

# Explorando el mundo mágico de las cualidades del sonido

Educación Artística | Música | Diseño Universal para el Aprendizaje

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) descubran y comprendan las cualidades del sonido: altura, intensidad, duración y timbre. A través de actividades lúdicas y experimentales, los niños aprenderán cómo se producen los sonidos, cómo podemos distinguirlos y cómo se manifiestan en su entorno cotidiano. Entender estas cualidades es fundamental para desarrollar su apreciación musical y su sensibilidad auditiva, habilidades que enriquecen su expresión artística y comunicación.

Además, el aprendizaje de las cualidades del sonido conecta directamente con la vida diaria, ya que los estudiantes estarán atentos a los sonidos que los rodean, identificarán instrumentos musicales y participarán activamente en la creación sonora. Este conocimiento les permitirá expresarse mejor en música y en otras áreas, fomentando su creatividad y curiosidad científica.

El enfoque basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje garantiza que todas las actividades sean accesibles, motivadoras y significativas para cada estudiante, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las cuatro cualidades principales del sonido: altura, intensidad, duración y timbre.
- Experimentar y diferenciar sonidos según sus cualidades mediante actividades prácticas y auditivas.
- Crear y expresar sonidos usando instrumentos musicales y objetos cotidianos para representar diferentes cualidades sonoras.
- Reconocer la importancia de las cualidades del sonido en la música y en el entorno diario.

## Recursos Necesarios

- Instrumentos musicales variados (panderetas, maracas, xilófonos, tambores) – al menos uno por grupo
- Grabaciones de sonidos variados (animales, naturaleza, instrumentos, objetos cotidianos)
- Reproductor de audio o computadora con parlantes
- Carteles o láminas con imágenes y nombres de las cualidades del sonido
- Hojas de trabajo impresas con actividades y espacio para dibujos
- Materiales para crear instrumentos caseros: cajas pequeñas, gomas elásticas, latas vacías, arroz o lentejas, palitos de madera
- Pizarra blanca y marcadores
- Tarjetas con preguntas y retos para la reflexión

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de sonidos cotidianos y su origen (animales, objetos, voz humana)
- Habilidades básicas para escuchar atentamente y seguir instrucciones simples
- Experiencias previas en actividades grupales y juegos musicales
- Familiaridad con algunos instrumentos musicales básicos (reconocimiento visual y auditivo)

## Actividades

# Sesión 1: Descubriendo las cualidades del sonido

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### Propósito de la sesión:

Conocer qué son las cualidades del sonido y por qué son importantes para escuchar y crear música.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Pueden hacer un sonido fuerte y luego uno suave? ¿Y un sonido alto y uno bajo? Vamos a jugar a imitar sonidos que conocen."
- **Estudiantes:** Realizan sonidos con la voz o con palmas, imitando diferentes intensidades y alturas.

#### Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Sabían que el sonido tiene cualidades como si fueran colores? Hoy vamos a descubrir cómo suenan y cómo usarlos para hacer música muy divertida."
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran entusiasmo para participar.

#### Contextualización:

- **Docente:** "Los sonidos están en todas partes: en la calle, en la casa, en la escuela, y también en los juegos y canciones que les gustan. Entender sus cualidades nos ayuda a ser mejores músicos y a divertirnos creando sonidos."
- **Estudiantes:** Relacionan sonidos con su entorno cotidiano.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 100 minutos**

#### Presentación del contenido:

Se introduce cada cualidad del sonido con ejemplos auditivos y visuales, usando instrumentos y grabaciones, apoyándose en carteles ilustrativos para que los estudiantes identifiquen altura, intensidad, duración y timbre.

### **Actividad 1: "Exploramos la altura del sonido"**

- **Objetivo:** Identificar sonidos altos y bajos.
- **Instrucciones:** El docente presenta un xilófono y muestra cómo producir sonidos agudos y graves. Luego pone grabaciones de sonidos (pájaros, sirenas, voces) y pregunta: "¿Este sonido es alto o bajo?"
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Lista dibujada donde los estudiantes clasifican sonidos en altos o bajos.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observa participación, hace preguntas guía: "¿Cómo sabes que es alto? ¿Lo puedes imitar?"

