

¡Aventureros del Sonido! Descubriendo las cualidades musicales jugando

Educación Artística | Música | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de 3 a 4 años exploren y reconozcan las cualidades básicas del sonido a través de actividades musicales lúdicas y motivadoras. Los estudiantes aprenderán a identificar características como el volumen (fuerte y suave), la altura (agudo y grave) y la duración (largo y corto) de los sonidos, utilizando su cuerpo, instrumentos sencillos y la voz. La relevancia radica en que desde temprana edad, la percepción auditiva y la diferenciación de sonidos fortalecen habilidades comunicativas, cognitivas y creativas, fundamentales para su desarrollo integral. Además, al emplear la gamificación, se fomenta un ambiente de aprendizaje activo, donde los niños se sienten motivados y comprometidos, relacionando lo aprendido con experiencias cotidianas como escuchar sonidos en casa, en la calle o en sus juegos. Así, este plan conecta el mundo musical con su realidad diaria, promoviendo el gusto por la música y la expresión artística desde el juego y la exploración sensorial.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar sonidos según su volumen (fuerte y suave) mediante la escucha activa.
- Reconocer sonidos agudos y graves utilizando la voz y objetos sonoros.
- Comparar sonidos cortos y largos a través de movimientos y juegos musicales.
- Participar activamente en actividades musicales grupales, aplicando las nociones básicas de las cualidades del sonido.

Recursos Necesarios

- Instrumentos musicales pequeños: maracas (6), tambores (4), campanas (4), xilófonos (4).
- Grabadora o dispositivo para reproducir sonidos pregrabados variados.
- Tarjetas ilustradas con imágenes que representen volumen, altura y duración del sonido (6 tarjetas).
- Espacio amplio para moverse libremente.
- Cinta adhesiva para marcar "estaciones de juego".
- Insignias adhesivas de colores para premiar logros (una por niño).
- Hoja con pictogramas para la actividad de síntesis (una por niño).

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para escuchar y seguir instrucciones simples.

- Experiencia previa con juegos de imitación y movimientos corporales.
- Exposición inicial a sonidos cotidianos y música en el entorno familiar o escolar.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los niños que hoy serán "exploradores del sonido" y que van a descubrir cómo suenan diferentes sonidos y cómo pueden reconocerlos. Les dice que es importante porque la música está en todas partes y aprenderán a escuchar con atención para divertirse.

Estudiantes: Escuchan atentos y muestran curiosidad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Invita a los niños a jugar al "Eco musical". Hace un sonido con la voz (por ejemplo, un "¡Hola!" fuerte o un silbido suave) y les pide que lo repitan imitando el mismo volumen y duración.

Estudiantes: Repetirán con la voz los sonidos que haga el docente, explorando fuerte-suave y largo-corto.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que los elefantes pueden hacer sonidos muy graves y fuertes para hablar con otros elefantes a muchos kilómetros? ¡Hoy vamos a descubrir sonidos así de interesantes!"

Estudiantes: Muestran interés y se preparan para la aventura sonora.

Contextualización:

Docente: Relaciona la música con la vida diaria: "Cuando escuchan el timbre de la puerta o su canción favorita, están usando el oído para entender sonidos diferentes. Hoy aprenderemos a jugar con esos sonidos en el salón."

Estudiantes: Asienten y se disponen a comenzar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce las cualidades del sonido de forma lúdica, usando tarjetas ilustradas y sonidos reales, explicando con lenguaje sencillo y ejemplos sonoros: volumen, altura y duración.

Actividad 1: "Detectives de Volumen"

- **Objetivo:** Identificar sonidos fuertes y suaves.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Ahora vamos a jugar a ser detectives que buscan sonidos fuertes y suaves. Escuchen este sonido y díganme si es fuerte o suave."
 - Reproduce sonidos con instrumentos (ej. tambor fuerte, maraca suave).
 - Los niños responden levantando la tarjeta correspondiente (Fuerte o Suave).
- **Organización:** Grupal.
- **Producto:** Mostrar con tarjetas la respuesta correcta.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol del docente:** Observa respuestas, hace preguntas guía: "¿Cómo sienten el sonido? ¿Puedes hacerlo más fuerte con tu voz?"

