubicadas.
- Respuestas orales en reflexiones y juegos.
- Participación en juegos de clasificación y sonido.