

Explorando los Sonidos: Duración, Intensidad, Altura y Timbre en Acción

Educación Artística | Expresión artística | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria descubran y experimenten las características fundamentales del sonido: duración, intensidad, altura y timbre. A través de actividades lúdicas, dinámicas y creativas, los alumnos aprenderán a reconocer y ejecutar estas cualidades del sonido, desarrollando su sensibilidad auditiva y expresiva musical. El aprendizaje colaborativo será clave, fomentando el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida para alcanzar metas comunes.

El estudio de las características del sonido no solo es fundamental para la educación artística, sino que también conecta con su vida cotidiana: desde escuchar música, identificar sonidos en su entorno, hasta expresarse a través de la voz y objetos musicales. Así, los niños desarrollan habilidades para apreciar y crear sonidos, mejorando su comunicación y creatividad.

Este plan promueve un aprendizaje activo, centrado en el estudiante, que integra la exploración sensorial, la experimentación práctica y la reflexión, adaptado para su nivel y contexto. Al finalizar, los estudiantes serán capaces de distinguir y producir sonidos con diferentes duraciones, intensidades, alturas y timbres, aplicando lo aprendido en presentaciones grupales y juegos musicales.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y describir las características del sonido: duración, intensidad, altura y timbre.
- Ejecutar sonidos que varíen en duración, intensidad, altura y timbre mediante juegos y actividades musicales.
- Colaborar en grupos pequeños para crear secuencias sonoras que integren las diferentes características del sonido.
- Expresar de manera creativa y lúdica las cualidades del sonido utilizando la voz, el cuerpo y objetos sonoros.

Recursos Necesarios

- Instrumentos musicales simples (panderetas, maracas, tambores, xilófonos) – al menos 1 por cada 3 estudiantes
- Grabadora o dispositivo para reproducir sonidos y música
- Carteles ilustrativos con imágenes y nombres de características del sonido (duración, intensidad, altura, timbre)
- Tarjetas con ejemplos de sonidos o palabras clave
- Hojas de trabajo para registro y reflexión (1 por estudiante)
- Materiales para la creación de instrumentos caseros (vasos, gomas elásticas, cajas, palitos)
- Pizarra o rotafolio y marcadores

- Reproductor multimedia para videos cortos explicativos (opcional)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre sonidos cotidianos y experiencia previa escuchando música o sonidos en el entorno
- Habilidades básicas para escuchar atentamente y participar en dinámicas grupales
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y expresar ideas oralmente

Actividades

Plan de 6 Sesiones para Características del Sonido

Sesión 1: Descubriendo el sonido y su duración

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir a los estudiantes en el concepto del sonido y su característica de duración, despertando su curiosidad y relacionándolo con su experiencia diaria.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Saluda al grupo y pregunta: “¿Pueden nombrar algunos sonidos que escuchen en su casa o en la escuela?”
- **Estudiantes:** Responden nombrando sonidos familiares (perro, campana, música, voz, etc.).

Motivación y enganche

- **Docente:** Realiza una demostración golpeando una mesa con diferentes duraciones (golpe corto, golpe largo) y pregunta: “¿Escucharon cómo cambió el sonido? ¿Qué creen que pasó?”
- **Estudiantes:** Observan, escuchan y comentan sus percepciones.

Contextualización

- **Docente:** Explica que el sonido tiene diferentes cualidades y hoy empezarán con la duración, que es cuánto tiempo dura un sonido.
- **Estudiantes:** Asienten y participan en la explicación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido

Docente: Presenta carteles con la palabra “Duración” y dibujos que representan sonidos cortos y largos. Explica con ejemplos simples y pregunta a los alumnos si pueden imitar sonidos cortos y largos usando su voz y palmas.

Actividad 1: "El juego de los sonidos cortos y largos"

- **Objetivo:** Reconocer y ejecutar sonidos de diferente duración.
- **Instrucciones:**
 - Divide a los estudiantes en grupos de 4.
 - Cada grupo recibe tarjetas con indicaciones “sonido corto” o “sonido largo”.
 - Por turnos, cada alumno debe hacer un sonido (con la voz o palmadas) siguiendo la tarjeta que le toca.
 - Los compañeros deben adivinar si el sonido fue corto o largo.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro oral y práctica del reconocimiento y producción de duración.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observar la participación, hacer preguntas guía como “¿Cómo sabes que fue un sonido largo?” o “¿Qué pasó con tu voz para hacer el sonido corto?”

Actividad 2: "Creando sonidos con objetos"

- **Objetivo:** Experimentar duración con instrumentos e improvisaciones.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, utilizan instrumentos o materiales para crear sonidos cortos y largos.
 - Ensayan un pequeño patrón de sonidos variando duración y lo presentan a la clase.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación grupal de secuencias sonoras con duración variada.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Facilitar materiales, apoyar en la organización, preguntar “¿Cómo lograron que el sonido fuera largo o corto?”

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crean un dibujo que represente el patrón de duración que hicieron.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Trabajan con un compañero que los guíe y usan sonidos corporales (palmas, pisadas).

Transición

Docente: Explica que en la próxima sesión explorarán otra característica del sonido: la intensidad, y pregunta “¿Cómo creen que cambia un sonido cuando lo hacemos fuerte o suave?”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** “Ticket de salida”: Cada estudiante dice una palabra o frase que explique qué es la duración del sonido.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo supiste si el sonido era corto o largo?
- ¿Fue fácil o difícil hacer sonidos largos? ¿Por qué?
- ¿Qué te gustó más de las actividades de hoy?

Retroalimentación

Docente: Elogia los esfuerzos, destaca ejemplos concretos de buen trabajo y aclara dudas finales.

Transferencia y tarea

Docente: Invita a los estudiantes a escuchar sonidos en casa y pensar si son cortos o largos para compartir en la próxima sesión.

Sesión 2: Jugando con la intensidad del sonido (fuerte y suave)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la característica de intensidad del sonido y preparar a los estudiantes para identificar y producir sonidos fuertes y suaves.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan qué vimos sobre duración? Hoy vamos a aprender otra cosa, que es qué tan fuerte o suave es un sonido.”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ejemplos.

Motivación y enganche

- **Docente:** Muestra un video corto donde se escuchan sonidos fuertes y suaves (como un tambor fuerte y un susurro).
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué sonidos les parecieron fuertes o suaves.

