

¡Descubre las notas mágicas! Aprendiendo SI, LA y SOL jugando

Educación Artística | Música | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) aprendan y fortalezcan el reconocimiento y uso de las notas musicales SI, LA y SOL a través de la metodología de gamificación. A través de juegos, retos y actividades interactivas, los niños desarrollarán habilidades en el lenguaje musical que les permitirá entender mejor la música que escuchan y tocan. Además, aprenderán a identificar y relacionar estas notas en diferentes contextos, promoviendo un aprendizaje activo y motivador.

Este conocimiento es relevante porque las notas musicales son la base para tocar instrumentos, cantar y comprender la música, elementos que enriquecen su vida cotidiana y fomentan la creatividad. La conexión con experiencias reales, como canciones populares y juegos musicales, hace que el aprendizaje sea significativo y divertido, favoreciendo el desarrollo de competencias musicales y cognitivas esenciales en su formación integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar correctamente las notas musicales SI, LA y SOL.
- Reconocer auditivamente las notas SI, LA y SOL en diferentes melodías.
- Representar gráficamente las notas SI, LA y SOL en pentagramas simples.
- Interpretar canciones sencillas utilizando las notas SI, LA y SOL.
- Colaborar en equipos para superar retos y acumular puntos mediante juegos musicales.

Recursos Necesarios

- Pizarra o rotafolio con marcador.
- Tarjetas impresas con las notas SI, LA y SOL (al menos 10 por nota).
- Instrumentos musicales simples como flautas dulces, xilófonos o teclados pequeños (1 por cada 3-4 estudiantes).
- Reproductor de audio y altavoces para canciones y sonidos.
- Carteles grandes con el pentagrama y las notas SI, LA y SOL señaladas.
- Fichas o pegatinas para puntos e insignias de gamificación.
- Hojas de trabajo con pentagramas para que los estudiantes dibujen notas.
- Dispositivo digital (tablet o computadora) con juegos interactivos de notas musicales (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de qué es una nota musical y que existen diferentes sonidos en la música.
- Habilidad para escuchar con atención y seguir instrucciones simples.
- Experiencia previa con canciones infantiles sencillas o juegos musicales básicos.
- Capacidad para trabajar en equipo y participar en actividades lúdicas.

Actividades

Sesión 1: Explorando las notas SI, LA y SOL jugando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con lo que saben sobre música y motivarlos para descubrir juntos las notas SI, LA y SOL, entendiendo qué son y por qué son importantes para tocar y disfrutar música.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: “¿Quién puede cantar una canción que conozca? Ahora, ¿pueden escuchar y decir si la canción tiene sonidos altos o bajos?”
- **Estudiantes:** Cantar una canción corta y responder si los sonidos son altos o bajos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica: “Hoy vamos a convertirnos en exploradores de sonidos mágicos, vamos a descubrir tres notas musicales especiales: SI, LA y SOL. Cada vez que las encontremos, ganaremos puntos para nuestro equipo.”
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran entusiasmo para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Muestra imágenes de instrumentos y dice: “Estas notas nos ayudan a tocar instrumentos, cantar nuestras canciones favoritas y entender la música que escuchamos en la radio o en casa.”
- **Estudiantes:** Observan y comentan si conocen algún instrumento o canción que les guste.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Introducir las notas SI, LA y SOL usando tarjetas, sonidos y pentagramas, con apoyo visual y auditivo, mientras se motiva la participación mediante juegos y retos.

Actividad 1: “Conociendo a SI, LA y SOL”

- **Objetivo:** Identificar y nombrar las notas SI, LA y SOL.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra una tarjeta con la nota SI, dice su nombre y suena la nota en un instrumento. Repite con LA y SOL.
 - Pide a los estudiantes que repitan el nombre de cada nota y que imiten el sonido con la voz o con palmadas.
 - Luego, reparte tarjetas al azar y pide a estudiantes que levanten su tarjeta cuando el docente toque o cante la nota correspondiente.
- **Organización:** Plenaria con participación individual.
- **Producto:** Respuestas orales y participación activa.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Observa pronunciación y atención, corrige suavemente y anima la participación.

