



Título: Escucha y Actívale

Nivel educativo: 1º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (3 años).

Áreas Curriculares: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno, comunicación y representación de la realidad, expresión musical e interdisciplinar (discapacidad) visual.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre)



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado dividirá una rutina como es realizar la asamblea en todos los pasos posibles, cuando escuchen un sonido tendrán que realizar una instrucción u otra. Aprenderán hábitos de manera automatizada. Durante el periodo de adaptación podrán interiorizar conceptos sencillos para toda su etapa educativa.

Orden = eficiencia.



Objetivos

1. Entender la relevancia que tienen las rutinas y los hábitos.
2. Ser capaces de automatizar a base de la repetición.
3. Interiorizar conceptos sencillos como el orden, la importancia de ser ordenado para un robot y por ende lograrlo para ellos mismos.
4. Normalizar el error como parte del proceso enseñanza-aprendizaje.
5. Centrar su atención en el proceso y **NO** crecer con el estigma de que el error se penaliza.
6. Reconocer instrumentos musicales a través del sonido y vincularlo a instrucciones.



Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

Inicio: Se puede realizar en cualquier espacio, siempre que tengamos la necesidad de mantener una asamblea, para respetar el orden en filas, pedir la palabra y mantener silencio (acciones propias de las rutinas diarias).

Red de Clasificación Nivel básico: La actividad se centrará en que los estudiantes sigan instrucciones auditivas para completar tareas, lo que les ayudará a desarrollar habilidades de escucha, procesamiento de información y pensamiento lógico. Automatizar el sonido con la instrucción.

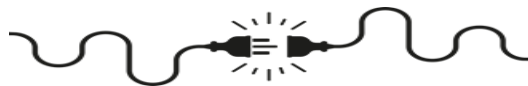
Red de Clasificación Nivel Medio: Reconocer secuencias de sonidos más complejas con variaciones en el ritmo o el tono, diferente instrumento. Tendrán que escucharlo y repetirlo para automatizarlo de la misma manera que lo haría un robot. Introducir sonidos adicionales y varía el ritmo o el tiempo entre los sonidos, observar el resultado acorde a la ejecución establecida por los estudiantes.

Estrategia de clasificación: Evalúa si los estudiantes son capaces de identificar patrones más complejos y realizar la acción correcta basada en la combinación de sonido y ritmo.

Red de Clasificación Nivel Avanzado: Seguir secuencias largas de sonidos e incluso crear sus propias secuencias para dar instrucciones. Después de practicar, los estudiantes crearán sus propias secuencias de sonidos para que otros las sigan.

Estrategia de clasificación:

- Evalúa la capacidad de los estudiantes para seguir secuencias largas y para crear secuencias claras para otros.
- Puedes usar tablas a modo de tapete como se adjunta en la red de clasificación de nivel avanzado que evalúen la precisión y creatividad de las secuencias creadas.



Sugerencias

Otra variedad en el aula, sería hacer grupos reducidos de 5 alumnos simulando a robots y eligiendo guiados. Los robots imitan los sonidos y los guiados tendrán que seguir la instrucción. Es relevante recordarles que no pueden reproducir un nuevo sonido hasta que no han vinculado correctamente ese primer sonido con la instrucción.

Una vez que el grupo clase domine qué sonido corresponde a qué acción, se pueden realizar diferentes juegos como el de las sillas, Simón suena así, cambiamos el orden de la tarea: hacemos la acción correspondiente/ reproducimos el sonido, recortamos las tarjetas a modo de tarjetas y asociamos el sonido a la tarjeta. Observamos qué sonido y qué acción les cuesta más vincular y si piden realizar la asamblea mediante sonido/instrucción siempre.



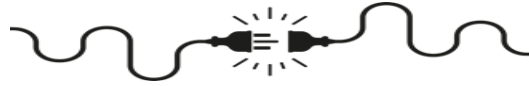
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tiza, folios DN3, fundas para plastificar, audios descargados en cualquier dispositivo que resulte cómodo, plastificadora y tijeras.



Espacios: aula, patio, gimnasio.

Tipo de actividad: pequeños grupos, grandes grupos, parejas.



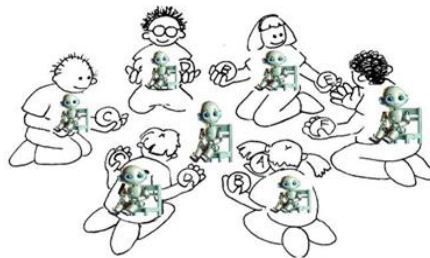
Material con el hipervínculo-sonido:



Red de Clasificación: Nivel Básico

Red de Clasificación: Nivel Medio

Red de Clasificación: Nivel Avanzado





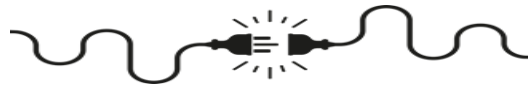
¿Qué hemos aprendido?



A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Demuestra que puede asociar un sonido con una acción simple.			
Identifica patrones más complejos y aumenta su capacidad de reaccionar rápidamente.			
No sólo sigue, sino que también crea instrucciones utilizando una variedad de sonidos.			





Pensamiento Computacional

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR de acceso al material:

Nivel Básico



Nivel Medio



Nivel Avanzado



Tarjetas sonido/imágenes



Este tipo de actividad contribuye a 3 de los 17 ODS:

