

Viviendo entre Sonidos

Guía del Profesor

ÍNDICE

1	<u>INTRODUCCIÓN</u>	3
2	<u>LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL</u>	5
2.1	CURRÍCULO DEL MEC	5
2.2	OBJETIVOS Y CONTENIDOS DEL MATERIAL DIDÁCTICO	7
3	<u>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</u>	9
3.1	LO QUE SUENA A NUESTRO ALREDEDOR	9
3.2	SONIDO – SILENCIO	12
3.3	CUALIDADES DEL SONIDO	13
4	<u>MATERIALES COMPLEMENTARIOS</u>	17
4.1	APLICACIÓN PARA PREPARACIÓN DE FICHAS DE APOYO	17
4.1.1	PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN	17
4.1.2	ASPECTO GENERAL DE LA APLICACIÓN	18
4.1.3	USO DE LA APLICACIÓN	19
4.2	CD DE AUDIO	21

1 INTRODUCCIÓN

En este documento se pretende circunscribir la aplicación informática **Viviendo entre Sonidos** en el currículo de la educación infantil y orientar al maestro en su uso.

Durante la educación infantil el niño debe desarrollar capacidades relacionadas con las primeras manifestaciones de la comunicación y el lenguaje y con el descubrimiento del entorno cercano en el que vive; entre estas manifestaciones de la comunicación se encuentra la música. La educación musical forma parte de la formación integral del individuo y contribuye al desarrollo intelectual, corporal y emocional, de ahí su especial importancia en la primera etapa de la educación del niño.

La educación musical se puede dividir en percepción o escucha atenta y expresión musical:

- La percepción consiste, en un primer momento, en la sensibilización al mundo sonoro y, en particular, a patrones organizados de sonido llamados música. Es importante ofrecer al alumno la posibilidad de familiarizarse y analizar los sonidos del entorno, de descubrir su fuente sonora y de apreciar las cualidades que sirven para clasificarlos y describirlos.
- La expresión musical consiste en utilizar los elementos del lenguaje musical para la comunicación con los demás.

Las capacidades multimedia del ordenador son de especial utilidad para el desarrollo de actividades de percepción o escucha atenta y es en esta parte de la educación musical en la que se centra el material curricular del que trata el presente documento.

Si la música es sonido y éste es percibido por el oído, parece obvio que consideremos la educación auditiva como fundamental en los procesos de formación musical; la educación auditiva va a canalizar todas las actividades a realizar en el aula puesto que percepción y expresión son procesos que se influyen mutuamente y que actúan de manera conjunta. Percibir para escuchar y escuchar para discriminar y comprender; percibir, escuchar y comprender son la base sobre la que maduran los aspectos expresivos.

Según consideraciones del MEC: “la acción de aprender a escuchar debe cultivarse a lo largo de todo el período escolar, ya que la adquisición de un oído capaz de reconocer y diferenciar es algo que se aprende poco a poco y necesita

un largo proceso. Por causas vinculadas a nuestra experiencia social y cultural, la disposición auditiva es hoy, en el niño, relativamente pequeña. De un lado, vivimos inmersos en el mundo de la imagen; de otro, estamos sometidos a una fuerte dosis de lo que se ha dado en llamar *contaminación sonora*, de la cual el oído no puede protegerse. Todo ello hace que en muchas ocasiones la voluntad de escuchar deba ser intensamente estimulada". Podemos decir que con la educación musical el niño, además de aprender a disfrutar del valor intrínseco de la música, aprende a escuchar y discriminar estímulos, lo cual será clave durante toda su educación.

El sonido y el silencio, su diferenciación y valoración son temas que han sido tratados por diversos autores por considerarlo fundamental para la formación auditiva y musical de los alumnos. Hay que destacar en este sentido los aportes de la doctora **Montessori** en la educación general y de **Edgar Willems**¹ y **Murray Schafer**² en el campo de la educación musical. Estos últimos han dedicado interesantes obras al estudio y fundamentación pedagógica de la percepción del sonido como materia prima de la música. En estas obras se considera clave estimular en los alumnos el desarrollo del interés auditivo a través de la observación de materiales y objetos sonoros extraídos del ambiente que los rodea.

El desarrollo sensorial pretende potenciar al máximo las condiciones para recibir información del mundo sensible circundante. A partir de los sonidos se irá tomando conciencia de las cualidades del sonido: altura, duración, timbre e intensidad. Todo esto sin dejar de tomar en consideración el valor del silencio como elemento físico complementario al sonido.