Actividad 2: “Carrera musical de equipos”

- **Objetivo:** Reconocer auditivamente las notas SI, LA y SOL y responder rápido.
- **Instrucciones:**
 - Divide la clase en 3 equipos.
 - Reproduce sonidos de las notas SI, LA y SOL en orden aleatorio.
 - Cada equipo debe levantar la tarjeta con el nombre de la nota correcta para ganar puntos.
 - El equipo con más puntos gana una insignia.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Puntuación acumulada y trabajo en equipo.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Modera la actividad, registra puntos, motiva y corrige errores.

Actividad 3: “Dibuja las notas en el pentagrama”

- **Objetivo:** Representar gráficamente las notas SI, LA y SOL.
- **Instrucciones:**
 - Entrega hojas con pentagramas vacíos.
 - El docente indica una nota (ej. SI) y los estudiantes la dibujan en el lugar correcto.
 - Se repite con las otras notas, primero con guía y luego de forma independiente.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Hojas con notas dibujadas correctamente.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, verifica ubicación correcta y ofrece apoyo a quienes lo requieran.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Reto extra: Crear una pequeña melodía usando solo las notas SI, LA y SOL con el instrumento disponible.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar en pareja con un compañero para identificar y dibujar las notas, usar ejemplos auditivos adicionales y materiales táctiles.

Transiciones:

Después de cada actividad, el docente hace una breve recapitulación: “Muy bien, ahora que sabemos reconocer y dibujar las notas, vamos a ver cómo usarlas para tocar canciones en nuestra próxima sesión.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los estudiantes que dibujen en una hoja tres notas (SI, LA y SOL) y escriban su nombre al lado.
- Se recoge la hoja para revisar rápidamente y compartir algunos ejemplos en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo sabes cuándo escuchas la nota SI, LA o SOL?
- ¿Qué juego te gustó más para aprender las notas y por qué?
- ¿Crees que podrías enseñar a alguien más estas notas? ¿Por qué?

Retroalimentación:

El docente da comentarios positivos individualizados y grupales, destacando el esfuerzo, la atención y el trabajo en equipo, sugiriendo áreas para mejorar con ánimo.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión se usará lo aprendido para tocar y cantar canciones con las notas SI, LA y SOL, invitando a pensar en canciones que conozcan con estas notas.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a escuchar una canción en casa y tratar de identificar si escuchan las notas SI, LA o SOL, y contar qué nota les pareció más fácil o difícil de reconocer.

Sesión 2: Tocando y jugando con SI, LA y SOL

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para aplicar las notas SI, LA y SOL en canciones y juegos musicales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué recuerdan de las notas SI, LA y SOL? ¿Pueden cantarlas conmigo?”
- **Estudiantes:** Responden y cantan en conjunto las notas aprendidas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un desafío: “Hoy vamos a tocar una canción usando solo SI, LA y SOL. Cada vez que lo logremos, ganaremos puntos para nuestro equipo y una medalla especial.”
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y disposición para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: “Saber tocar estas notas nos ayuda a tocar instrumentos en la escuela, en casa o con amigos, y a disfrutar la música aún más.”
- **Estudiantes:** Conectan con sus experiencias musicales personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Introducir canciones sencillas y actividades de interpretación con las notas SI, LA y SOL, integrando retos y recompensas propias de la gamificación para mantener la motivación.

Actividad 1: “Toca la canción mágica”

- **Objetivo:** Interpretar canciones sencillas usando las notas SI, LA y SOL.
- **Instrucciones:**
 - El docente enseña una canción sencilla que solo usa SI, LA y SOL (ejemplo: “Sol, sol, sol... La, la, la...”).
 - Los estudiantes practican con el instrumento (flauta, xilófono o teclado) tocando la canción en grupos.
 - Se realizan rondas para que cada grupo toque y acumule puntos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Interpretación musical en grupo.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa técnica, da indicaciones y anima a los grupos.

Actividad 2: “El juego de la nota escondida”

- **Objetivo:** Reconocer auditivamente y responder a las notas SI, LA y SOL en un juego dinámico.
- **Instrucciones:**
 - El docente toca una nota y los estudiantes deben correr hacia la tarjeta con el nombre correcto.
 - Por cada acierto, el equipo gana puntos.
 - Se repite varias veces aumentando la velocidad.
- **Organización:** Grupos grandes en la sala o patio.
- **Producto:** Participación activa y puntuación del equipo.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Organiza, controla la dinámica y motiva.

Actividad 3: “Crea tu propio reto musical”

- **Objetivo:** Colaborar en equipos para diseñar un reto o juego que incluya las notas SI, LA y SOL.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes inventan un juego o reto que incluya identificar, cantar o tocar las notas.
 - Presentan su idea al grupo y se elige uno para jugar juntos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Propuesta de juego y presentación oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la creatividad, hace preguntas para guiar y organiza la presentación.

Diferenciación:

- **Para estudiantes adelantados:** Proponer que creen una pequeña melodía con las notas y la presenten.
- **Para estudiantes con dificultades:** Apoyo en grupos y uso de materiales visuales y auditivos extra.

Transiciones:

Entre cada actividad, el docente hace preguntas rápidas: “¿Qué nota escuchaste? ¿Cuál te gustó más tocar? Preparémonos para el siguiente juego.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Invita a los estudiantes a compartir en voz alta qué aprendieron y cuál fue su actividad favorita.
- Se realiza un resumen grupal en la pizarra con las notas SI, LA y SOL y sus características principales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo usar las notas SI, LA y SOL para tocar música en casa o en la escuela?
- ¿Qué aprendí hoy que no sabía la sesión pasada?
- ¿Qué puedo hacer para mejorar mi forma de tocar o reconocer estas notas?

Retroalimentación:

El docente felicita a los estudiantes por su participación, señala avances específicos y ofrece sugerencias personalizadas para continuar mejorando fuera del aula.

Transferencia:

Se anima a los estudiantes a practicar en casa con familiares o amigos las notas aprendidas y a buscar canciones que usen SI, LA y SOL para compartirlas en la próxima clase.

Tarea o reto:

Crear un dibujo o cartel que represente las notas SI, LA y SOL y traerlo para mostrarlo en la próxima sesión, explicando qué nota es su favorita y por qué.

Evaluación

Evaluación del plan de clase

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión, mediante preguntas orales y actividades de activación para conocer conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observando participación, respuestas en juegos, dibujos y presentaciones.
- **Sumativa:** Al cierre de la segunda sesión, mediante síntesis grupal, reflexión y evidencia de producción musical y gráfica.

Criterios de evaluación:

- Identifica y nombra correctamente las notas SI, LA y SOL (Objetivo 1).
- Reconoce auditivamente las notas en actividades y juegos (Objetivo 2).
- Representa gráficamente las notas en el pentagrama (Objetivo 3).
- Interpreta canciones sencillas con las notas aprendidas (Objetivo 4).
- Participa activamente y colabora en equipos durante las actividades gamificadas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de participación y respuestas durante las actividades.

- Rúbrica simple para valorar dibujos y representaciones gráficas de notas.
- Portafolio de evidencias con hojas de trabajo y grabaciones (opcional) de interpretación.
- Autoevaluación breve con preguntas guiadas para reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa y correcta identificación verbal de las notas en juegos y retos.
- Hojas con notas SI, LA y SOL dibujadas correctamente en pentagramas.
- Interpretación grupal de canciones sencillas usando las notas.
- Presentación y colaboración en los retos creados en grupos.
- Reflexiones orales y escritas que denotan comprensión y autoevaluación positiva.