### **Actividad 2: "Jugamos con la intensidad"**

- **Objetivo:** Diferenciar sonidos fuertes y suaves.
- **Instrucciones:** El docente invita a los estudiantes a tocar maracas o golpear suavemente y luego fuerte sobre la mesa, luego escucha grabaciones con sonidos de diferentes intensidades y pregunta: "¿Es fuerte o suave este sonido?"
- **Organización:** En parejas
- **Producto:** Registro gráfico en hoja de trabajo con dibujos que representan intensidad (por ejemplo, sol grande para fuerte y sol pequeño para suave).
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilita la experimentación, pregunta: "¿Qué pasa si tocas más fuerte? ¿Cómo cambia el sonido?"

### **Actividad 3: "Duración y timbre en sonidos cotidianos"**

- **Objetivo:** Reconocer duración y timbre en sonidos.
- **Instrucciones:** Se reproducen sonidos (campana larga, golpe corto, voz humana, guitarra) y los estudiantes indican si son sonidos largos o cortos y describen su timbre con palabras sencillas (dulce, áspero, suave, fuerte).
- **Organización:** Plenaria con participación individual
- **Producto:** Participación oral y anotaciones en pizarra colectiva.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Modera, escribe respuestas, guía con preguntas: "¿Este sonido se siente rápido o lento? ¿Cómo podríamos describirlo para que alguien más lo imagine?"

### **Diferenciación:**

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear una pequeña historia sonora usando dibujos y sonidos que representen diferentes cualidades.

- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajo con el docente o asistente para repetir ejemplos, usar materiales táctiles (dibujos grandes, instrumentos sencillos) y explicaciones visuales adicionales.

### **Transiciones:**

Después de cada actividad, el docente conecta con la siguiente diciendo: "Ahora que sabemos cómo es el sonido alto y bajo, vamos a descubrir cómo suena fuerte y suave para jugar con la música."

## **Fase de Cierre**

### **Tiempo estimado: 10 minutos**

#### **Síntesis:**

- **Docente:** Pide a los estudiantes dibujar en una hoja una escena con sonidos que tengan las cuatro cualidades aprendidas y compartir en voz alta qué cualidad representa cada dibujo.
- **Estudiantes:** Dibujan y explican brevemente sus representaciones.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué cualidad del sonido me gustó más y por qué?
- ¿Cómo puedo usar estos sonidos para hacer música con mis amigos?
- ¿Qué aprendí sobre los sonidos que no sabía antes?

#### **Retroalimentación:**

El docente escucha las respuestas, refuerza ideas correctas y motiva con comentarios positivos para que los estudiantes se sientan seguros y entusiasmados.

#### **Transferencia:**

Se explica que en la próxima sesión experimentarán creando sonidos con objetos y sus voces para comprender mejor las cualidades.

#### **Tarea o reto:**

Invitar a los estudiantes a escuchar en casa sonidos diferentes y anotar cuáles cualidades identifican, para compartir en la siguiente clase.

## **Sesión 2: Jugando y creando con las cualidades del sonido**

### **Fase de Inicio**

### **Tiempo estimado: 10 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

Recordar las cualidades del sonido y motivar la exploración sonora activa para potenciar la creatividad musical.

### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** "¿Quién recuerda las cualidades del sonido? Vamos a hacer un juego rápido: cuando diga 'altura', ustedes hacen un sonido agudo o grave, y cuando diga 'intensidad', hacen un sonido fuerte o suave."
- **Estudiantes:** Participan dinámicamente, imitando sonidos según la cualidad indicada.

### **Motivación y enganche:**

- **Docente:** Presenta una caja con objetos misteriosos para crear sonidos y dice: "Hoy serán músicos y científicos, creando sonidos con estas cosas y descubriendo cómo cambian las cualidades."
- **Estudiantes:** Muestran curiosidad y entusiasmo por explorar.