Todos estas claves de la educación musical son el origen de la aplicación informática presentada y de las diversas actividades que lo forman. Estas actividades están planteadas como juegos, ya que el juego en la etapa infantil es un gran eje motivador y contribuye al desarrollo de las capacidades intelectuales, motrices y psicológicas de forma divertida, alegre y placentera.

¹ Obra: "El valor humano de la educación musical"

² Obras: "Limpieza de oídos", "El nuevo paisaje sonoro"

2 LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

2.1 Currículo del MEC³

Según el currículo vigente durante la educación infantil se pretende que el niño alcance los siguientes objetivos:

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
2. Desarrollar su capacidad sensorial.
3. Adquirir una progresiva autonomía de sus actividades habituales.
4. Desarrollar hábitos básicos de salud, alimentación y bienestar.
5. Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.
6. Observar y explorar su entorno familiar, social y natural.
7. Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el aprendizaje de la lectura y la escritura.
8. Iniciarse en las habilidades numéricas básicas.

Con el fin de que alcance estos objetivos se distribuyen los contenidos educativos en cinco áreas:

1. El conocimiento y control de su propio cuerpo y la autonomía personal.
2. La convivencia con los demás y el descubrimiento del entorno.
3. El desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas.
4. La representación numérica.
5. La expresión artística y la creatividad.

La expresión musical está incluida, junto a la expresión plástica y la expresión corporal, en el área de conocimiento: "La expresión artística y la creatividad". Los objetivos relacionados con la educación musical extraídos del área de conocimiento en que se encuentra incluida son:

³ Currículo según la LOCE (RD 114/2004, BOE de 6 de febrero de 2004)

1. Desarrollar el lenguaje musical.
2. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
3. Identificar sonidos y ruidos de su entorno.
4. Aprender canciones, bailes y danzas del folclore popular.
5. Iniciarse en la valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural.
6. Comunicar vivencias y emociones utilizando la expresión musical.
7. Iniciarse en valorar y respetar el trabajo propio y de los demás.
8. Conocer algunas manifestaciones culturales de su entorno, mostrando actitudes de respeto, de interés y de participación hacia ellas.

Los contenidos relacionados con la expresión o educación musical que pretenden desarrollar los objetivos anteriores son los siguientes:

1. Ruido, silencio y música.
2. Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales.
3. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria: ambulancias, trenes, coches, timbres, animales.
4. Cualidades del sonido: intensidad y ritmo.
5. Canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.
6. Utilización de instrumentos musicales convencionales y no convencionales, acompañando a las canciones y marcando el ritmo.
7. Interés e iniciativa para participar en representaciones.
8. La danza como expresión creativa. Danzas sencillas.
9. La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo.

Por último los criterios de evaluación relacionados con la educación musical son:

1. Conocer las propiedades sonoras de los objetos, el cuerpo y los instrumentos musicales.
2. Tener interés y respeto por las actividades propias y de los demás.

2.2 Objetivos y Contenidos del Material Didáctico

La aplicación o programa informático que se describe en este documento pretende cubrir aquellos aspectos del currículo referidos a la expresión o educación musical en que las posibilidades multimedia de los ordenadores pueda resultar de mayor interés para el aprendizaje del alumno. Además de los objetivos y contenidos del currículo oficial referidos a la expresión musical, esta aplicación contribuye a que el alumno alcance objetivos adicionales, tanto relacionados con la educación musical como de otras áreas del currículo.

Con esta premisa los objetivos en que se centra el material didáctico son los siguientes:

1. Desarrollar el lenguaje musical.
2. Identificar sonidos y ruidos de su entorno.
3. Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. (Área de desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas)
4. Disfrutar de la práctica activa de la audición.
5. Respetar las normas del juego en las actividades.

Asimismo el programa facilitará la adquisición por parte del alumno de los siguientes contenidos:

1. Ruido, silencio y música.
2. Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales.
3. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria.
4. Cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre.
5. Hábitos de atención y memoria.
6. Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. (Área de desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas)

Los criterios de evaluación para valorar el grado de consecución de los objetivos son:

1. Conocer las propiedades sonoras de los objetos, el cuerpo y los instrumentos musicales.
2. Tener interés y respeto por las actividades propias y de los demás.
3. Usar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de aprendizaje, juego y comunicación. (Área de desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas)

3 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Este epígrafe se refiere a los aspectos pedagógicos del material didáctico y no pretende explicar cómo se usa la aplicación informática, para ello acuda al documento titulado Guía de Uso.