Enriquecimientos

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para evaluar el proceso de aprendizaje: ¡Descubre las notas mágicas! Aprendiendo SI, LA y SOL jugando

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Reconocimiento auditivo de las notas SI, LA y SOL	Identifica correctamente las notas SI, LA y SOL en todas las actividades auditivas sin error.	Reconoce la mayoría de las notas SI, LA y SOL, con uno o dos errores mínimos.	Reconoce algunas notas SI, LA y SOL, pero confunde varias entre ellas.	Tiene dificultad para identificar las notas SI, LA y SOL durante las actividades auditivas.
Reproducción vocal o instrumental de las notas SI, LA y SOL	Canta o toca las notas SI, LA y SOL con tono y ritmo correctos en todas las ocasiones.	Canta o toca las notas SI, LA y SOL con pequeños errores de tono o ritmo que no afectan la comprensión.	Intenta cantar o tocar las notas, pero presenta errores frecuentes en tono o ritmo.	No logra reproducir correctamente las notas SI, LA y SOL.
Participación activa en las actividades lúdicas y juegos musicales	Participa con entusiasmo, respeta turnos y colabora con sus compañeros durante todas las actividades.	Participa la mayoría del tiempo, con buena disposición y respeto hacia sus compañeros.	Participa de manera intermitente, con distracciones ocasionales.	Muestra poco interés o no participa en las actividades propuestas.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Identificación visual de las notas SI, LA y SOL en el pentagrama	Reconoce y señala correctamente las notas SI, LA y SOL en el pentagrama sin ayuda.	Identifica la mayoría de las notas en el pentagrama con mínima ayuda.	Reconoce algunas notas en el pentagrama con apoyo constante.	No logra identificar las notas en el pentagrama incluso con ayuda.

Indicaciones para la evaluación: Durante las dos sesiones, el docente observará y registrará el desempeño del estudiante en cada criterio, usando la rúbrica para ofrecer retroalimentación positiva y definir apoyos personalizados que favorezcan el aprendizaje de las notas SI, LA y SOL.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación en la activación de conocimientos previos:** Invitar a los estudiantes a compartir canciones de sus culturas o idiomas maternos para cantar y analizar sonidos altos o bajos. Esto valora las variadas raíces culturales y lingüísticas, fomentando un ambiente respetuoso y enriquecedor.
- **Modificación en la presentación del contenido:** Utilizar tarjetas con símbolos visuales y colores que representen las notas SI, LA y SOL, además de incluir imágenes de instrumentos musicales de diferentes culturas para ampliar el reconocimiento cultural. Esto conecta la música con la diversidad cultural, promoviendo la inclusión.
- **Recurso adicional:** Incorporar audios o videos breves con músicas de diversas regiones o estilos, para que los niños identifiquen las notas en diferentes contextos musicales. Esto amplía la percepción musical y el respeto por la diversidad sonora.

Equidad de género

- **Adaptación en la fase de motivación y enganche:** Utilizar un lenguaje inclusivo al dirigirse a todos los niños y niñas, evitando estereotipos (“exploradores y exploradoras de sonidos mágicos”). Esto favorece que todos se sientan bienvenidos y valorados sin importar su género.
- **Modificación en organización de grupos:** Formar equipos mixtos equilibrados en género para las actividades de juego, promoviendo la colaboración y el respeto mutuo, desafiando roles de género tradicionales.
- **Recurso adicional:** Presentar ejemplos de músicos y músicas tanto hombres como mujeres, niños y niñas, que usan las notas SI, LA y SOL, para visibilizar modelos diversos y equilibrados de género en la música.

Inclusión

- **Adaptación en actividades:** Para estudiantes con dificultades auditivas, proporcionar tarjetas táctiles en relieve con los nombres y símbolos de las notas para que puedan seguir la actividad con apoyo visual y táctil, facilitando su participación plena.

- **Modificación en tiempos y dinámicas:** Dividir las actividades en segmentos más cortos y alternar entre momentos activos y pausas para estudiantes con atención o procesamiento lento, asegurando que todos puedan seguir la clase sin sentirse agotados.
- **Estrategia de evaluación inclusiva:** Permitir respuestas variadas (orales, gestos, uso de tarjetas) para identificar las notas, adaptándose a diferentes formas de comunicación y expresión, lo que promueve la participación de estudiantes con necesidades diversas.