

A vibrant neon graphic on a black background. A central purple rounded rectangle contains the word 'Agarra' in a glowing cyan script font and a glowing purple microphone icon. Below this, the words 'EL MICRÓFONO' are written in large, bold, glowing yellow block letters. The entire graphic is flanked by two glowing yellow lightning bolt outlines. A thick yellow horizontal bar is positioned below the main title.

Agarra
EL MICRÓFONO

PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO

Hecho por: Macarena Vega, Lucia Lapeña, Alejandro
Nueno, Victor López, Adriana Negro

Inteligencia musical

Capacidad de percibir, comprender, crear y expresarse a través de la música.

SINOPSIS DEL JUEGO

Los jugadores compiten entre sí para voltear una tarjeta de palabras, piensan rápidamente en una canción que contenga esa palabra y luego se apresuran a agarrar el micrófono de espuma para cantar la letra elegida.

El juego es de ritmo rápido y mantiene a los participantes interesados y alerta, listos para su turno de resaltar a la superestrella que llevan dentro.

La diversión aumenta a medida que todos intentan recordar e interpretar letras bajo los reflectores, lo que a menudo conduce a interpretaciones de melodías conocidas que hacen reír a carcajadas



01

Contenido del juego

TABLERO



4 FICHAS



65 TARJETAS



Instrucciones

01

Grupos

Primero de todo, la clase se divide en dos grupos y en cada ronda saldrá una persona diferente de cada grupo para representarlo. Cada uno tendrá una figura para moverla en el tablero.



02

Saca la tarjeta

Uno de los jugadores dará la vuelta a la primera tarjeta del montón y la muestra a todos. La tarjeta tiene una palabra clave (por ejemplo, "amor", "sol", "bailar").

03

¡A cantar!

Ambos jugadores deben pensar rápidamente en una canción que contenga esa palabra en la letra. Aquel que primero piense la canción, cogerá el micrófono y cantará una parte de la canción con esa palabra. La tarjeta también puede contener una nota musical y se deberá decir la nota siguiente en la escala musical (por ejemplo: si en la carta pone "mi" tendrán que decir "fa")



04

Si la canción se da por buena, el jugador avanza su ficha en el tablero, el primero de los grupos que llegue a la meta del tablero gana

02

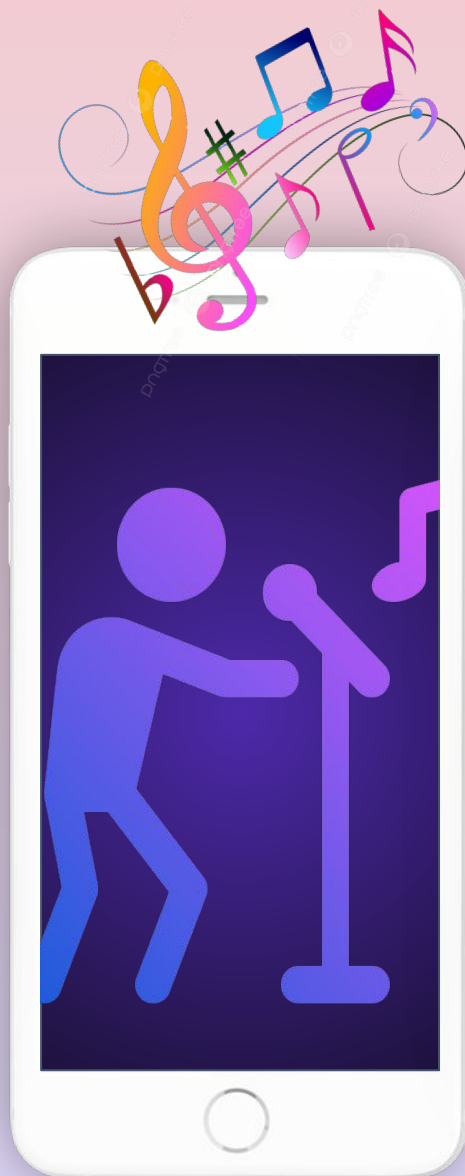
Implementación práctica

Duración

Cada partida puede durar de 5 a 10 minutos, dependiendo de la atención del grupo.

Modalidad

En el caso de que sean demasiados se pueden hacer hasta 4 grupos para aumentar la participación.



Fallo

Si uno de los jugadores coge el micrófono y la canción o la nota musical es errónea se le pasa el turno directamente al otro jugador.

Discusión

En el caso de pelearse por coger el micrófono se repetirá el punto y se volverá a sacar otra tarjeta diferente

03

Variaciones para trabajar la inteligencia musical

Reconocimiento Melódico

El maestro tararea una melodía conocida y los niños deben adivinar la palabra clave de la tarjeta que encaja con esa canción.

Ejemplo:

Si la palabra es "luna", el docente tararea "Estrellita dónde estás" y los niños responden cantando "Luna, lunera..." (o cualquier variante que conozcan).

Variación:

Usa solo el ritmo (golpes en una mesa o aplausos) y pide a los niños que reconozcan la canción y la palabra asociada.

Habilidad trabajada:

Percepción auditiva y asociación sonido-palabra.

Improvisación Rápida

Los niños inventan una frase musical corta con la palabra (ejemplo: con "sol" podrían cantar "¡Sale el sol, qué calor!").

Como apoyo el docente puede dar un ritmo base (con palmas o un tambor) para que los niños se sientan más cómodos improvisando.

Ejemplo:

Con la palabra "perro", un niño podría cantar "Yo tenía diez perros, uno no come ni bebe..." con una tonada inventada.

Variación:

Divide al grupo en "compositores" (inventan la melodía) y "cantantes" (la interpretan), rotando roles en cada turno.

Habilidad trabajada:

Creatividad musical y confianza vocal.

Escucha Activa

Un niño canta y los demás deben identificar si usó la palabra correcta, desarrollando atención auditiva.

Como apoyo se puede grabar las actuaciones (con permiso) y reproducirlas para que los niños analicen juntos lo que escucharon.

Ejemplo:

Si la palabra es "río", un niño canta "El río corre sin parar" y los demás levantan la mano si está bien o proponen otra idea si no.

Variación:

Introduce "adivanzas musicales": el cantante tararea primero y los demás adivinan la palabra antes de que se revele la tarjeta.

Habilidad trabajada:

Atención auditiva y discriminación sonora.

Ritmo y Movimiento

Antes de cantar, los niños deben hacer un patrón rítmico con palmadas o pasos (ejemplo: clap-clap-paso) para conectar cuerpo y sonido.

Como apoyo se pueden usar instrumentos fáciles como maracas, triángulos o palitos para enriquecer el ritmo.

Ejemplo:

Para "sol", podrían hacer "palmada-palmada-paso" y luego cantar "El sol brilla hoy para mí".

Variación:

Divide al grupo en "rítmicos" (hacen el patrón) y "melódicos" (cantan), luego intercambian roles. O haz que todo el grupo cree un ritmo colectivo antes de cantar.

Habilidad trabajada:

Coordinación entre ritmo, movimiento y canto