En **Viviendo entre Sonidos** se aprovechan las capacidades multimedia del ordenador para reunir actividades desarrolladas habitualmente en las aulas y de probada utilidad didáctica. El orden elegido para las actividades es fruto de la experiencia docente de la coordinación del proyecto. En cualquier caso, está claro que el docente puede utilizar las diversas actividades adecuándolas a su método de enseñanza y al grupo al que van destinadas.

3.1 Lo que suena a nuestro alrededor

Con estas primeras actividades se busca que el niño se inicie en la escucha atenta aprendiendo a reconocer cómo suenan objetos cotidianos y la voz de ciertos animales.

En el desarrollo auditivo el individuo empieza recibiendo los sonidos de forma pasiva, más tarde se despierta la consciencia hacia el fenómeno sonoro. Cuando se comprenden, seleccionan e interpretan los sonidos se está haciendo un acto de discriminación auditiva. Con estas actividades se pretende estimular los hábitos de escucha atenta que nos harán percibir los sonidos con sus parámetros y variaciones, comenzando con los sonidos del entorno cercano al niño y estimulando así su interés.

Una educación auditiva correcta será imprescindible para disfrutar de la música, influirá sobre la conciencia del niño y por lo tanto en su inteligencia.

TÍTULO: Sonidos de animales	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el niño aprenda a reconocer la voz propia de algunos animales.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos reconocemos qué es. - Podemos también jugar a cómo va a sonar, imitamos los sonidos de los tres animales que salen e intentamos adivinar cuál sonará. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros animales, también se pueden dibujar, modelar... - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido reconocer qué era, y qué otros se nos han ocurrido; seguro que se nos ocurre alguna canción relacionada con lo que acabamos de escuchar. 	

TÍTULO: Sonidos de la casa	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el niño aprenda a reconocer los sonidos de algunos objetos de la casa.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos reconocemos qué es. - Podemos también jugar a cómo va a sonar, imitamos los sonidos de los tres objetos que salen e intentamos adivinar cuál sonará. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros objetos cotidianos, también se pueden dibujar, modelar... - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido reconocer qué era, y qué otros se nos han ocurrido; seguro que se nos ocurre alguna canción relacionada con lo que acabamos de escuchar. 	

3.2 Sonido–Silencio

Si en la actividad anterior trabajábamos la audición de sonidos, no menos importante es aprender a escuchar el silencio ya que es un elemento físico complementario del sonido. Tan importante como distinguir los sonidos es diferenciar el sonido del silencio.

TÍTULO: Sonido–Silencio	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda los conceptos de silencio y sonido.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Ruido, silencio y música. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar sonidos y ruidos de su entorno (diferenciarlo del silencio). - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos adivinamos si suena o no suena, y si suena cómo lo hará. - ¿Qué otros objetos conocemos que suenen? ¿Y cuáles se nos ocurren que no suenen? - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - ¿Si estamos todos en silencio qué cosas oímos? Y si todo está en silencio, ¿qué oímos? - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, reflexionar sobre el silencio. ¿Cómo puede ayudarnos? ¿Lo necesitamos?... 	

3.3 Cualidades del Sonido

Cada sonido tiene ciertas características peculiares, que nos permiten diferenciarlo de otros. A estas características se les llama cualidades del sonido y son cuatro: altura, intensidad, duración y timbre.

La combinación de los parámetros anteriormente referidos dará lugar a sensaciones musicales que se irán enlazando hasta formar una estructura o arquitectura global. Las discriminaciones de sonidos, de sus cualidades, son un requisito previo para el aprendizaje de los conceptos propios de las cualidades sonoras. El conocimiento vivencial de las cualidades sonoras de los objetos supone el primer contacto concreto que ayuda al niño en su iniciación musical.

TÍTULO: Grave-Agudo	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir la altura <i>de</i> los sonidos. Diferenciar entre sonidos graves y agudos.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el lenguaje musical. - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos adivinamos cómo sonará y si suena grave o agudo. - Representar gráfica, corporal y oralmente los conceptos grave y agudo. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo, sólo escuchando, sin ver la pantalla. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros sonidos y diferenciar su altura, también se pueden dibujar o modelar la fuente sonora. - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido adivinar a qué grupo pertenece. 	

