

Arte en Movimiento: Explorando Sonidos, Imágenes y Cuerpos para Crear Historietas Colectivas

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y combinen elementos visuales, sonoros y corporales en composiciones artísticas colectivas, enfocándose en la oralidad. A través de la observación y exploración de sonidos e imágenes del entorno, los estudiantes aprenderán a identificar el impacto de la contaminación, tanto visual como sonora, y expresarán estas ideas recreando escenas colectivas con movimientos, sonidos y objetos. Finalmente, plasmarán sus creaciones en historietas o animaciones sencillas, promoviendo el trabajo colaborativo y la autonomía.

Este aprendizaje es relevante porque permite a los niños conectar con su entorno inmediato, desarrollar habilidades expresivas orales y corporales, y sensibilizarse sobre la importancia del cuidado ambiental. El proyecto fomenta la creatividad, la comunicación y la responsabilidad social, integrando diferentes lenguajes artísticos y preparando a los estudiantes para expresar ideas complejas mediante formas artísticas y narrativas.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar y reconocer sonidos e imágenes del entorno relacionados con la contaminación.
- Identificar y describir problemas de contaminación visual y sonora en su comunidad.
- Recrear escenas colectivas utilizando movimientos corporales, sonidos y objetos para representar situaciones ambientales.
- Crear historietas o animaciones sencillas que integren elementos visuales, sonoros y corporales para comunicar un mensaje ambiental.

Recursos Necesarios

- Grabadoras de sonido o aplicaciones móviles para grabar sonidos ambientales (1 por grupo)
- Cámaras fotográficas o tablets para tomar fotos del entorno (1 por grupo)
- Hojas blancas tamaño carta y cartulina (20 hojas cada)
- Lápices de colores, marcadores y crayones
- Material reciclable variado (botellas, cartones, telas, tapas, etc.) para crear objetos
- Reproductor multimedia para reproducir sonidos grabados
- Pizarra o rotafolio con plumones
- Computadora o tablet con software sencillo de animación o presentación (opcional)

- Espacio amplio para moverse y representar escenas

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de comunicación oral y escucha activa.
- Conocimiento previo sobre los sentidos, especialmente la audición y la vista.
- Experiencias anteriores en actividades grupales y expresión corporal simple.
- Familiaridad básica con el uso de lápices y materiales para dibujo.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Sonidos e Imágenes de Nuestro Entorno

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con lo que saben sobre sonidos e imágenes en su entorno para que comprendan que pueden usarlos para contar historias y expresar ideas sobre la contaminación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen de un parque limpio y otra con basura y contaminación sonora (como tráfico).
Pregunta: "¿Qué diferencias ven en estas imágenes? ¿Qué sonidos creen que escuchamos en cada lugar?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan sobre sus experiencias en lugares similares.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Reproduce un sonido grabado del entorno escolar con ruidos de basura, tráfico o animales, y pregunta:
"¿Cuál de estos sonidos creen que afecta más a los animales y a las personas? ¿Por qué?"
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y participan con respuestas espontáneas.

Contextualización:

Docente: Explica que durante varias sesiones explorarán su entorno para descubrir sonidos e imágenes que cuentan historias y que juntos crearán una obra artística que muestre lo que descubran sobre la contaminación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce la exploración sonora y visual del entorno para identificar contaminación, utilizando un enfoque de proyecto donde los estudiantes serán investigadores y creadores.

Actividad 1: Exploradores de sonidos e imágenes

- **Objetivo:** Explorar y reconocer sonidos e imágenes del entorno relacionados con la contaminación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 3-4 estudiantes. Entrega grabadoras y cámaras a cada grupo.
 - Indica que saldrán a recorrer el patio o áreas cercanas para grabar sonidos que les parezcan naturales y otros que consideren contaminación sonora. También tomarán fotos de lugares limpios y contaminados visualmente.
 - Recuerda que deben trabajar en silencio y respetar el entorno.
 - Tiempo para exploración: 40 minutos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Grabaciones de sonidos y fotografías impresas o digitales
- **Rol docente:** Acompaña a los grupos, fomenta la observación, hace preguntas como "¿Qué sonido escucharon? ¿Les gusta o molesta? ¿Por qué?", y ayuda a identificar imágenes contaminadas.
- **Tiempo:** 40 minutos

Actividad 2: Compartiendo descubrimientos

- **Objetivo:** Identificar y describir problemas de contaminación visual y sonora en su comunidad.
- **Instrucciones:**
 - Regresan al aula y cada grupo presenta sus grabaciones y fotos.
 - El docente guía una discusión preguntando: "¿Qué sonidos o imágenes les parecieron más molestos o dañinos? ¿Cómo creen que afecta esto a las personas y animales?"
 - Se anotan en la pizarra los tipos de contaminación detectados.
 - **Organización:** Plenaria con exposiciones grupales
 - **Producto:** Lista colectiva en la pizarra de tipos de contaminación sonora y visual
 - **Rol docente:** Facilita la discusión, escribe ideas, relaciona con conceptos de contaminación.
 - **Tiempo:** 30 minutos

Actividad 3: Dibujando nuestro entorno

- **Objetivo:** Representar visualmente la contaminación observada para iniciar la creación artística.
- **Instrucciones:**
 - Entrega hojas y materiales para dibujo.
 - Los estudiantes dibujan una escena de su entorno que muestre contaminación visual o sonora, usando colores y símbolos.

- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo de escenas con contaminación
- **Rol docente:** Ofrece apoyo técnico en dibujo y pregunta: "¿Qué quisiste mostrar con tu dibujo? ¿Qué sonidos o movimientos podrías agregarle?"
- **Tiempo:** 25 minutos

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que agreguen leyendas o frases cortas a sus dibujos para explicar la contaminación.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar en parejas o con guía directa para identificar sonidos y ayudar en el dibujo.

Transición:

El docente conecta la representación visual con la idea de que en la próxima sesión aprenderán a usar sus cuerpos y sonidos para recrear estas escenas de contaminación de forma colectiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- En plenaria, cada grupo dice en una frase qué sonido o imagen les impactó más y por qué.
- El docente resume en la pizarra las palabras clave: sonidos, imágenes, contaminación.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sonidos o imágenes aprendimos a identificar hoy?
- ¿Por qué es importante cuidar nuestro entorno?
- ¿Cómo podemos contar estas historias con nuestro cuerpo y voz?

Retroalimentación:

El docente felicita la participación y destaca el trabajo en equipo, señalando las ideas importantes expresadas.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a pensar en cómo usarán movimientos y sonidos para contar estas historias en la próxima sesión.

Sesión 2: Moviéndonos y Sonando para Contar Historias Ambientales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido sobre sonidos e imágenes y preparar al grupo para usar el cuerpo y la voz como herramientas expresivas en escenas colectivas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué sonidos y movimientos podríamos usar para mostrar la contaminación que vimos?"
- **Estudiantes:** Proponen ideas y movimientos breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Hace una demostración con sonidos y movimientos para representar lluvia contaminada, tráfico o basura volando.
- **Estudiantes:** Imitan y disfrutan la actividad.

Contextualización:

Explica que hoy crearán escenas colectivas que combinan sonido, movimiento y objetos para contar una historia sobre contaminación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Creando sonidos con el cuerpo y objetos

- **Objetivo:** Recrear sonidos del entorno usando el cuerpo y objetos reciclados.
- **Instrucciones:**
 - