

Creando nuestro libro digital con sonidos instrumentales

Escuela: Escuela Infantil N° 11 DE 4 "Rosita Quiroga"

Autoras/es: Denise Alejandra Sendra

Sala/grado/año: Sala de 5

Breve descripción

La propuesta "Creando nuestro libro digital con sonidos instrumentales" está inspirada en los libros "Toca y escucha". Tiene por objetivo aprender los nombres de los instrumentos musicales articulando con Educación Digital. Para ello grabamos sonidos y los subimos a un Canva con la imagen de cada instrumento.

Situación inicial

La propuesta surge como una forma de fomentar el aprendizaje significativo de los nombres de los instrumentos del jardín mediante la grabación de los sonidos para luego llevarlos a un libro sonoro digital en Canva.

Los niños olvidaban frecuentemente el nombre de los instrumentos del jardín por lo que se decidió generar un proyecto donde ellos tuviesen que tomar decisiones para crear un libro digital para compartir con las familias y enseñarles los instrumentos que habían. Se buscó generar una vinculación afectiva con el proyecto, dejando que ellos eligieran qué instrumento preferían tocar, quien quería grabar y cuál era la grabación que mejor había salido para subir al Canva.

Objetivos

* Incorporar las tecnologías digitales con sentido pedagógico de manera flexible y transversal, respetando la centralidad del juego, la exploración y la interacción social para fomentar el aprendizaje de los instrumentos musicales del jardín.

- * Impulsar las alfabetizaciones múltiples (digital, informacional y mediática) adecuando el uso de las tecnologías a las experiencias cotidianas de los niños y a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas actuales.
- * Propiciar experiencias de exploración sonora a través de los instrumentos para abrir nuevos canales de expresión.
- * Diseñar experiencias sonoras y musicales que contemplen e integren los aportes, ideas e intereses de los niños, y que promuevan el despliegue de su imaginación.
- * Favorecer el desarrollo perceptivo mediante la escucha y la distinción de diferentes sonidos, timbres, ritmos y tonos, tanto de la música como del entorno.

A través de este proyecto, se espera que los estudiantes que participen de la propuesta:

- * Se aproximen al uso de dispositivos tecnológicos que permitan registrar y reproducir sonidos del entorno sonoro.
- * Se expresen a través del arte digital por medio de la participación en producciones multimedia.
- * Compartan opiniones sobre experiencias y producciones digitales, aprendiendo a respetar y valorar diferentes puntos de vista.
- * Se inicien en la toma de decisiones sencillas en entornos digitales, evaluando opciones con la guía del docente.
- * Reconozcan los instrumentos musicales por su nombre y sonido.
- * Exploren distintas formas de ejecución de instrumentos y elijan grupalmente una para grabar.

Contenidos

- * Participación en actividades de apreciación y creación de un cuento digital simple para comunicarse mediante distintos lenguajes (visual, sonoro y texto) que les permita expresar sus ideas.
- * Exploración y usos de las tecnologías digitales para registros mediante el audio.

- * Participación y colaboración para la realización de producciones digitales, utilizando diversas herramientas digitales y combinando diferentes lenguajes (visual, sonoro, texto).
- * Comprensión progresiva del uso de diversas tecnologías digitales (aplicaciones, dispositivos y entornos) para jugar, aprender, crear, comunicar, compartir, solucionar problemas, entre otros.
- * Normas básicas de colaboración digital, como turnarse para usar un dispositivo, compartir ideas respetuosamente y ayudar a los compañeros en el uso de aplicaciones.
- * Grabación y producción de sonidos a través de dispositivos tecnológicos y aplicaciones.
- * Ejecución musical individual y conjunta. diferentes roles.
- * Modos de acción para producir sonidos: percutir, raspar, entrechocar, frotar, sacudir, soplar.

Destinatarios

Salas de cinco años de la Escuela Infantil 11 del Distrito Escolar 4.

Secuencia didáctica

CLASE 1: Para comenzar el proyecto se leen a los niños dos libros de la editorial Catapulta “Toca y escucha” y se los invita a explorar el mecanismo de los mismos. Estos libros tienen una imagen por página, en letra imprenta mayúscula, donde se pregunta: “¿cómo suena... (ejemplo: el viento)?” y cuenta con un dispositivo sonoro que al tocar emite el sonido.

En la primera lectura se invita a los niños a realizar los sonidos sin mostrar el dispositivo sonoro, luego se vuelve a leer mostrando el mismo y se invita a los niños a explorar ambos libros por turnos.

