



Sugerencia Proyecto: “La travesía musical de letras y pictogramas”

Curso: 2º básico

Asignatura: Matemática, Lenguaje y Música.

Competencias Socioemocionales: Habilidades para relacionarse, Toma de decisiones responsable.



Recursos lúdicos a utilizar:

Se usa el juego de roles de pirata con materiales como parche para el ojo, gorro de pirata, pañuelos, pintacaras, monedas de chocolate. Además, se hace uso de otros materiales como hojas de papel para la creación de la bandera. También solicitar a los estudiantes materiales a elección de papelería o texturas para la creación del cuento musicalizado.

Por último, se sugiere el uso de alguna plataforma como Wordwall, Genially, Educaplay para la creación de un recurso educativo específico.

Objetivos de aprendizaje:

LE02 OA01: Leer textos significativos que incluyan palabras con hiatos y diptongos, con grupos consonánticos y con combinación ce-ci, que-qui, ge-gi, gue-gui, güe-güi.

MA02 OA22: Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.

MU02 OA01: Escuchar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración) y elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, secciones), y representarlos de distintas formas.

Narrativa o Relato sugerido

¡Ahoy, pequeños piratas! Bienvenidos a la travesía musical de letras y pictogramas vibrantes.

Deberéis crear un libro musical que cuente la historia de vuestras aventuras en alta mar, utilizando palabras con hiatos y diptongos, y pictogramas vibrantes. Pero, además, deberéis esconder este libro en un lugar secreto del barco y protegerlo con una contraseña que sólo vosotros conocéis.

¿Estáis listos para asumir este desafío, pequeños piratas? Recordad que el libro musical es un tesoro muy valioso y que otros piratas pueden estar en busca de él. ¡Depende de vosotros protegerlo y mantenerlo a salvo!

¡Manos a la obra, tripulación! Unid vuestras habilidades musicales y de piratas para crear un libro musical que será recordado para siempre en los mares musicales.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
OA 22 (MA) OA 01 (LE) OA 01 (MU)	<u>Preparación:</u> Previo a la realización del proyecto se sugiere tener un reto preparado en alguna de las plataformas digitales para que los estudiantes repasen. También solicitar que los estudiantes conformen grupos de 4 integrantes para que se organicen al traer materiales a elección de papelería y texturas para la creación del cuento musicalizado. Por último, tener la indumentaria para el juego de roles de piratas. <u>Motivación y actividad inicial:</u> Se les plantea el relato de la aventura a los y las estudiantes. Se les entrega indumentaria para caracterizarse. Y se generan grupos de hasta 4 integrantes y creación de una bandera pirata para generar sentido de pertenencia en el grupo. Luego se les plantea un reto con alguna plataforma digital como: Wordwall, Genially, Educaplay u otra para repasar hiatos y diptongos. <u>Investigación:</u> ¿Cómo podemos crear un cuento musical con palabras con hiatos y diptongos, y pictogramas que cuenten una historia de piratas en alta mar y que, a la vez, esté protegido por una contraseña secreta? Esta pregunta será transversal a las tres asignaturas con el diseño del producto, pero se les dará la libertad creativa a los niños/as respecto a la creación del cuento musical. Para llevar a cabo la investigación, se recomienda iniciar con una lluvia de ideas y, que luego, puedan investigar y repasar respecto a qué elementos debe tener un cuento y estrategias para incorporar todos los elementos solicitados: hiatos, diptongos, pictogramas y musicalización. <u>Creación:</u> Durante el proceso se realiza una bitácora donde se especifican los hitos esperados a través de una lista de cotejo entregada por el/la docente. <u>Producto intermedio:</u> - Escoger una historia: Lo primero que debemos hacer es escoger una historia que queramos contar en el cuento musical. Esta historia puede ser una historia de piratas o cualquier otra que sea de interés particular de cada grupo de trabajo. - Crear los pictogramas y gráficos de barra simple: Estos acompañarán la historia, deben ser coloridos y fáciles de leer e interpretar. El gráfico de barra se utilizará para marcar la cantidad de veces que se utilizan hiatos y diptongos, mientras que los pictogramas se utilizarán para indicar la altura musical u otro componente a elección del/la docente. - Agregar efectos de sonido: Se pueden utilizar efectos de sonidos de la naturaleza o de instrumentos que conozcan. <u>Producto final:</u> - Creación del libro musical: a la historia creada se le añadirán los gráficos de barra y pictograma para luego poder contar la historia musicalizada. <u>Evaluaciones:</u> <u>De proceso:</u> Lista de cotejo para revisión de: - Entrega de historia - Creación de pictograma - Musicalización de la historia <u>Final:</u> Rúbrica analítica para creación del libro musical y presentación. <u>Muestra pública:</u> Los y las estudiantes tendrán un tiempo para esconder su libro en espacios de la sala y dejarán tres pistas que entregarán a otro grupo (equivalente al código secreto) y viceversa. De este modo, cada grupo buscará el libro de quienes les dejaron las pistas. Una vez que todos hayan encontrado los libros escondidos presentarán el libro musicalizado a sus compañeros, contando la historia con los recursos musicales.

Sugerencia de horas pedagógicas por asignaturas a la semana:

Matemáticas: 4 hrs. pedagógicas.

Lengua y literatura: 4 hrs pedagógicas.

Música: 2 hrs pedagógicas.

Durante todo el proceso propiciar la importancia del trabajo en equipo y colaboración.

Carta Gantt sugerida

Hitos del proyecto*	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4				
	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V
Motivación y actividad inicial	X																			
Investigación		X	X																	
Evaluación de proceso				X	X															
Creación				X	X															
Evaluación final						X	X	X												
Muestra pública											X	X								



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del proyecto lúdico.		
Los estudiantes usan diversas estrategias de la lúdica para trabajar los objetivos de aprendizaje del proyecto.		
Los estudiantes resuelven de manera individual y/o grupal ejercicios de aplicación utilizando para ello diversas estrategias lúdicas durante el proyecto.		
Los estudiantes valoran la lúdica como herramienta de aprendizaje a través de su uso durante el proyecto.		

Pauta de cotejo específica Proyecto “La travesía musical de letras y pictogramas”

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto.	Sí	No
Los estudiantes leen y reconocen en sus textos los diptongos e hiatos.		
Los estudiantes construyen, leen e interpretan pictogramas con escala y gráficos de barra simple.		
Los estudiantes escuchan y representan distintas cualidades del sonido.		
Los estudiantes trabajan colaborativamente en la creación de un cuento musicalizado.		
Los estudiantes crean un cuento musicalizado.		
Los estudiantes presentan su proyecto ante sus compañeros/as.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación de la narrativa y los hitos del proyecto
- ✓ Explicación de la pregunta guía y monitoreo de los hitos.
- ✓ Retroalimentar y evaluar tanto el proceso como el resultado.