### **Contextualización:**

Se recuerda que en la vida diaria hay muchos sonidos diferentes y que hoy usarán su imaginación para hacer sonidos nuevos y divertidos con materiales que pueden encontrar en casa o en la escuela.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 100 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

Se invita a los estudiantes a crear sonidos y experimentar con las cualidades utilizando instrumentos y materiales caseros, fomentando la exploración sensorial y el trabajo colaborativo.

#### **Actividad 1: "Construimos instrumentos caseros"**

- **Objetivo:** Aplicar la identificación y creación de sonidos con diferentes cualidades usando materiales caseros.
- **Instrucciones:** En grupos, los estudiantes reciben materiales (cajas, gomas, arroz, latas) para crear instrumentos simples que produzcan sonidos con distintas cualidades.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Instrumento casero funcional y presentación corta de las cualidades del sonido que produce.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita el acceso a materiales, guía con preguntas: "¿Qué sonido quieres lograr? ¿Será alto o bajo? ¿Fuerte o suave? ¿Cómo puedes cambiar el sonido?" Observa colaboración y participación.

#### **Actividad 2: "El juego de imitar sonidos"**

- **Objetivo:** Reconocer y reproducir sonidos con diferentes cualidades usando la voz y el cuerpo.
- **Instrucciones:** El docente dice una cualidad y los estudiantes deben imitar un sonido que la represente, por ejemplo, un sonido largo y suave, o un sonido corto y fuerte.
- **Organización:** Plenaria y luego en parejas para inventar sonidos juntos.

- **Producto:** Participación oral y demostración creativa de sonidos.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Motiva la expresión libre, refuerza con elogios y ofrece ejemplos si algún estudiante tiene dificultad.

### Actividad 3: "Pequeñas composiciones de sonidos"

- **Objetivo:** Crear secuencias de sonidos que combinen diferentes cualidades aprendidas.
- **Instrucciones:** Cada grupo usa sus instrumentos caseros y la voz para armar una pequeña pieza musical que incluya sonidos altos y bajos, fuertes y suaves, largos y cortos, y diferentes timbres.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Presentación musical grupal y explicación oral de las cualidades usadas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa, ayuda a organizar ideas y pregunta: "¿Cómo cambiaron el sonido para que se escuche diferente? ¿Qué cualidades usaron?"

### Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Diseñar una tarjeta con dibujos y palabras que expliquen las cualidades de su instrumento.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajo en grupo con apoyo directo del docente o asistente, simplificando tareas y usando modelos para imitar sonidos.

### Transiciones:

El docente conecta la exploración con la siguiente sesión diciendo: "Mañana compartiremos nuestras creaciones, escucharemos otras y reflexionaremos sobre lo que aprendimos."

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado: 10 minutos

### Síntesis:

- **Docente:** Pide que cada grupo diga cuál fue su cualidad favorita y por qué, mientras hace un breve resumen en la pizarra.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sonidos nuevos aprendí a hacer hoy?
- ¿Cómo cambian los sonidos cuando uso diferentes materiales o mi voz?
- ¿Qué cualidad del sonido me pareció más divertida para crear?

### Retroalimentación:

El docente da comentarios positivos personalizados y destaca el esfuerzo, señalando avances y creatividad.

**Transferencia:**

Se invita a los estudiantes a practicar en casa con objetos y a pensar en sonidos que puedan usar para contar historias.

**Tarea o reto:**

Crear un pequeño instrumento con materiales de casa y traerlo para mostrarlo en la siguiente sesión.

## **Sesión 3: Compartiendo y reflexionando sobre las cualidades del sonido**

**Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

**Propósito de la sesión:**

Rememorar lo aprendido y preparar a los estudiantes para compartir sus creaciones y reflexionar sobre la importancia del sonido.

**Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** "¿Quién quiere contar qué instrumento casero trajo? Vamos a recordar las cualidades del sonido mientras escuchamos cada instrumento."
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y participan contando y escuchando.

**Motivación y enganche:**

- **Docente:** Explica que hoy se convertirán en "expertos en sonidos" y compartirán sus creaciones y aprendizajes con todos.
- **Estudiantes:** Se preparan para mostrar su trabajo y escuchar a sus compañeros.

**Contextualización:**

Se refuerza que lo aprendido sirve para disfrutar la música, entender el mundo sonoro y expresarse con creatividad.

**Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 100 minutos**

**Presentación del contenido:**

Los estudiantes presentan sus instrumentos y composiciones, describiendo las cualidades del sonido, seguido de actividades para profundizar la comprensión mediante juegos de reconocimiento y comparación sonora.

**Actividad 1: "Presentación de instrumentos caseros y composiciones"**

- **Objetivo:** Explicar y demostrar las cualidades del sonido en creaciones propias.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su instrumento, toca sonidos y explica qué cualidades usaron y cómo las lograron.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes, presentación en plenaria
- **Producto:** Presentación oral y sonora grupal
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Modera, hace preguntas para clarificar y profundizar: "¿Cómo hiciste para que el sonido sea más fuerte? ¿Qué materiales usaste para cambiar el timbre?"

## Actividad 2: "Juego de reconocimiento rápido"

- **Objetivo:** Reforzar identificación de cualidades del sonido mediante un juego auditivo.
- **Instrucciones:** El docente reproduce sonidos grabados y los estudiantes deben levantar la tarjeta con la cualidad correcta (altura, intensidad, duración, timbre).
- **Organización:** Individual y luego en equipo
- **Producto:** Participación activa y tarjetas levantadas
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Da retroalimentación inmediata, felicita respuestas correctas, explica errores con paciencia.

## Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear un pequeño cuento con sonidos que representen las cualidades aprendidas para contar a la clase.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar con el docente en grupos pequeños para reforzar conceptos con ejemplos visuales y auditivos adicionales.

## Transiciones:

El docente conecta la experiencia del juego con la reflexión final diciendo: "Ahora que sabemos mucho sobre los sonidos, vamos a pensar juntos en lo que aprendimos y cómo nos sentimos."

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado: 10 minutos

## Síntesis:

- **Docente:** Invita a los estudiantes a completar un organizador gráfico en forma de tabla donde escriben o dibujan lo que aprendieron sobre cada cualidad.

## Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué cualidad del sonido me fue más fácil reconocer y cuál me costó más?

- ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para disfrutar más la música?
- ¿Qué nuevo sonido quiero crear con lo que sé ahora?

### **Retroalimentación:**

El docente revisa organizadores, da comentarios alentadores y sugiere seguir explorando sonidos en casa y en la escuela.

### **Transferencia:**

Se motiva a aplicar lo aprendido en otras áreas artísticas, como la danza y el teatro, y en la vida cotidiana para ser más conscientes del mundo sonoro.

### **Tarea o reto:**

Invitar a los estudiantes a grabar con ayuda de un adulto sonidos en su entorno que tengan diferentes cualidades y traerlos para compartir en futuras clases.

## **Evaluación**

### **Tipo de evaluación:**

- Diagnóstica: Fase de Inicio de la Sesión 1, para conocer conocimientos previos sobre sonidos.
- Formativa: Durante las actividades de desarrollo en todas las sesiones, observando participación, comprensión y aplicación.
- Sumativa: En la Sesión 3, mediante presentaciones, juegos y organizadores gráficos que evidencian el aprendizaje integrado.

### **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente las cualidades del sonido (altura, intensidad, duración, timbre) en diferentes contextos.
- Demuestra habilidad para crear y diferenciar sonidos usando instrumentos e instrumentos caseros.
- Explica oralmente y por escrito las cualidades del sonido en sus creaciones y actividades.
- Participa activamente en actividades grupales y juegos, mostrando comprensión y respeto por las ideas de sus compañeros.

### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para observar habilidades y participación durante las actividades prácticas.
- Rúbrica sencilla para evaluar presentaciones orales y composiciones de sonidos.
- Portafolio de trabajos y dibujos realizados durante las sesiones.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas de reflexión al final de cada sesión.
- Co-evaluación en actividades grupales para fomentar el trabajo colaborativo.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Listas y dibujos clasificando sonidos por cualidad (Sesión 1).