Contextualización

- **Docente:** Explica la intensidad como la fuerza con la que se produce un sonido y cómo afecta a lo que escuchamos.
- **Estudiantes:** Participan con ejemplos y preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: "El eco de la intensidad"

- **Objetivo:** Identificar y reproducir sonidos con diferentes intensidades.
- **Instrucciones:**
 - En círculo, un estudiante hace un sonido (voz, palmada o instrumento) fuerte o suave.
 - El siguiente debe repetir el sonido con la misma intensidad.
 - Se continúa hasta que todos participen.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Práctica colaborativa del reconocimiento y ejecución de la intensidad.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera, corrige suavemente, pregunta "¿Cómo sabes que ese sonido fue fuerte?"

Actividad 2: "Creando historias con sonidos fuertes y suaves"

- **Objetivo:** Aplicar la intensidad para expresar emociones o ideas en grupo.
- **Instrucciones:**
 - En grupos pequeños, inventan una historia sencilla y la representan usando sonidos fuertes y suaves con instrumentos o su voz.
 - Ensayan y presentan a la clase.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación sonora de una historia con variación de intensidad.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Ayuda en la organización, sugiere efectos sonoros, fomenta la participación.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Experimentan con distintos instrumentos para variar intensidad.
- **Apoyo:** Reciben ayuda para expresar sonidos con la voz o palmas, acompañados por un compañero.

Transición

Docente: Comenta que en la próxima sesión explorarán la altura del sonido, que es si un sonido es agudo o grave, y pregunta si conocen sonidos graves o agudos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** Cada estudiante dibuja un símbolo (estrella grande para fuerte, pequeña para suave) y explica a un compañero.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo hiciste para que tu sonido fuera fuerte o suave?
- ¿Qué parte del cuerpo usaste para hacer sonidos suaves?
- ¿Por qué es importante saber la intensidad del sonido?

Retroalimentación

Docente: Comentarios positivos y sugerencias para mejorar control de intensidad.

Transferencia y tarea

Docente: Pide que en casa escuchen sonidos fuertes y suaves y los compartan en la próxima sesión.

Sesión 3: Jugando con la altura del sonido (agudo y grave)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Presentar la altura del sonido y preparar a los estudiantes para identificar sonidos agudos y graves.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan las actividades de duración e intensidad? Hoy conoceremos otra característica: la altura del sonido. ¿Han escuchado sonidos agudos o graves?”
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos (voz de niño, voz de adulto, sonidos de animales).

Motivación y enganche

- **Docente:** Muestra instrumentos como xilófono o teclado y toca notas agudas y graves para que los escuchen.
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y expresan lo que sienten.

Contextualización

- **Docente:** Explica que la altura es qué tan agudo o grave es un sonido y cómo lo podemos reconocer.
- **Estudiantes:** Participan con ejemplos y preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: "El juego de la altura"

- **Objetivo:** Reconocer y reproducir sonidos agudos y graves.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, reciben instrumentos o usan la voz para imitar sonidos agudos y graves según indicaciones.
 - Un alumno toca o emite un sonido y el resto del grupo identifica si fue agudo o grave.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro oral y práctica grupal de alturas sonoras.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observa, formula preguntas guía como “¿Qué pasa cuando haces un sonido más agudo?”

Actividad 2: "Cuentos musicales agudos y graves"

- **Objetivo:** Crear historias sonoras usando sonidos de diferentes alturas.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, inventan una historia y la cuentan usando sonidos agudos y graves con instrumentos o voz.
 - Ensayan y presentan ante la clase.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación grupal con variación de altura.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita, da ideas, fomenta la creatividad y el trabajo en equipo.

Diferenciación

- **Para estudiantes avanzados:** Experimentan con diferentes instrumentos para ampliar la gama de alturas.
- **Apoyo:** Realizan actividades vocales simples con acompañamiento de un compañero.

Transición

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión explorarán el timbre, que es lo que hace que un sonido sea único, y pregunta “¿Pueden pensar en sonidos que suenan diferente aunque digan la misma nota?”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** “Mapa sonoro”: En pizarra, dibujan dos columnas “Agudo” y “Grave” y colocan ejemplos de sonidos que conocen.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo haces para que un sonido sea agudo o grave?
- ¿Qué instrumentos les ayudaron en este juego?
- ¿Por qué creen que es importante entender la altura del sonido?

Retroalimentación

Docente: Revisa y comenta el mapa sonoro, refuerza conceptos y responde dudas.

Transferencia y tarea

Docente: Invita a escuchar música en casa y tratar de identificar sonidos agudos y graves para contar en la próxima sesión.

Sesión 4: Explorando el timbre: la voz y los sonidos únicos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir el concepto de timbre, para que los estudiantes reconozcan que diferentes fuentes producen sonidos únicos aun con misma altura e intensidad.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan la altura y la intensidad? Ahora vamos a descubrir cómo cada instrumento o voz tiene un sonido especial llamado timbre.”
- **Estudiantes:** Comentan y comparten si conocen sonidos únicos.

Motivación y enganche

- **Docente:** Reproduce sonidos grabados de diferentes instrumentos y voces diciendo la misma nota, pregunta “¿Escuchan cómo suenan diferente?”
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y comentan.

Contextualización

- **Docente:** Explica que el timbre es la característica que hace que cada sonido sea único y diferente.
- **Estudiantes:** Participan con ejemplos y preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: "Descubre el timbre"

- **Objetivo:** Identificar timbres diferentes y clasificarlos.

- **Instrucciones:**

- En grupos, escuchan grabaciones de sonidos variados (instrumentos, voces, objetos).
- Discuten y clasifican los sonidos según su timbre (por ejemplo, cuerda, viento, percusión, voz).
- Comparten sus clasificaciones con la clase.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Clasificación escrita o gráfica de timbres.

- **Tiempo:** 40 minutos

- **Rol docente:** Facilita audios, guía la discusión, pregunta “¿Qué hace que este sonido sea diferente?”

Actividad 2: "Creando sonidos con timbre"

- **Objetivo:** Experimentar con timbres usando la voz, cuerpo e instrumentos.

- **Instrucciones:**

- Los grupos crean pequeños “paisajes sonoros” que usen diferentes timbres.
- Presentan su paisaje a la clase explicando qué timbres usaron.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Presentación sonora y explicación oral.

- **Tiempo:** 45 minutos

- **Rol docente:** Observa, sugiere combinaciones, fomenta creatividad y colaboración.

Diferenciación

- **Para estudiantes avanzados:** Investigarán timbres de instrumentos no comunes y los compartirán.

- **Apoyo:** Trabajan con compañeros para identificar y producir sonidos.

Transición

Docente: Recuerda que ya conocen todas las características principales del sonido y en la próxima sesión las combinarán para crear música juntos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** Cada estudiante dice un instrumento o sonido y describe su timbre con una palabra (ej: suave, áspero, dulce).