TÍTULO: Débil-Fuerte	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir <i>la intensidad</i> de los sonidos. Diferenciar los débiles de los fuertes.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el lenguaje musical. - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos adivinamos cómo sonará y si suena débil o fuerte. - Representar gráfica, corporal y oralmente los conceptos débil y fuerte. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo, sólo escuchando, sin ver la pantalla. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros sonidos y diferenciar su intensidad, también se pueden dibujar o modelar la fuente sonora. - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido adivinar a qué grupo pertenece. 	

TÍTULO: Corto-Largo	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir <i>la duración</i> de los sonidos. Cuáles son más largos y cuáles más cortos.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el lenguaje musical. - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos adivinamos cómo sonará y si suena largo o corto. - Representar gráfica, corporal y oralmente los conceptos largo y corto. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo, sólo escuchando, sin ver la pantalla. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros sonidos y diferenciar su duración, también se pueden dibujar o modelar la fuente sonora. - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido adivinar a qué grupo pertenece. 	

TÍTULO: Timbre	
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir el timbre de los sonidos. El timbre nos permite diferenciar unos sonidos de otros, es la cualidad del sonido en que primero nos fijamos y que aquí sirve de repaso final, agrupando todos los sonidos que se han ido escuchando a través de las diferentes actividades.	
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:	
CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. - Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. - Cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre. - Hábitos de atención y memoria. - Aplicaciones básicas del uso de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el lenguaje musical. - Identificar sonidos y ruidos de su entorno. - Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. - Disfrutar de la práctica activa de la audición. - Respetar las normas del juego en las actividades.
ACTIVIDADES PROPUESTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar las actividades tanto de manera individual (cada uno con su ordenador) como de manera colectiva, entre todos reconocemos qué es. - Podemos también jugar a cómo va a sonar, imitamos los sonidos de los tres elementos que salen e intentamos adivinar cuál sonará. - Jugar a reconocer qué suena sin ver el dibujo. - Utilizar la aplicación de impresión de fichas para hacer nuestras propias fichas y usarlas junto al CD de audio (véase epígrafe 4). - Utilizar la imaginación para imitar otros animales, objetos, instrumentos, etc. También se pueden dibujar, modelar... - Terminar recordando todo lo que hemos escuchado, cómo hemos podido reconocer qué era, y qué otros se nos han ocurrido; seguro que se nos ocurre alguna canción relacionada con lo que acabamos de escuchar. 	

4 MATERIALES COMPLEMENTARIOS

4.1 Aplicación para Preparación de Fichas de Apoyo

4.1.1 Presentación de la Aplicación

Desde la página de presentación de la aplicación se puede acceder a una aplicación para el diseño e impresión de fichas que permitirá al docente desarrollar actividades adicionales en el aula (véase Figura 1). El acceso a esta aplicación se efectúa presionando sobre la opción “Preparar fichas impresas”.

Viviendo entre Sonidos es una aplicación multimedia que está concebida para servir como material de apoyo para el proceso de enseñanza/ aprendizaje de la educación musical durante la educación infantil.

Las actividades de la aplicación se centran en la percepción o escucha atenta, gracias a ellas el niño se familiariza con los sonidos de su entorno y aprende a analizarlos para descubrir la fuente sonora y describir las cualidades sonoras que sirven para caracterizarlos y clasificarlos, todo ello resulta clave para la educación musical.



Figura 1 – Página de presentación. Acceso a la aplicación para la preparación de fichas de apoyo.

Las fichas que se pueden diseñar con la ayuda de esta aplicación tienen orientación apaisada y están compuestas por un título y una serie de dibujos a elegir entre los que aparecen en las fichas multimedia. En la Figura 2 se muestra el aspecto de una ficha diseñada con esta aplicación. Para que se vea la sencillez y el potencial de esta aplicación cabe señalar que esta ficha se ha realizado en un tiempo de aproximadamente un minuto.



Figura 2 - Ficha de ejemplo.

4.1.2 Aspecto General de la Aplicación

La aplicación para el diseño e impresión de fichas es muy sencilla de utilizar y permite preparar en unos pocos minutos fichas de apoyo. En la Figura 3 se muestra la ventana de la aplicación.

