AÑO 1

RITMO, SONIDO y SILENCIO

SEMANA 1

MÓDULO 2

DURACIÓN: 2 clases de 55 min. c/u.

Durante esta semana realizaremos actividades para desarrollar en el niño su capacidad de audición y discriminación tímbrica.

MEDICIÓN DE LOGROS

1. Reconoce auditivamente diferentes fuentes sonoras de su entorno.
2. Utiliza el sonido como medio de ubicación espacial.
3. Identifica sonidos de su entorno para mejorar su escucha.

PREPARACIÓN DE MATERIALES	ACTIVIDAD	REPERTORIO	SUGERENCIA DE OTROS REPERTORIOS
	EXPERIENCIA 1: SONIDOS COTIDIANOS Y NO COTIDIANOS // CAPACIDADES: **ESCUCHA COMPRENSIVA**: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA		
• Espacio amplio y adecuado para el desarrollo de actividades de movimientos. • Usb, computador, celular o reproductor de música. • Repertorio de canciones infantiles y efectos sonoros (Ver plataforma). • Instrumento musical elaborado en casa: las claves.	Invita a los niños a hacer silencio y a escuchar los sonidos de su entorno ¿Cuáles identifican? Si tienen la oportunidad, hagan una pequeña excursión para escuchar los sonidos de la naturaleza o del espacio urbano cercano. Luego escuchen los paisajes sonoros que están en la plataforma y que corresponden a entornos como la escuela, el campo, el mar y sonidos de máquinas. Los niños deben encontrar y expresar las diferencias entre los sonidos de su entorno y los grabados. Puedes guiar la conversación con las siguientes preguntas: ¿Cuáles sonidos son de la naturaleza? ¿Cuáles son creación del hombre? ¿Qué sonidos son familiares y cuáles no reconocen? ¿Qué sonidos les parecen agradables? ¿Cuáles les desagradan? En algunas piezas musicales también se pueden encontrar diferentes tipos de sonidos que puedes jugar a identificar y describir con los niños. Por ejemplo la **Sinfonía de los juguetes de Leopoldo Mozart** https://www.youtube.com/watch?v=9KrGIyd_PD4 En esta pieza los juguetes tienen un papel central, junto con los instrumentos musicales. Si escuchas atentamente puedes identificar diferentes sonidos de pájaros, una matraca, trompetas, tambores de juguete, entre otros.	Escuchar paisajes sonoros disponibles en la plataforma.	**Sinfonía de los juguetes - Leopoldo Mozart** https://www.youtube.com/watch?v=9KrGIyd_PD4
	EXPERIENCIA 2: ¿QUÉ SUENA? // CAPACIDADES: **ESCUCHA COMPRENSIVA**: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA		
	Para iniciar la actividad, invita a los niños a tapar sus ojos. Pueden usar una venda o imprimir desde la plataforma las gafas de Mira, el profesor de Viajeros del pentagrama Posteriormente deben identificar una fuente sonora y dirigirse a ella solo por el sonido. Para hacerlo puedes ubicarte en un lugar determinado y hacer sonar un instrumento (por ejemplo las claves construidas en casa) o algún objeto que produzca sonido. Los niños deben identificar dónde está el sonido y caminar hacia él guiándose solo por su oído. Luego cambias de lugar y de fuente sonora. Puedes usar alguno de los siguientes sonidos que están en la plataforma y reproducirlos con un celular, tableta o computador, cambiando de lugar cada vez.	5 efectos sonoros. Disponibles en la plataforma para experiencia 2.	

PREPARACIÓN DE MATERIALES	ACTIVIDAD	REPERTORIO	SUGERENCIA DE OTROS REPERTORIOS

EXPERIENCIA 3: **EL OIDO GUÍA MIS PASOS**

CAPACIDADES: **ESCUCHA COMPRENSIVA**: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

PREPARACIÓN DE MATERIALES

- Espacio amplio y adecuado para el desarrollo de actividades de movimientos.
- Usb, computador, celular o reproductor de música.
- Repertorio de canciones infantiles y efectos sonoros (Ver plataforma).
- Instrumento musical elaborado en casa: las claves.