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo sabes que un sonido tiene un timbre diferente?

- ¿Qué timbres te gustaron más crear?
- ¿Para qué crees que sirve conocer el timbre?

Retroalimentación

Docente: Reconoce la participación y la creatividad, ofrece indicaciones para mejorar la identificación del timbre.

Transferencia y tarea

Docente: Invita a escuchar diferentes sonidos en casa y pensar en su timbre para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 5: Integrando duración, intensidad, altura y timbre

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Repasar y conectar las cuatro características del sonido para preparar la creación sonora grupal.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Realiza un juego rápido de preguntas: “¿Qué es duración? ¿Qué es intensidad? ¿Qué es altura? ¿Qué es timbre?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan ejemplos.

Motivación y enganche

- **Docente:** Presenta un video o canción que combine sonidos variados y pregunta qué características escuchan.
- **Estudiantes:** Escuchan y participan comentando.

Contextualización

- **Docente:** Explica que ahora usarán todo lo aprendido para crear música en grupo.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: "Creando una canción grupal"

- **Objetivo:** Aplicar duración, intensidad, altura y timbre en una creación musical colaborativa.
- **Instrucciones:**
 - Forman grupos de 4-5 estudiantes.
 - Deciden qué sonidos usarán (voces, instrumentos, objetos).

- Planifican y ensayan una secuencia sonora que combine las cuatro características.
- Cada integrante tiene un rol específico (responsable de duración, intensidad, altura, timbre o coordinación).
- Presentan la canción a la clase.
- **Organización:** Grupos de 4-5
- **Producto:** Canción o secuencia sonora grupal.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilita materiales, guía la planificación, estimula la colaboración y creatividad, y observa la aplicación de conceptos.

Actividad 2: "Feedback entre grupos"

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de evaluación y reflexión colaborativa.
- **Instrucciones:**
 - Después de cada presentación, los grupos comentan qué características del sonido identificaron en la canción de sus compañeros.
 - Ofrecen retroalimentación positiva y sugerencias.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Comentarios orales y discusión grupal.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera, fomenta respeto y escucha activa, complementa con observaciones.

Diferenciación

- **Avanzados:** Proponen variaciones complejas en la canción.
- **Apoyo:** Reciben roles específicos adaptados, con ayuda de compañeros o docente.

Transición

Docente: Felicita al grupo y anuncia que en la última sesión harán una presentación final y reflexionarán sobre su aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** "Palabra clave": Cada estudiante dice una palabra que describa lo que aprendió hoy.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cuál característica del sonido te gustó más usar?

- ¿Cómo trabajaron en grupo para combinar los sonidos?
- ¿Qué aprendiste sobre los sonidos que no sabías antes?

Retroalimentación

Docente: Reconoce el esfuerzo grupal e individual, destaca logros y áreas de mejora.

Transferencia y tarea

Docente: Invita a practicar en casa con familia sonidos que combinen las características aprendidas.

Sesión 6: Presentación final y reflexión sobre los sonidos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para la presentación final y reflexión integral del aprendizaje.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Realiza un repaso rápido con preguntas y respuestas sobre duración, intensidad, altura y timbre.
- **Estudiantes:** Participan activamente.

Motivación y enganche

- **Docente:** Anima con palabras motivadoras y explica que hoy mostrarán todo lo aprendido a sus compañeros y docentes.
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo.

Contextualización

- **Docente:** Señala la importancia de compartir el conocimiento y expresar lo aprendido.
- **Estudiantes:** Aceptan el reto con compromiso.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: "Presentación final grupal"

- **Objetivo:** Demostrar el aprendizaje de las características del sonido mediante una ejecución grupal.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta la canción o secuencia sonora creada en la sesión anterior.
 - Invitan a la audiencia a identificar las características del sonido presentes.
- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Presentación musical y participación activa en la escucha.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Coordina, modera y ofrece retroalimentación positiva.

Actividad 2: "Reflexión colectiva"

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y la experiencia grupal.
- **Instrucciones:**
 - Se organiza una charla guiada con preguntas: "¿Qué aprendimos sobre los sonidos?", "¿Qué fue lo que más les gustó?", "¿Cómo les ayudó trabajar en grupo?", "¿Qué pueden hacer ahora con lo que aprendieron?"
 - Los estudiantes responden y comparten sus ideas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Reflexión oral colectiva y registro por parte del docente.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilita la conversación, escucha activamente y cierra con mensajes motivadores.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis

- **Actividad:** Elaboración colectiva de un mural o cartel con dibujos y palabras clave sobre las características del sonido.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué característica del sonido fue la más divertida de explorar?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en grupo?
- ¿Qué aprendiste que puedas usar en tu vida diaria?

Retroalimentación

Docente: Felicita a los estudiantes por su crecimiento y esfuerzo, les entrega un reconocimiento simbólico (certificado o sello) por su participación activa.

Transferencia y cierre

Docente: Invita a seguir explorando sonidos en casa, la escuela y su comunidad, y a compartir lo aprendido con familiares y amigos.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación será diagnóstica al inicio de la primera sesión para conocer conocimientos previos sobre el sonido, formativa durante todas las sesiones a través de la observación directa, participación, y productos generados en actividades, y sumativa en la sesión final mediante la presentación grupal y la reflexión colectiva.

Criterios de evaluación:

- Reconoce correctamente las características del sonido (duración, intensidad, altura, timbre) en actividades orales y prácticas.
- Ejecuta sonidos que varían en duración, intensidad, altura y timbre con creatividad y precisión.
- Participa activamente y colabora de manera positiva en las actividades grupales.
- Expresa ideas y reflexiones claras sobre el aprendizaje de las características del sonido.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar la participación y ejecución en actividades prácticas.
- Rúbrica para evaluar presentaciones grupales (criterios: claridad, uso de características del sonido, trabajo en equipo).
- Registro anecdótico durante las reflexiones metacognitivas.
- Portafolio con evidencia de producciones sonoras, dibujos y registros escritos.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas durante las reflexiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Producción y reconocimiento de sonidos con variaciones en duración, intensidad, altura y timbre.
- Presentaciones grupales de canciones o secuencias sonoras que integran las características del sonido.
- Registros escritos y gráficos sobre las características del sonido.
- Participación activa en discusiones y reflexiones sobre el aprendizaje.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para facilitar que los estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria comprendan y apliquen las características del sonido (duración, intensidad, altura y timbre), se proponen ejemplos y casos de estudio que se desarrollan en equipos pequeños, favoreciendo el Aprendizaje Colaborativo y fomentando la creatividad y la participación activa durante las 6 sesiones de 2 horas.