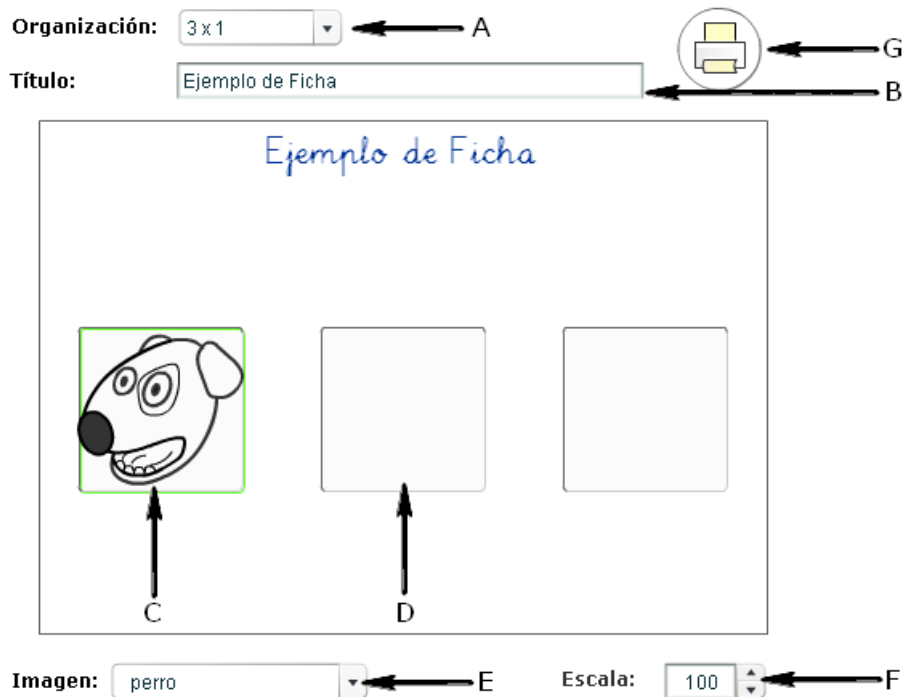


Figura 3 – Aspecto general de la aplicación.

Los recuadros que aparecen en la figura representan los huecos en los que se pueden insertar dibujos y no aparecerán cuando se imprima la ficha. El número y distribución de estos huecos dependerá de la organización seleccionada por el usuario como se explicará más adelante.

A continuación se describe la funcionalidad de los controles señalados en la figura:

A - Organización de los dibujos en la ficha.

B – Título de la ficha.

C – Hueco seleccionado. Los valores de los controles E y F afectan a este dibujo.

D – Hueco no seleccionado. Para personalizarlo hay que seleccionarlo haciendo clic sobre él.

E – Imagen para el hueco seleccionado (C).

F – Porcentaje de escalado para el dibujo seleccionado (C).

G – Botón para imprimir la ficha diseñada.

4.1.3 Uso de la Aplicación

Aunque se trata de una aplicación flexible y cada usuario puede elegir el procedimiento exacto a utilizar, en este documento se ha optado por describir una posible secuencia de pasos para el diseño de una ficha:

1. **Seleccionar la organización que se desea para la ficha** usando el control A de la Figura 3. Las distintas organizaciones están en el formato: "nº de columnas" x "nº de filas". Están disponibles las siguientes organizaciones: "3 x 1", "4 x 1", "3 x 2" y "4 x 2".
2. **Escribir el título de la ficha** en el control B de la Figura 3.
3. **Insertar dibujos en los huecos que se desea rellenar**, nótese que no es necesario rellenar todos. Para la inserción del dibujo en el hueco seleccionado se usa el control E de la Figura 3. Cuando se selecciona un dibujo para el hueco seleccionado este se dimensiona para garantizar que no se solape con otro si es demasiado grande.

- Ajustar la escala de cada dibujo para conseguir el aspecto deseado.** Una vez colocados todos los dibujos el usuario puede ampliar o reducir el tamaño de cada dibujo usando el control E de la Figura 3.

Como se comentaba con anterioridad esta secuencia de pasos es una mera orientación y cada usuario puede seguir su propio método para el diseño de fichas. En cualquier caso, debe tener en cuenta que si una vez seleccionados los dibujos decide cambiar la organización se perderán dichas selecciones y deberá empezar a asignar dibujos a los huecos desde el principio. La aplicación le avisará de esta circunstancia mediante el diálogo de la Figura 4. Si se selecciona "Sí" la organización cambiará, en caso de elegir "No" la organización no se modificará y por tanto no se perderán los dibujos.

