

Viviendo entre Sonidos

Guía de Uso

ÍNDICE

1	<u>INTRODUCCIÓN</u>	3
2	<u>FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN</u>	5
2.1	CARGA DE LA APLICACIÓN	5
2.2	MOVIÉNDONOS POR LAS FICHAS	5
2.3	JUEGO DE LOS TIMBRES	7
2.4	JUEGO DE LAS CUALIDADES DEL SONIDO	8
3	<u>ACTIVIDADES</u>	11
3.1	LO QUE SUENA A NUESTRO ALREDEDOR	11
3.2	SONIDO – SILENCIO	11
3.3	CUALIDADES DEL SONIDO	12

1 INTRODUCCIÓN

En la Figura 1 se puede ver la página de presentación del material didáctico.

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 del material didáctico.

Desde esta página de presentación se puede acceder a distintos recursos:

- Aplicación multimedia **Viviendo entre Sonidos** (Botón “Viviendo entre Sonidos”): Es la aplicación que contiene las actividades destinadas al alumno. Su funcionamiento se explica en esta guía.
- Aplicación para el diseño e impresión de fichas de apoyo (Botón “Preparar fichas impresas”): Aplicación destinada al maestro que permite preparar fichas impresas con los dibujos que aparecen en la aplicación multimedia. Se explica su funcionamiento en la Guía del Profesor.
- Imagen del CD de audio complementario (Botón “CD de Audio”): Una vez descargada la imagen y con ayuda del software *Nero Burning Rom* el maestro puede grabar un CD de audio con los sonidos que aparecen en la aplicación multimedia. Puede usarse junto a las fichas realizadas con la

ayuda de la aplicación para el diseño e impresión de fichas de apoyo para realizar actividades adicionales.

- Carátula del CD de audio (Botón “Carátula”): Documento con la carátula en formato *Adobe Acrobat* del CD de audio.
- Guía del Profesor (Botón “Guía del Profesor”): Documento donde se desarrollan los aspectos pedagógicos.
- Guía de Uso (Botón “Guía de Uso”): Documento donde se explica el funcionamiento de la aplicación multimedia.

Esta guía se centra en el uso de la aplicación multimedia **Viviendo entre Sonidos**. Dado que esta aplicación está destinada a niños que cursan Educación Infantil el documento está dirigido al maestro.



Para poder utilizar las aplicaciones es necesario tener instalado en el equipo el reproductor de *Macromedia Flash*, al menos en su versión 7 (www.macromedia.org).

Para abrir las guías y la carátula es necesario el *Adobe Acrobat Reader*, al menos en su versión 6 (www.adobe.com).

2 FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN

2.1 Carga de la Aplicación

La primera vez que se inicia la aplicación es necesario que el ordenador descargue tanto la aplicación como los gráficos y los sonidos, durante ese proceso aparece en la portada el mensaje: "Cargando...". Hasta que no desaparezca ese mensaje no se podrá empezar a utilizar el programa, después basta con hacer *clic* sobre la libreta para pasar al índice de fichas.

2.2 Moviéndonos por las Fichas

Después de la portada se muestra el índice de fichas o actividades. Desde aquí se puede acceder directamente a cualquiera de las actividades presionando el icono con las dos corcheas que hay a la izquierda del título (véase Figura 2).

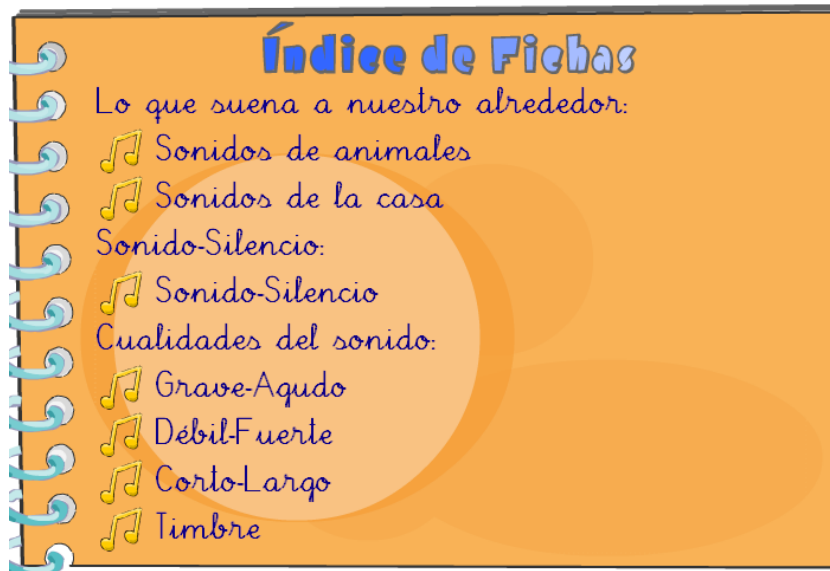


Figura 2- Índice de fichas.