Sesión 1 y 2: Explorando la Duración y la Intensidad del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *Juego de sonidos con palmas y golpes*

En grupos de 4, los estudiantes crean secuencias de sonidos usando palmas y golpes en la mesa para experimentar la duración (sonido largo y corto) y la intensidad (suave y fuerte). Cada grupo inventa una pequeña “canción de

palmas” que luego comparten con la clase y comentan cómo cambiaron la duración e intensidad para expresar diferentes emociones o ritmos.

- **Caso de Estudio:** *Detectives del sonido en la escuela*

Los equipos realizan una “búsqueda de sonidos” en diferentes espacios del colegio (patio, salón, pasillos) para identificar sonidos de distinta duración e intensidad. Luego, discuten en equipo cómo podrían reproducir esos sonidos usando su cuerpo o instrumentos simples (como lápices o cajas).

Sesión 3 y 4: Reconociendo y Ejecutando la Altura del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *Cantar y comparar sonidos altos y bajos*

Los estudiantes en equipos se turnan para cantar notas altas y bajas utilizando su voz o instrumentos de escuela (como flautas o teclados simples). Con ayuda docente, identifican la altura de los sonidos y crean una pequeña melodía grupal que combine sonidos altos y bajos.

- **Caso de Estudio:** *Instrumentos caseros para explorar alturas*

Cada equipo construye un instrumento casero sencillo (botellas con agua, bandas elásticas tensadas en cajas) y experimenta cómo cambiar la cantidad de agua o la tensión afecta la altura del sonido producido. Presentan sus hallazgos al grupo y explican cómo modificaron la altura.

Sesión 5 y 6: Descubriendo y Diferenciando el Timbre

- **Ejemplo Práctico:** *Juego “¿Qué instrumento suena?”*

Los grupos escuchan grabaciones de diferentes instrumentos musicales y sonidos cotidianos (campanas, tambores, guitarra, sonidos de la naturaleza). Luego, intentan imitar esos sonidos con la voz o instrumentos disponibles y comentan las diferencias de timbre entre ellos.

- **Caso de Estudio:** *Creación de una orquesta de timbres*

En equipos, los estudiantes seleccionan diferentes objetos para producir sonidos con timbres variados (papel arrugado, madera, metal, plástico). Ensayan una pequeña pieza musical usando estos objetos, resaltando cómo cada timbre aporta algo único a la “orquesta”. Finalmente, presentan su pieza a la clase y reflexionan sobre la diversidad sonora.

Integración Final

En la última parte del plan se propone que los equipos desarrollen un proyecto integrador que combine duración, intensidad, altura y timbre. Por ejemplo, crear una historia sonora donde cada equipo diseñe y ejecute un segmento usando estas características para ambientar la narrativa. Esta actividad promueve el trabajo colaborativo, la creatividad y la aplicación práctica de los aprendizajes de todas las sesiones.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Explorando los Sonidos"

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria, integrando actividades lúdicas y colaborativas para que los niños reconozcan y ejecuten las características del sonido: duración, intensidad, altura y timbre.

Sesión 1 y 2: Duración del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *El Juego de los Sonidos Largos y Cortos*

En grupos de cuatro, los estudiantes reciben instrumentos simples (palmas, tambores pequeños, maracas). Un miembro toca un sonido corto y otro un sonido largo. El grupo discute cómo se sienten esos sonidos y luego crean una pequeña secuencia combinando sonidos largos y cortos.

- **Caso de Estudio:** *El Sonido de las Palabras*

En equipo, los alumnos seleccionan palabras comunes (por ejemplo: "sol", "mariposa", "casa") y las pronuncian con sonidos largos y cortos. Debaten cómo cambia la sensación del sonido según su duración y lo comparan con sonidos instrumentales.

Sesión 3: Intensidad del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *El Juego del Susurro y el Grito*

En parejas, un estudiante emite sonidos muy suaves (susurros) y luego sonidos fuertes (gritos controlados) usando sus voces o instrumentos. El compañero debe identificar y anotar la intensidad. Luego, en grupo, analizan cuándo es apropiado usar cada intensidad.

- **Caso de Estudio:** *Ambientes sonoros en nuestra escuela*

Los alumnos, en grupos, recorren la escuela para identificar diferentes sonidos y su intensidad (por ejemplo, el timbre, el recreo, el aula en silencio). Luego comparten experiencias y clasifican los sonidos según su volumen.

Sesión 4: Altura del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *El Juego del Pingüino y el Gallo*

En equipos, los niños imitan sonidos con diferentes alturas: sonidos muy agudos (como el canto de un gallo) y sonidos graves (como el gruñido de un pingüino). Usan instrumentos de teclado o xilófono para experimentar con notas altas y bajas, reconociendo la diferencia.

- **Caso de Estudio:** *Música y emociones*

Cada grupo escucha fragmentos cortos de música con diferentes alturas de sonido y discuten cómo les hace sentir: ¿las notas altas les parecen alegres? ¿las bajas tristes? Luego, crean una pequeña melodía que represente una emoción usando sonidos altos y bajos.

Sesión 5 y 6: Timbre del Sonido

- **Ejemplo Práctico:** *Descubriendo el Timbre*

En grupos, los estudiantes exploran diferentes instrumentos (flauta, tambor, guitarra, papel arrugado) y describen cómo suena cada uno, aunque toquen la misma nota. Registran sus observaciones y crean un mural con dibujos y descripciones del timbre.

- **Caso de Estudio:** *Identificando sonidos en la vida diaria*

Los alumnos traen grabaciones o sonidos que representan objetos cotidianos (agua corriendo, campanas, motores). En equipo, comparan los sonidos, identifican el timbre y explican por qué son diferentes aun si tienen características similares como duración o intensidad.

Incorporación del Aprendizaje Colaborativo

- Los estudiantes trabajan en equipos para experimentar, discutir y crear sonidos, fomentando la comunicación y el trabajo en equipo.
- Se promueven roles rotativos en los grupos (por ejemplo, quien toca el instrumento, quien anota, quien presenta) para que todos participen activamente.
- Las actividades incluyen momentos de reflexión grupal donde se comparten observaciones y se construye conocimiento colectivo.