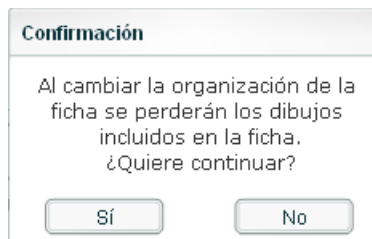


Figura 4 - Confirmación para cambio de organización.

Una vez diseñada la ficha se puede imprimir usando el botón que aparece señalado como G en la Figura 3. Después de presionar el botón aparecerá el diálogo de impresión, el aspecto de este diálogo dependerá del Sistema Operativo.

En la Figura 5 se muestra el diálogo de impresión en *MS-Windows XP*. En este diálogo se pueden seleccionar el número de copias a imprimir.

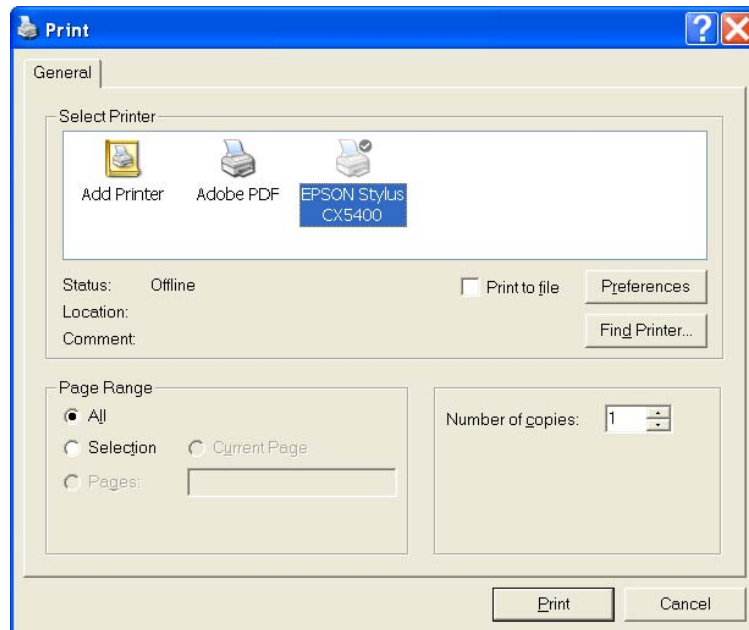


Figura 5 - Diálogo de impresión de MS-Windows XP (versión en inglés).

Antes de presionar el botón de “Imprimir” o “Print” es **importante configurar la impresora con orientación horizontal**, la forma de hacerlo depende del Sistema Operativo y del modelo de impresora, si no sabe como hacerlo acuda al manual de su impresora.



Aunque la aplicación no dispone de una opción para guardar las fichas que prepare, al menos en *MS-Windows*, existe la posibilidad de imprimir un documento a fichero. Si utiliza esta opción podrá guardar sus diseños de fichas para su uso posterior, por ejemplo en el curso siguiente.

Para más información sobre como imprimir estos ficheros en *MS-Windows* puede consultar: “www.ciberaula.com/solucion/72/”.

4.2 CD de Audio

Todos los sonidos incluidos en **Viviendo entre Sonidos** están disponibles para ser grabados en formato de CD de audio. Este CD puede grabarse a partir de un fichero imagen de *Nero Burning Rom* (extensión *nrg*) que se puede descargar desde la página de presentación de la aplicación (véase Figura 1, botón “CD Audio”).

Para realizar la grabación es necesario disponer del *software Nero Burning Rom*, uno de los más extendidos para grabación de CDs sobre plataformas *MS-Windows*, o cualquier otra aplicación que pueda grabar a CD imágenes en el formato *nrg* (consulte la ayuda de su *software* de grabación).

Además de la imagen para grabar el CD está disponible la carátula del CD (véase Figura 1, botón "Carátula").

Las pistas de audio del CD, organizadas por categorías, son las siguientes:

Animales

1. Burro
2. Cerdo
3. Gato
4. Lobo
5. Oveja
6. Pájaro
7. Pato
8. Perro (agudo)
9. Perro (grave)
10. Vaca

En casa...

11. Cafetera
12. Lavadora
13. Llaves
14. Reloj
15. Secador
16. Teléfono
17. Tetera

En la calle...

18. Claxon
19. Martillo Neumático
20. Sirena
21. Tren

Instrumentos musicales

22. Tambor
23. Triángulo
24. Xilófono

Otros...

25. Nana
26. Lloro
27. Lluvia
28. Silbato
29. Tormenta