Aunque hay siete actividades en realidad sólo hay dos tipos de juego atendiendo a su manejo. Esta guía está organizada de tal manera que en el epígrafe 2 se explica el funcionamiento de los dos tipos de juegos y en el 3 se relaciona cada actividad con el tipo de juego.

Una vez completada la actividad existen controles en la pantalla para desplazarse a otra ficha, volver al índice o cerrar la aplicación, en la Figura 3 se pueden ver estos controles señalados.

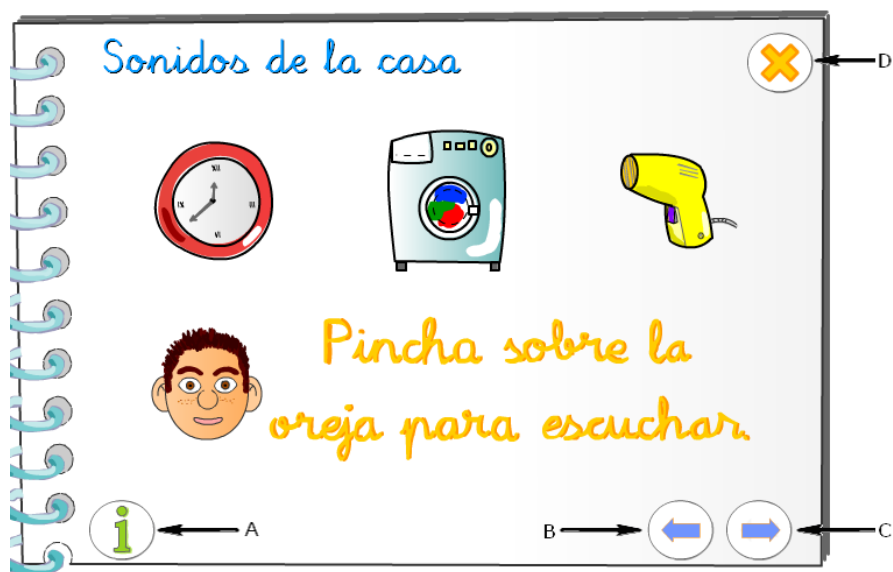


Figura 3 – Controles presentes en cada ficha.

La funcionalidad de los controles señalados es la siguiente:

- A – Volver al índice.
- B – Pasar a la actividad anterior.
- C – Pasar a la siguiente actividad.
- D – Cerrar la aplicación.

2.3 Juego de los Timbres

Este tipo de juego se emplea en las actividades de audición y reconocimiento de un sonido. Cuando se carga la actividad en la pantalla aparece el título, tres dibujos en blanco y negro enmarcados y un texto explicativo debajo (véase la Figura 4).



Figura 4 - Presentación de "Sonidos de animales" (juego de los timbres).

Al hacer *clic* sobre la ficha los dibujos se colorean y el juego empieza (véase la Figura 5).

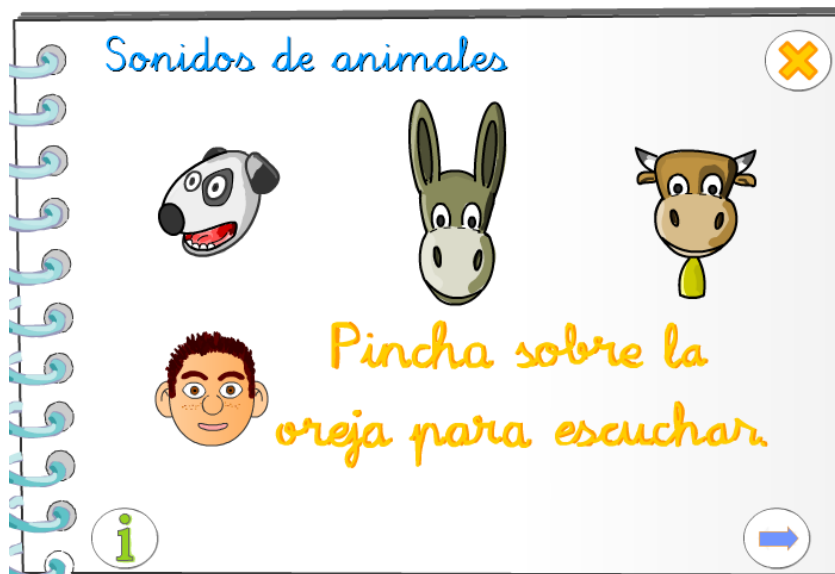


Figura 5 - Actividad "Sonidos de animales" (juego de los timbres).