Estas actividades y casos conectan con la vida cotidiana de los niños, son fáciles de realizar en el aula y mantienen el interés mediante la exploración activa y colaborativa de las características del sonido.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Explorando los Sonidos"

Para facilitar el aprendizaje colaborativo y significativo de las características del sonido (duración, intensidad, altura y timbre) en estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria, se proponen a continuación ejemplos prácticos y casos de estudio que pueden desarrollarse a lo largo de las 6 sesiones de 2 horas. Estos ejemplos son dinámicos, lúdicos y adaptados al contexto y nivel de los alumnos.

Ejemplos Prácticos por Característica del Sonido

- **Duración:**

- *Juego de palmas y pausas:* En equipos, los estudiantes crean secuencias de palmas que varían en duración (palmas cortas, largas, y silencios). Cada grupo presenta su secuencia y los demás deben identificar cuándo termina y comienza cada sonido.
- *Historia sonora:* En grupos, inventan una pequeña historia y usan instrumentos o su voz para representar sonidos con duraciones diferentes (pisadas largas, gotas de lluvia cortas, etc.).

- **Intensidad:**

- *Exploración con instrumentos caseros:* En colaboración, los niños experimentan tocar instrumentos hechos con materiales reciclados (latas, cajas, botellas) fuerte y suave, observando cómo cambia la intensidad del sonido.
- *El eco del bosque:* Un grupo emite sonidos suaves y otro responde con sonidos fuertes simulando un eco, fomentando la escucha activa y la diferenciación de intensidades.

- **Altura:**

- *El piano humano*: Cada niño representa una nota de diferente altura con su voz o instrumentos de tono definido (como xilófonos). Los grupos crean melodías sencillas y las presentan.
- *Juego de imitaciones*: Un grupo produce sonidos agudos o graves con diferentes objetos o voces y otro grupo debe imitarlos, fomentando la discriminación auditiva.

• **Timbre:**

- *Descubriendo el timbre*: En equipos, exploran diferentes objetos (botellas, latas, cajas, voces) y describen cómo suenan, identificando el timbre característico de cada uno.
- *Creación de una orquesta de timbres*: Cada grupo elige objetos o instrumentos con timbres diferentes y juntos crean una pequeña "orquesta" para presentar una pieza sonora que combine diversos timbres.

Casos de Estudio para Trabajo Colaborativo

Sesión	Caso de Estudio	Descripción	Actividad Colaborativa
1 y 2	El sonido en la naturaleza	Los estudiantes analizan sonidos naturales como el canto de pájaros, lluvia o viento, identificando duración e intensidad.	En grupos, registran sonidos con grabadoras o apps, discuten sus características y presentan sus hallazgos al grupo.
3 y 4	Instrumentos musicales de casa	Se estudian sonidos producidos por objetos cotidianos (vasos, cucharas, cajas) para identificar altura y timbre.	Equipos crean instrumentos caseros, practican sonidos con diferentes alturas y timbres, y realizan una presentación musical colaborativa.
5 y 6	Mini obra sonora	Los estudiantes crean una historia sonora que combine duración, intensidad, altura y timbre.	En equipos diseñan y ejecutan la obra usando su voz e instrumentos, asignando roles y colaborando para integrar todas las características del sonido.

Recomendaciones para la Ejecución

- Fomentar roles dentro de los grupos (por ejemplo: coordinador, registrador, presentador) para apoyar el trabajo colaborativo.
- Utilizar materiales accesibles y cotidianos para que los niños puedan explorar los sonidos sin necesidad de instrumentos profesionales.
- Incorporar momentos de reflexión grupal después de cada actividad para compartir aprendizajes y observaciones.
- Promover la creatividad y la expresión libre para que los estudiantes se apropien del aprendizaje de manera lúdica y significativa.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para fortalecer el aprendizaje de las características del sonido (duración, intensidad, altura y timbre) en estudiantes de 6 a 11 años, se propone incorporar mecánicas de juego sencillas, colaborativas y motivadoras que se integran naturalmente en las actividades de cada sesión. Estas mecánicas buscan reforzar los objetivos sin distraer del contenido, promoviendo la participación activa y el trabajo en equipo.

- **Misiones Sonoras:**

Se plantean retos o "misiones" específicas relacionadas con cada característica del sonido que los equipos deben cumplir para avanzar. Por ejemplo, "Crear una melodía usando solo sonidos largos y suaves" (duración e intensidad).

- Cada misión cumplida otorga stickers o puntos para el equipo.
- Las misiones aumentan progresivamente en dificultad y creatividad.

- **El Reto del Eco:**

Juego en el que un equipo produce un patrón de sonidos (combinando duración, intensidad, altura y timbre) y el otro debe repetirlo exactamente. Esto fomenta la atención auditiva y la práctica colaborativa.

- Los equipos ganan puntos por exactitud y creatividad en la creación de patrones.
- Se puede adaptar para incluir variaciones sutiles que los equipos deben detectar y reproducir.

- **Tarjetas Sonoras:**

Se crean tarjetas ilustradas con símbolos o imágenes que representan cada característica del sonido (por ejemplo, una ola para intensidad, un metrónomo para duración).

- Los equipos deben elegir y combinar tarjetas para crear frases sonoras que luego ejecutan.
- Se asignan puntos por la correcta aplicación y explicación de las características.

- **El Mapa Sonoro:**

Un tablero gigante en el aula con diferentes zonas que representan las características del sonido. Los equipos avanzan casillas al completar tareas relacionadas, como identificar sonidos grabados o crear sonidos con instrumentos.

- Promueve la competencia sana y el trabajo en equipo.
- Incluye espacios de "desafío" donde deben resolver preguntas rápidas o mini retos.

- **Insignias de Sonido:**

Al completar actividades clave, los estudiantes reciben insignias digitales o físicas (dibujos, medallas de papel) que reconocen su dominio en cada característica (por ejemplo, "Maestro de la Duración").

- Las insignias se exhiben en un mural colaborativo para motivar a todos.
- Al final del plan, se realiza una ceremonia de entrega para celebrar los logros.

- **Cuestionarios Interactivos en Equipo:**

Pequeñas pruebas tipo quiz en equipos sobre las características del sonido, con preguntas visuales y auditivas.

- Se usan aplicaciones sencillas o tarjetas impresas para mantener la dinámica.
- Los equipos compiten por puntos, fomentando la colaboración y el repaso del contenido.