ACTIVIDAD

Ahora vamos a escoger un sonido particular y a caminar hacia él mientras suenan varias fuentes sonoras al mismo tiempo.

Primero uno de los niños debe vendar sus ojos o ponerse las gafas de Mira. Luego escoge un sonido particular, por ejemplo, unas llaves. Los demás miembros del grupo hacen sonar varios objetos entre los que se incluye el seleccionado. El niño debe reconocer el sonido escogido y caminar hacia éste en el menor tiempo posible. Una vez ubique el sonido, le entrega la venda a otro de sus compañeros y así sucesivamente hasta que todos realicen la actividad.

También puedes usar los sonidos que están en la plataforma y reproducirlos con un celular, tableta o computador.

REPERTORIO

5 efectos sonoros. Disponibles en la plataforma para experiencia 3.

EXPERIENCIA 4: **SONIDOS CON TODO EL CUERPO**

CAPACIDADES: **ESCUCHA COMPRENSIVA**: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA Y MELÓDICA
USO DE LA VOZ Y EL CUERPO: EDUCACIÓN CORPORAL

ACTIVIDAD

Para iniciar este juego vamos a seguir los siguientes pasos:
Primer paso: Escoge una canción que tenga partes o frases definidas. En la plataforma te proponemos algunas.
Segundo paso: Presenta la canción completa a los niños.
Tercer paso: Canta la canción con los niños.
Cuarto paso: Selecciona palabras claves que identifiquen un objeto o un animal en la canción y a esta palabra asígnale un sonido corporal como chasquidos de dedos, pies contra el piso, choque de manos o sonidos de animales. Estos se van incluyendo progresivamente para aumentar poco a poco el grado de dificultad.

Por ejemplo en la siguiente canción las palabras subrayadas se remplazan por un gesto o sonido.

La rumba de los animales (Jorge Velosa)
Que de todos los animales (se remplaza por pies contra el piso)
se fueron a una promesa. BIS.
El perro (se remplaza por guau guau) tocando tiple (Se remplaza por el gesto de tocar tiple)
y el ratón (se remplaza por chillido de ratón), la pandereta (Se remplaza por el gesto de tocar pandereta).
El gato (se remplaza por miau miau) tocando chucho (Se remplaza por el gesto de tocar chucho)
y el armadillo (se remplaza por manos en la espalda simulando el caparazón del armadillo) la trompeta (Se remplaza por el gesto de tocar trompeta) BIS.
El perro (se remplaza por guau guau) le dijo al gato (se remplaza por miau miau)
y el armadillo (se remplaza por manos en la espalda simulando el caparazón del armadillo) al ratón (se remplaza por chillido de ratón)
no se me adelante (se remplaza por gesto de correr) mucho porque se me pierde el son. BIS.

Al final, las palabras clave ya no sonarán con nuestra voz sino con nuestro cuerpo. Repitan varias veces la canción hasta que los niños la aprendan.

REPERTORIO

- La ranita cri
Tradicional popular
- Rimas y poliritmia
Jair Giraldo.
- Carta al viento
Jesús Rey
- La rumba de los animales
Jorge Velosa

SUGERENCIA DE OTROS REPERTORIOS

Para esta experiencia también puedes usar música instrumental con sílabas simples.

Por ejemplo:

Camille Saint Saëns: El Cucú al fondo del bosque del Carnaval de los animales
https://www.youtube.com/watch?v=NJpqN2oTgR8

Cada vez que aparezca el cucú puedes jugar a cambiarlo por un gesto o por un sonido corporal.

ACTIVIDADES EN CASA

Objetivo del juego:
Utilizar el sonido como medio de ubicación espacial e identificar sonidos del entorno para mejorar la escucha.
¡Vamos a jugar a la gallina ciega!
Una persona de la familia se venda los ojos mientras los otros emiten sonidos: La persona con los ojos vendados intenta encontrar a los demás guiándose solamente por los sonidos que emitan ellos. El primero que encuentre será a quien le venden los ojos para continuar con el juego.

APOYO DE PADRES

Participar con el niño en el juego de la gallina ciega.

A partir de esta semana las familias construirán con sus niños una pandereta con materiales reciclados. En la plataforma se encuentra un video y una infografía con el paso a paso para construirla.