- Instrumentos caseros funcionales y composiciones musicales grupales (Sesión 2).
- Presentaciones orales explicando cualidades y participación en juegos de reconocimiento (Sesión 3).
- Organizadores gráficos y respuestas reflexivas sobre lo aprendido (Sesión 3).

## Enriquecimientos

### Desarrollo - Gamificar

#### Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "Explorando el mundo mágico de las cualidades del sonido", se proponen las siguientes mecánicas de juego diseñadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Estas actividades gamificadas están alineadas con los objetivos del aprendizaje sobre las cualidades del sonido, promueven la motivación, y respetan la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando accesibilidad y participación para todos los estudiantes.

#### Objetivos de Aprendizaje (implícitos en el diseño)

- Identificar y diferenciar las cualidades del sonido: altura, duración, intensidad y timbre.
- Explorar y experimentar con sonidos utilizando diferentes instrumentos o fuentes sonoras.
- Desarrollar habilidades de escucha activa y discriminación auditiva.
- Fomentar la creatividad y expresión musical mediante la manipulación de sonidos.

#### Mecánicas de Juego Propuestas

| Nombre de la Mecánica      | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Duración Aproximada | Objetivo de Aprendizaje Reforzado                | Adaptaciones DUA                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. "Detectives del Sonido" | Los estudiantes reciben tarjetas con diferentes cualidades del sonido (altura, duración, intensidad, timbre). El docente reproduce sonidos o muestra instrumentos, y los alumnos deben identificar la cualidad correcta levantando la tarjeta correspondiente o señalándola en una pantalla. Se puede jugar en equipos para fomentar colaboración. | 30 minutos          | Identificar y diferenciar cualidades del sonido. | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tarjetas visuales con texto e imágenes.</li><li>• Opción de respuestas mediante señalización física o digital.</li><li>• Pausa para repetir sonidos según necesidad.</li></ul> |

| Nombre de la Mecánica               | Descripción                                                                                                                                                                                                                                               | Duración Aproximada | Objetivo de Aprendizaje Reforzado                                             | Adaptaciones DUA                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. "Construyendo la Canción Mágica" | En equipos, los estudiantes crean una pequeña composición musical usando instrumentos o sonidos grabados, incorporando intencionalmente distintas cualidades del sonido. Deben presentar su canción y explicar qué cualidad usaron y cómo la modificaron. | 60 minutos          | Explorar y experimentar con cualidades del sonido; fomentar creatividad.      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Opciones para usar instrumentos físicos o aplicaciones de sonidos digitales.</li><li>• Guías visuales y escritas para planificar la canción.</li><li>• Roles asignados según fortalezas de cada estudiante.</li></ul> |
| 3. "Carrera de Sonidos"             | Juego tipo carrera donde los estudiantes avanzan en un tablero o espacio físico según aciertos en preguntas o desafíos relacionados con las cualidades del sonido. Ejemplo: identificar si un sonido es agudo o grave para avanzar un espacio.            | 30-40 minutos       | Refuerzo de la discriminación auditiva y reconocimiento rápido de cualidades. | <ul style="list-style-type: none"><li>• Preguntas con múltiples formatos (oral, visual, auditivo).</li><li>• Permitir respuestas en equipo para apoyo mutuo.</li><li>• Tiempo extra o pistas para estudiantes que lo requieran.</li></ul>                     |

Consideraciones para Implementación

- **Balance entre juego y contenido:** Cada actividad incluye objetivos claros y tiempos delimitados para mantener el enfoque en el aprendizaje.
- **Inclusión y accesibilidad:** Uso de múltiples formatos (visual, auditivo, kinestésico) para atender distintos estilos y necesidades de aprendizaje.
- **Retroalimentación positiva:** Refuerzo inmediato con elogios, insignias o puntos simbólicos para motivar y reconocer el esfuerzo.

- **Colaboración:** Promover el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales y apoyo entre compañeros.

Estas mecánicas gamificadas convierten la exploración del mundo mágico de las cualidades del sonido en una experiencia activa, divertida y significativa para los estudiantes de primaria.