Estas mecánicas se distribuyen a lo largo de las 6 sesiones para mantener el interés y reforzar el aprendizaje progresivamente, siempre integradas dentro del flujo natural de las actividades colaborativas.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan de clase "Explorando los Sonidos: Duración, Intensidad, Altura y Timbre en Acción", se proponen mecánicas de juego que motivan a los estudiantes de 6 a 11 años a participar activamente, colaborar entre ellos y reforzar el aprendizaje de las características del sonido. Estas mecánicas están diseñadas para ser dinámicas, creativas y adecuadas a la edad, asegurando que el enfoque permanezca en el contenido.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **Equipos Sonoros:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4 a 5 integrantes. Cada equipo recibe un personaje o mascota sonora (por ejemplo, "Los Eco Exploradores", "Los Ritmo Rápidos") para fomentar identidad grupal y motivación.
- **Desafíos por Característica:** Cada sesión se divide en mini-retos relacionados con una característica del sonido (duración, intensidad, altura, timbre). Los equipos deben completar actividades prácticas y juegos para desbloquear puntos o "sonidos mágicos".
- **Tarjetas Sonoras:** Se usan tarjetas con símbolos o imágenes que representan las características del sonido. Durante los juegos, los estudiantes deben identificar, relacionar o clasificar sonidos usando estas tarjetas.
- **Rally Sonoro:** Una actividad en la que los equipos recorren diferentes estaciones (físicas o lúdicas) con pruebas para identificar y reproducir características del sonido. Cada estación otorga puntos y piezas para un "puzzle sonoro".
- **Barra de Progreso Visual:** Un tablero en el aula o digital donde se muestra el avance de cada equipo con estrellas, notas musicales o iconos relacionados al sonido. Esto ayuda a mantener la motivación y el sentido de logro.
- **Role Play Creativo:** Los estudiantes asumen roles como "Detectives del Sonido" o "Músicos Exploradores" para resolver enigmas o crear composiciones usando diferentes características del sonido, fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.
- **Recompensas y Reconocimientos:** Al finalizar cada sesión, se otorgan certificados simbólicos o insignias (por ejemplo, "Maestro de la Duración", "Experto en Timbre") que reconocen el esfuerzo y aprendizaje.

Ejemplo de Integración en una Sesión (2 horas)

Tiempo	Actividad Gamificada	Objetivo de Aprendizaje
--------	----------------------	-------------------------

30 min	Rally Sonoro en estaciones: Identificación de duración e intensidad	Reconocer duración e intensidad a través de juegos prácticos
20 min	Juego de tarjetas: Clasificar sonidos según altura y timbre	Ejecutar y diferenciar altura y timbre usando tarjetas visuales
40 min	Role Play: Crear una historia musical con personajes que representan características del sonido	Aplicar características del sonido en composición colaborativa
20 min	Actualización de barra de progreso y entrega de insignias	Refuerzo positivo y motivación para próximas sesiones
10 min	Reflexión grupal y compartir aprendizajes	Consolidar el conocimiento mediante diálogo colaborativo

Estos elementos de gamificación fomentan la participación, colaboración y el interés por las características del sonido, facilitando un aprendizaje significativo y divertido para estudiantes de primaria.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para mantener la motivación y reforzar el aprendizaje sobre las características del sonido (duración, intensidad, altura y timbre) en estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria, se proponen las siguientes mecánicas de juego adaptadas a la metodología de Aprendizaje Colaborativo, que pueden integrarse a lo largo de las 6 sesiones de 2 horas cada una.

• Misiones Sonoras

- Los estudiantes forman equipos y reciben "misiones" semanales relacionadas con identificar o crear sonidos con una característica específica (por ejemplo, crear un sonido con alta intensidad o duración prolongada).
- Cada misión completada les otorga puntos o insignias que se registran en un tablero de equipo visible para toda la clase.
- Esto fomenta la colaboración para resolver retos y la práctica activa de las características del sonido.

• Juego de Roles: "Sonidólogos en Acción"

- Cada grupo asume un rol (ejemplo: expertos en duración, especialistas en intensidad, etc.) y debe preparar una breve presentación o demostración para enseñar a la clase su característica del sonido.
- Se evalúa en equipo la creatividad y precisión para reforzar el contenido.
- El rol rotativo permite que todos experimenten diferentes aspectos de la temática y promueve el aprendizaje colaborativo.

• Rally Auditivo

- Se organiza una dinámica tipo "rally" donde los equipos van visitando diferentes estaciones con retos prácticos: identificar duración, intensidad, altura o timbre en sonidos grabados o instrumentos.

- Cada estación tiene un tiempo límite y se otorgan puntos según la precisión y rapidez.
- Los puntos acumulados se reflejan en un marcador grupal que incentiva la participación activa y el trabajo en equipo.

• **Desafío Creativo: "Construyendo Sonidos"**

- Los equipos crean sonidos usando materiales reciclados o instrumentos sencillos para representar diferentes características del sonido.
- Se evalúa la originalidad y la correcta ejecución de cada característica.
- Esta dinámica favorece la experimentación y el aprendizaje kinestésico dentro del trabajo colaborativo.

• **Tablero de Progreso Visual**

- Se mantiene un tablero visual en el aula con el progreso de cada equipo, mostrando puntos, insignias y logros alcanzados por conceptos aprendidos.
- Este elemento motiva la continuidad y el compromiso con el aprendizaje durante las sesiones.

• **Desafío Final: "Concierto de Sonidos"**

- Al final del plan, los equipos preparan una pequeña presentación o concierto donde demuestran su dominio de las características del sonido con piezas creadas o interpretadas en grupo.
- Se otorgan reconocimientos por trabajo colaborativo, creatividad y comprensión del contenido.
- Esta actividad integra y celebra todo lo aprendido de manera lúdica y colectiva.

Estas mecánicas están pensadas para que los estudiantes se mantengan activos y motivados, reforzando el contenido sin perder el enfoque en las características del sonido, y promoviendo la interacción y colaboración entre pares, acorde con el nivel y el objetivo del plan de clase.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

A continuación, se presentan tareas diseñadas para las sesiones de desarrollo del plan "Explorando los Sonidos: Duración, Intensidad, Altura y Timbre en Acción", que promueven el Aprendizaje Colaborativo y el logro de los objetivos de reconocimiento y ejecución de las características del sonido en estudiantes de 6 a 11 años.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
-------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------

1. Juego "Detectives del Sonido"	• Formen grupos de 4 estudiantes. • Escuchen una serie de sonidos grabados (instrumentos, objetos, voces). • Identifiquen y anoten en su cuaderno la duración, intensidad, altura y timbre de cada sonido. • Comparen sus respuestas en grupo y discutan las diferencias.	40 minutos	Lista colaborativa con características identificadas de cada sonido.	Reconocer las características del sonido a través de la escucha activa.
2. Creación de Instrumentos Sonoros Caseros	• En equipos de 3, diseñen y construyan un instrumento musical con materiales reciclados. • Experimenten con diferentes formas de tocarlo para variar duración, intensidad, altura y timbre. • Preparar una pequeña presentación para mostrar cómo cambian los sonidos.	60 minutos	Instrumento casero funcional y presentación grupal explicando las características del sonido que pueden modificar.	Ejecutar y experimentar con las características del sonido mediante la producción sonora.