Actividad 2: "Sube y baja la voz"

- **Objetivo:** Reconocer sonidos agudos y graves usando la voz y xilófonos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a cantar y tocar sonidos que suben como un pájaro (agudos) y bajan como un elefante (graves). Primero yo lo hago, y luego ustedes."
 - Ejecuta sonidos en xilófono de tonos graves y agudos, luego invita a los niños a imitarlos con la voz y el xilófono.
- **Organización:** Grupos de 3-4 para practicar juntos.
- **Producto:** Imitaciones vocales y con xilófono.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva, corrige suavemente y resalta cuando un niño identifica bien los tonos.

Actividad 3: "El juego del sonido largo y corto"

- **Objetivo:** Diferenciar sonidos de duración larga y corta con movimientos corporales y percusión.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a jugar a hacer sonidos cortos y largos. Cuando escuchen un sonido corto, saltarán una vez; si es largo, saltarán dos veces."
 - El docente toca sonidos con campanas y tambores, variando duración.
 - Los niños responden con saltos.
 - Luego, cada niño elige un instrumento para crear su propio sonido corto o largo y mostrarlo al grupo.
- **Organización:** Individual para la creación, grupal para responder.
- **Producto:** Movimientos y creación de sonidos.
- **Tiempo:** 13 minutos.
- **Rol del docente:** Observa participación, ofrece apoyo a quien necesite ayuda para distinguir duraciones.

Diferenciación:

- **Para niños que terminan antes:** Invitarlos a crear una pequeña historia sonora usando los sonidos aprendidos, narrándola al grupo.
- **Para niños que necesitan más apoyo:** Usar sonidos más evidentes y apoyo visual con las tarjetas, repetir las actividades con acompañamiento individual o en parejas.

Transiciones:

Docente: Usa canciones de transición con sonidos que ejemplifiquen las cualidades aprendidas para cambiar de una actividad a otra, invitando a los niños a imitar los sonidos mientras se desplazan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza con los niños un mural colectivo con pictogramas que representan volumen, altura y duración. Los niños pegan las tarjetas que usaron durante la clase y nombran cada cualidad mientras el docente escribe su palabra al lado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sonido te gustó más crear hoy?
- ¿Cómo sabes si un sonido es fuerte o suave?
- ¿Puedes mostrar con tu voz un sonido largo y uno corto?

Estudiantes: Responden con ayuda del docente, expresan sus experiencias.

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por sus esfuerzos, da comentarios positivos específicos ("Me gustó cómo hiciste el sonido largo") y entrega una insignia adhesiva como reconocimiento.

Transferencia:

Docente: Anima a los niños a escuchar sonidos en casa y contar qué cualidad tienen, invitándolos a jugar con sus familias a identificar sonidos fuertes, suaves, agudos, graves, largos y cortos.

Tarea o reto:

Docente: Propone que con ayuda de mamá o papá, los niños busquen tres objetos en casa que hagan sonidos diferentes y que intenten decir cuál es fuerte, suave, agudo, grave, largo o corto para compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa y se realiza durante la fase de desarrollo con observación directa y participación activa, y sumativa en el cierre mediante la evidencia del mural y la reflexión oral.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente el volumen de los sonidos (fuerte o suave) durante el juego “Detectives de Volumen”.
- Distingue sonidos agudos y graves imitando con voz e instrumentos en “Sube y baja la voz”.
- Diferencia sonidos cortos y largos respondiendo con movimientos y creación sonora en “El juego del sonido largo y corto”.
- Participa activamente y con interés en las actividades grupales.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante las actividades.
- Registro anecdótico de participación y respuestas en las reflexiones.
- Portafolio con el mural colectivo y tarjetas usadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas con tarjetas en “Detectives de Volumen”.
- Imitación vocal e instrumental en “Sube y baja la voz”.
- Movimientos y creación de sonidos en “El juego del sonido largo y corto”.
- Participación durante la reflexión y mural colectivo.