

oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



PRÁCTICAS
DEL LENGUAJE

ACTIVIDAD

Adivina, adivinador, ¿qué música toco yo?

por **Ana Casiva, Bernarda Masera y Clara Masera**



Adivina, adivinador, ¿qué música toco yo?

Autor/a

Ana Casiva | Bernarda Masera | Clara Masera

Contenidos

Vocabulario | Oportunidades de Aprendizaje

Habilidades que involucra

Memoria de trabajo | Atención | Habilidades de alfabetización inicial

Materiales requeridos

- Tarjetas con descripciones de los instrumentos (imágenes reales).
- Tarjetas con imágenes de los instrumentos musicales: guitarra, violín, charango, violoncello, arpa, flauta, saxofón, armónica, sicus, tambor, cajón peruano, pandereta, maracas
- Se sugiere contar con audios de cada uno de los instrumentos.

Organización del grupo

Todos juntos

¡Podés sentar a todos en un semicírculo!

Objetivo de la actividad

El objetivo es desarrollar profundidad de vocabulario y habilidades discursivas (descripción).

Inicio

La docente invita a los chicos a recordar los instrumentos musicales que conocieron en el encuentro anterior: guitarra, violín, charango, violoncello, arpa, flauta, saxofón, armónica, sicus, tambor, cajón peruano, pandereta, maracas. Luego les dice: *“¿Están listos para jugar a las adivinanzas? ¡Es como ser detectives musicales! Yo les voy a leer unas pistas y ustedes tienen que adivinar de qué instrumento estoy hablando. Acá tengo las tarjetas con las pistas escritas, y cuando las lea, ustedes tienen que escuchar con mucha atención y decirme qué instrumento es: señalarlo y decir su nombre. ¡A ver quién adivina!”*.

Para recordar mejor se pueden incluir audios de cada uno de los instrumentos.

Desarrollo

La docente coloca a la vista de los chicos las imágenes de todos los instrumentos musicales. Y les dice: *“Presten mucha atención a lo que les voy a leer”*.

La docente lee el texto de cada tarjeta y, mientras lee apoya la comprensión de la descripción (con gestualidad) para que los niños elaboren la respuesta. Alienta el diálogo entre los niños para discutir de qué instrumento se trata. Si los chicos no se dan cuenta, debe dirigir la atención a cada elemento que propone la adivinanza, y si es necesario, se aporta más información. También puede aportar una pista fonológica (por ejemplo: con el sonido inicial: “mmm” para maracas).

Se realiza lo mismo con cada una de las pistas y se puede repetir si están entusiasmados con la actividad.

Aprovechá a detenerte en el vocabulario nuevo, mostrando en la imagen lo que la palabra designa. Por ejemplo *mástil, traste, cuerda, arco*. Las palabras que expresan acciones, por ejemplo *agitar, frotar*, mostralas con movimientos del cuerpo.

Cierre

“¿Cuánto aprendimos hoy! ¿Conocían todo esto de cada uno de los instrumentos? ¿Sabían que los violines necesitan de un arco para sonar? ¿O que el saxofón suena cuando lo soplas? ¿Vieron cuántas formas distintas y hermosas de hacer música podemos aprender? ¿Les gustaría aprender a tocar algún instrumento?”



Para disminuir el nivel de dificultad

Tener disponibles las tarjetas con las imágenes de los instrumentos musicales sobre la mesa a la hora de leer las pistas, de esta manera disminuimos la carga cognitiva que requiere el trabajo de memoria y los niños pueden señalar la respuesta correcta. Podemos presentar todas las imágenes al mismo tiempo o, si lo simplificamos aún más, podemos colocar solo dos o tres opciones sobre la mesa (una respuesta correcta y dos distractores).



Para aumentar el nivel de dificultad

Se pueden utilizar las tarjetas nuevamente incorporando entre ellas algunos “distractores” (instrumentos nuevos, que no hayan visto en las actividades anteriores). Por ejemplo: al presentar la pista de la guitarra se puede presentar las imágenes de un contrabajo, un ukelele y la guitarra.

Una opción más avanzada: una vez que los chicos conocen cómo es hacer la descripción, juegan de la siguiente manera: por turno uno saca una tarjeta de imagen, y sin mostrarla a sus compañeros, la describe para que ellos descubran cuál es la tarjeta que le tocó. Luego, se pasan el turno, o pueden armar equipos.