3. Mapa Colaborativo de Sonidos del Entorno	• Salgan en grupos pequeños a un área del colegio o patio. • Escuchen y registren diferentes sonidos que encuentren, anotando duración, intensidad, altura y timbre. • De regreso en clase, elaboren un gran póster o mapa donde ubiquen los sonidos y sus características.	50 minutos (30 min exploración + 20 min elaboración)	Póster grupal que represente los sonidos del entorno con sus características.	Reconocer y analizar las características del sonido en el entorno cotidiano.
4. Dramatización Sonora en Equipo	• Formen equipos de 4 o 5 estudiantes. • Elijan una historia corta o inventen una. • Usen su voz y objetos para crear efectos de sonido que reflejen duración, intensidad, altura y timbre. • Presenten su dramatización a la clase, explicando qué característica del sonido destacaron y cómo la usaron.	60 minutos	Presentación grupal de dramatización sonora con explicación de las características aplicadas.	Ejecutar creativamente las características del sonido en una actividad lúdica y colaborativa.

5. Concurso de Ritmos y Sonidos	• Dividan la clase en equipos. • Cada equipo crea un ritmo usando palmas, golpes o instrumentos que varíen duración e intensidad. • Los demás equipos deben identificar y describir las características del sonido usadas. • Rotar para que todos participen como creadores y observadores.	40 minutos	Registro grupal de ritmos creados y características identificadas.	Reconocer y ejecutar duración e intensidad a través del ritmo colaborativo.
6. Diario Sonoro de Equipo	• Cada equipo reflexiona sobre lo aprendido en las sesiones anteriores. • Escriben o dibujan en un cuaderno grupal sus experiencias con duración, intensidad, altura y timbre. • Comparten con otro equipo para comparar y enriquecer sus ideas.	30 minutos	Diario grupal con reflexiones y dibujos sobre las características del sonido.	Consolidar el aprendizaje mediante la reflexión y el intercambio colaborativo.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para ser realizadas en grupos pequeños (3-4 estudiantes) fomentando la interacción y colaboración, promoviendo el aprendizaje activo y significativo sobre las características del sonido: duración, intensidad, altura y timbre. Cada tarea está alineada con un objetivo específico del plan y adaptada al nivel de estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
-------	---------------	-----------------	-------------------	-------------------------

1. Juego Sonoro “¿Cuánto dura?”	• En grupos, usen instrumentos simples o palmas para crear sonidos cortos y largos. • Un integrante crea un sonido y los demás deben identificar si es corto o largo. • Registren con dibujos o palabras cómo perciben la duración del sonido. • Luego, cada grupo presenta su ejemplo y explica cómo identificaron la duración.	30 minutos	Registro visual (dibujos o palabras) y presentación oral grupal sobre duración del sonido.	Reconocer la duración de los sonidos mediante la escucha activa.
2. “Fuerte o Suave”: Explorando la Intensidad	• Formar grupos y usar instrumentos o la voz para producir sonidos fuertes y suaves. • Crear una pequeña secuencia de sonidos que combine ambas intensidades. • Practicar la secuencia y luego mostrarla a otro grupo para que la identifique. • Discutir cómo cambia la sensación al variar la intensidad.	35 minutos	Secuencia sonora grupal que combine intensidad fuerte y suave y explicación oral.	Ejecutar sonidos con diferentes intensidades y reconocerlas en la práctica.

3. Altura Musical: “Sonidos Altos y Bajos”	• En grupos, experimenten con instrumentos o objetos que produzcan sonidos altos y bajos. • Construyan una pequeña melodía alternando sonidos agudos y graves. • Presenten su melodía al grupo completo y expliquen cómo identificaron la altura. • Registrar la melodía con dibujos o símbolos sencillos (por ejemplo, flechas arriba y abajo).	40 minutos	Melodía grupal y registro visual que representa la altura del sonido.	Reconocer y ejecutar sonidos de diferentes alturas (agudos y graves).
4. “Descubriendo el Timbre”: Identificación y Clasificación	• Cada grupo recibe grabaciones o instrumentos con sonidos diferentes (viento, cuerda, percusión). • Escuchen y describan con palabras o dibujos las cualidades que hacen único cada sonido. • Clasifiquen los sonidos según el tipo de instrumento o fuente. • Preparar una breve exposición con ejemplos para compartir con la clase.	35 minutos	Lista o cartel con clasificación y descripción de timbres, y exposición grupal.	Reconocer y diferenciar el timbre de distintos sonidos.

5. Creación de una “Orquesta Sonora”	• En grupos, combinan duración, intensidad, altura y timbre para crear una pieza sonora corta (1-2 minutos). • Asignar roles para asegurar que cada característica del sonido esté representada. • Ensayar la pieza y preparar una presentación colaborativa para toda la clase. • Reflexionar en grupo sobre cómo trabajaron las características del sonido en su pieza.	50 minutos	Presentación grupal de la pieza sonora y reflexión escrita o verbal sobre la experiencia.	Integrar y ejecutar las características del sonido en una producción colaborativa.
6. Diario Sonoro: Registro y Reflexión	• Individualmente o en parejas, los estudiantes registran sonidos que escuchen en su entorno durante el día (en casa o escuela). • Describen la duración, intensidad, altura y timbre de cada sonido. • Comparan sus registros con sus compañeros en grupos pequeños, comentando similitudes y diferencias. • Comparten algunos ejemplos con la clase y reflexionan sobre la variedad de sonidos que nos rodean.	30 minutos	Registro escrito o gráfico de sonidos cotidianos y presentación breve en grupo.	Aplicar el reconocimiento de las características del sonido en la vida cotidiana.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

A continuación se presentan tareas diseñadas para las 6 sesiones de 2 horas cada una, enfocadas en que los estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria aprendan a reconocer y ejecutar las características del sonido: duración, intensidad, altura y timbre. Las actividades están diseñadas bajo la metodología de Aprendizaje Colaborativo, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación y la creatividad.