Para iniciar la audición del sonido que hay que reconocer hay que hacer *clic* sobre la oreja del niño como indica el texto. Después el texto “¿Qué suena?” sustituye al dibujo del niño y la aplicación se queda a la espera de que se seleccione uno de los dibujos. Dependiendo de si el usuario responde correcta o incorrectamente la aplicación actúa de manera diferente:

1. Respuesta incorrecta: El dibujo seleccionado se reduce de tamaño, se vuelve a reproducir el sonido y la aplicación queda a la espera de una nueva respuesta (véase Figura 6).



Figura 6 - Respuesta incorrecta.

2. Respuesta correcta: Tras la felicitación visual y sonora la aplicación carga automáticamente otros tres nuevos dibujos y vuelve a empezar el juego. Los dibujos, las posiciones y el audio que sonará son elegidos al azar, así que hay multitud de combinaciones.

2.4 Juego de las Cualidades del Sonido

Este tipo de juego se emplea en las actividades de reconocimiento de las cualidades de un sonido. Cuando se carga la actividad en la pantalla aparece el título, el dibujo del elemento a catalogar y a los lados los dibujos de las dos categorías rodeadas por un círculo discontinuo (véase la Figura 7).



Figura 7 - Presentación de "Sonido-Silencio" (juego de las cualidades del sonido).

Al hacer *clic* sobre la ficha los dibujos se colorean y el juego empieza (véase la Figura 8).



Figura 8 – Actividad "Sonido-Silencio" (juego de las cualidades del sonido).

En algunas de las actividades que usan este tipo de juego el sonido se mantiene en secreto, en otras no es así. En el segundo caso a la vez que se colorean los dibujos se reproduce el sonido; se puede reproducir nuevamente al hacer *clic* sobre el dibujo.

El niño tiene que decidir que cualidad es la que más se ajusta al sonido del elemento, una vez toma la decisión debe pinchar sobre el dibujo y arrastrarlo sobre una de las dos cualidades.

Dependiendo de si el usuario responde correcta o incorrectamente la aplicación actúa de manera diferente:

1. Respuesta incorrecta: El dibujo vuelve a colocarse en el centro y se espera una nueva respuesta.
2. Respuesta correcta: Tras la felicitación visual y sonora la aplicación carga automáticamente otro nuevo dibujo y vuelve a empezar el juego. El nuevo dibujo es elegido al azar.

3 ACTIVIDADES

Este epígrafe se refiere al funcionamiento de la aplicación y no pretende tratar los aspectos pedagógicos de las actividades, para ello acuda al documento **Guía del Profesor**.

Como se ha comentado anteriormente cada actividad se puede circunscribir en uno de los dos tipos de juegos cuyo funcionamiento se describe en el epígrafe 2. En este apartado se describe cada una de las actividades brevemente y se indica a que tipo de juego pertenece.

3.1 Lo que suena a nuestro alrededor

TÍTULO: Sonidos de animales
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el niño aprenda a reconocer la voz propia de algunos animales.
TIPO DE JUEGO: Juego de los timbres. Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.3.

TÍTULO: Sonidos de la casa
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el niño aprenda a reconocer los sonidos de algunos objetos de la casa.
TIPO DE JUEGO: Juego de los timbres. Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.3.

3.2 Sonido – Silencio

TÍTULO: Sonido – Silencio
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda los conceptos de silencio y sonido.
TIPO DE JUEGO: Juego de las cualidades del sonido (se mantiene en secreto el sonido, en caso de que se trate de un elemento sonoro se reproduce el sonido cuando se coloca en el lado correcto). Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.4.

3.3 Cualidades del Sonido

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.
TIPO DE JUEGO: Juego de las cualidades del sonido (el sonido del elemento se reproduce al principio y cada vez que se hace <i>clic</i> sobre el dibujo). Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.4.

TÍTULO: Débil-Fuerte
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir <i>la intensidad de</i> los sonidos. Diferenciar los débiles de los fuertes.
TIPO DE JUEGO: Juego de las cualidades del sonido (el sonido del elemento se reproduce al principio y cada vez que se hace <i>clic</i> sobre el dibujo). Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.4.

TÍTULO: Corto-Largo
DESCRIPCIÓN: Actividad para que el alumno aprenda a distinguir <i>la duración de</i> los sonidos. Cuáles son más largos y cuáles más cortos.
TIPO DE JUEGO: Juego de las cualidades del sonido (el sonido del elemento se reproduce al principio y cada vez que se hace <i>clic</i> sobre el dibujo). Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.4.

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.
TIPO DE JUEGO: Juego de los timbres. Para conocer su funcionamiento puede acudir al apartado 2.3.



Cada vez que el alumno realiza una actividad ésta es diferente, ya que aunque los dibujos y los sonidos de la biblioteca son los mismos la aplicación los selecciona en conjuntos o secuencias diferentes. Este dinamismo hace que el juego sea más ameno y su uso pueda prolongarse en el tiempo.