CLASE 2: En la siguiente clase se vuelven a leer los libros y se les propone crear un libro digital propio para que las familias y las distintas salas aprendan los nombres de los instrumentos musicales del jardín. Para ello se toman fotos a los instrumentos del jardín y se graban sus sonidos. Pero primero es necesario conocerlos bien.

Se realiza un juego en el que la docente toca diferentes instrumentos (pandero,

pandereta, claves, shakers, cascabeleros, metalófono) detrás de una tela y niños y niñas tienen que decir de qué instrumento se trata.

CLASE 3: En la tercera clase se vuelve a jugar el juego pero esta vez pasan algunos niños a tocar detrás de la tela mientras sus compañeros adivinan el instrumento que suena. Luego de familiarizarse con los nombres de los instrumentos, se decide quiénes van a tocar cada instrumento y cómo lo van a tocar, durante la grabación.

CLASE 4: Se disponen los grupos de instrumentos en estaciones dentro de aros. Cada niño elige qué instrumento va a tocar, se permite explorar los instrumentos. Se realiza el “juego del director”: solo pueden tocar los niños que estén en la estación de instrumentos que señala el director, el resto tiene que estar muy silencioso esperando su turno para practicar para cuando se grabe. El director puede señalar indicando si quiere que toquen más rápido o más lento, más fuerte o más despacio. En esta clase se rota por las estaciones y se intercambia el rol del director para que todos puedan experimentar y decidir cuál va a ser su instrumento a grabar durante la clase siguiente. Solo pueden elegir un instrumento.

CLASE 5: Se lleva una computadora para grabar y un proyector para que todos puedan ver con mayor claridad. Se muestra el programa Audacity, se identifica el ícono de los auriculares, los símbolos “grabar”, “pausa”, “stop”. Para explorar el programa se vuelve a jugar al juego del director, pero esta vez con un encargado de pulsar los botones de “grabar” y “stop”.

Conectando el parlante a la computadora, se escucha la grabación. “¿Se escuchan solo los instrumentos que tocamos? ¿Hay voces? ¿Ruidos de la calle? ¿Se escucharon todos los instrumentos igual? ¿Alguno se escucha raro? ¿Y si volvemos a probar pero poniendo más cerca la compu de este instrumento? ¿Y más lejos de este otro? ¿Cuál suena mejor? ¿Qué podríamos hacer para solucionar los problemas que encontramos?”

CLASE 6: La clase siguiente se recuperan los problemas ocurridos al grabar y las soluciones que se pensaron. Se confecciona un cartel que dice “NO ENTRAR, ESTAMOS GRABANDO” y se lo coloca en la puerta. Se hace un solo aro con los instrumentos que se van a grabar y se prueba tocando para escuchar si la grabación sale bien.

Se graba por turnos de grupos de instrumentos respetando la lista antes confeccionada y se hace mucho silencio para que no se registren voces, pasos, etc. Se rota el rol de grabar y pausar tanto en las pruebas de sonido como en la grabación final.

CLASE 7: Se escuchan las grabaciones y se seleccionan las grabaciones que más gustaron. En el pizarrón se vota entre tres opciones de cada instrumento. Se toman fotos a los instrumentos. “¿Alguien sabe sacar fotos con el celular? ¿Qué dibujo tiene la aplicación de foto? ¿Qué botón hay que tocar? ¿Dónde ponemos los instrumentos para sacarles la foto?”

CLASE 8: Se lleva la computadora y el proyector, la docente prepara el Canva con los sonidos, las fotos están precargadas en los recursos del programa. “¿Qué foto tengo que poner en cada lugar?” Para ponerlas, es necesario clickear, sostener y arrastrar la imagen hasta el lugar deseado. “Las imágenes se pueden animar, ponerles movimiento”. Se muestran distintas opciones y se eligen por votación las animaciones para cada instrumento.

CLASE 9: Para finalizar con las modificaciones hechas para decorar el Canva, se verá el resultado final obtenido en la computadora y se compartirá por mail con las familias de la sala y con las otras salas de la institución. https://www.canva.com/design/DAGreZ_GKc8/7VNagZnJBSrI7FsDaR-f1w/edit?utm_content=DAGreZ_GKc8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Evaluación

- * ¿Pudieron grabarse los sonidos? ¿Entendieron los niños y las niñas cómo iniciar, pausar y terminar la grabación?
- * ¿Identificaron los instrumentos por su nombre?
- * ¿Respetaron las intervenciones de los demás? ¿Escucharon atentamente a sus compañeros?
- * ¿Participaron de la selección de sonidos y justificaron su elección? (ej: en esta grabación se escuchaban risas, en esta pasos, en esta nos interrumpió el ingreso de una persona a la sala).