Sesión	Tarea	Instrucciones para Estudiantes	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Específico
1	Descubriendo la Duración del Sonido	• Formen equipos de 4. • Escuchen diferentes sonidos grabados (palmas cortas, campanas largas, etc.). • Clasifiquen los sonidos según su duración: corto o largo. • Luego, practiquen hacer sonidos con sus manos o cuerpo, replicando duraciones cortas y largas. • En equipo, creen una pequeña secuencia sonora que combine sonidos cortos y largos.	2 horas	Secuencia sonora grupal que combine duración corta y larga, presentada al grupo.	Reconocer y ejecutar la duración del sonido
2	Explorando la Intensidad del Sonido	• En grupos de 4, experimenten haciendo sonidos suaves y fuertes usando la voz y objetos. • Practiquen identificar cuándo un sonido es fuerte o suave. • Realicen un juego de “Eco de intensidad”: un estudiante hace un sonido fuerte o suave y los demás lo repiten igual. • Creen una pequeña historia sonora que incluya sonidos con diferentes intensidades.	2 horas	Historia sonora grupal que integre sonidos con diferentes intensidades, presentada a la clase.	Identificar y ejecutar la intensidad del sonido

Sesión	Tarea	Instrucciones para Estudiantes	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Específico
3	Jugando con la Altura del Sonido	• En equipos, escuchen sonidos de diferentes alturas (agudos y graves) usando instrumentos o voces. • Clasifiquen sonidos según su altura. • Practiquen imitar sonidos agudos y graves con la voz o instrumentos sencillos (botellas con agua, cuerdas). • Construyan una melodía sencilla combinando sonidos de diferentes alturas.	2 horas	Melodía sencilla grupal que combine sonidos agudos y graves, presentada al grupo.	Reconocer y ejecutar la altura del sonido
4	Descubriendo el Timbre	• Formen grupos y traigan o usen objetos/instrumentos que produzcan sonidos diferentes. • Escuchen y describan cómo suena cada objeto (brillante, suave, áspero, etc.). • Comparen sonidos para identificar el timbre único de cada instrumento o objeto. • Creen una pequeña presentación sonora donde cada miembro muestre y explique su instrumento y su timbre.	2 horas	Presentación grupal de instrumentos/objetos mostrando diferentes timbres, con descripción oral.	Identificar y describir el timbre del sonido

Sesión	Tarea	Instrucciones para Estudiantes	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Específico
5	Creando una Orquesta de Sonidos	• En equipos, integren duración, intensidad, altura y timbre para crear una pieza sonora grupal. • Asignen roles a cada integrante para ejecutar diferentes características del sonido. • Practiquen y preparen la presentación del “Concierto de Sonidos” para la clase.	2 horas	Presentación grupal de una pieza sonora que combine las cuatro características del sonido.	Ejecutar y combinar duración, intensidad, altura y timbre en una actividad práctica
6	Reflexión y Evaluación Colaborativa	• En grupos, conversen sobre lo aprendido sobre las características del sonido. • Realicen un mural o cartel colaborativo que ilustre cada característica con dibujos y ejemplos. • Compartan con toda la clase su mural y expliquen lo que más les gustó y lo que aprendieron. • Realicen una autoevaluación grupal sobre su trabajo y colaboración durante el proyecto.	2 horas	Mural o cartel grupal ilustrativo y presentación oral. Autoevaluación grupal escrita o verbal.	Consolidar el aprendizaje y reflexionar sobre el trabajo colaborativo y las características del sonido

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para las 6 sesiones de 2 horas cada una, enfocándose en las características del sonido: duración, intensidad, altura y timbre. Todas las actividades están pensadas para realizarse en equipos pequeños (3-4 estudiantes) fomentando el Aprendizaje Colaborativo, con instrucciones claras, tiempos adecuados y productos concretos que permiten evaluar el cumplimiento de los objetivos.

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1	Explorando Duración del Sonido	• En grupos, escuchen diferentes sonidos grabados (campana, tambor, silbido). • Identifiquen cuál sonido dura más y cuál menos. • Luego, con objetos del aula (papel, lápices, palmas), creen sonidos largos y cortos. • Discutan y anoten en una cartulina ejemplos de sonidos largos y cortos.	2 horas	Cartulina con ejemplos y clasificación de sonidos por duración	Reconocer la duración como característica del sonido
2	Juego de Intensidad Sonora	• En equipos, usen instrumentos o palmas para producir sonidos suaves y fuertes. • Realicen un “juego de eco” donde un grupo produce un sonido y otro lo repite igual en intensidad. • Conversen sobre cómo cambia la sensación con sonidos suaves y fuertes. • Creen un dibujo que represente sonidos suaves y fuertes.	2 horas	Dibujo grupal que ilustre sonidos suaves y fuertes y breve explicación oral	Identificar la intensidad como característica del sonido

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
3	Altura: Sonidos Graves y Agudos	• Escuchen ejemplos de sonidos graves y agudos (instrumentos, voces). • En grupos, utilicen su voz o instrumentos para producir sonidos graves y agudos. • Realicen un dibujo o esquema que muestre la diferencia entre ambos. • Presenten su trabajo al grupo y expliquen cómo identifican la altura del sonido.	2 horas	Esquema o dibujo sobre sonidos graves y agudos, con presentación oral en equipo	Reconocer la altura como característica del sonido
4	Descubriendo el Timbre	• En equipo, escuchen diferentes instrumentos y voces para comparar timbres. • Realicen un juego para adivinar qué instrumento produce cada sonido. • Creen una tabla con los nombres de instrumentos y una palabra que describa su timbre (ej. “brillante”, “suave”). • Compartan sus tablas con el resto de la clase.	2 horas	Tabla colaborativa con instrumentos y descripciones de su timbre	Identificar el timbre como característica del sonido

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
5	Composición Sonora en Equipo	• En grupos, creen una pequeña pieza sonora donde usen duración, intensidad, altura y timbre. • Usen instrumentos, objetos o su voz para producir los sonidos. • Ensayen y preparen una presentación para el grupo. • Describan cómo usaron cada característica del sonido en su composición.	2 horas	Presentación sonora grupal y explicación oral del uso de características del sonido	Ejecutar las características del sonido en forma creativa y colaborativa
6	Reflexión y Evaluación en Grupo	• En equipos, discutan qué característica del sonido les gustó más y por qué. • Realicen un cartel grupal que resuma lo aprendido en las sesiones anteriores. • Presenten su cartel y reflexionen sobre la importancia de las características del sonido. • Realicen una autoevaluación grupal sobre su participación y aprendizaje.	2 horas	Cartel resumen y autoevaluación grupal oral y escrita	Consolidar el aprendizaje y reflexionar sobre las características del sonido

Estas tareas aseguran un aprendizaje activo, colaborativo y significativo, combinando escucha, experimentación, creatividad y reflexión adaptados a estudiantes de primaria.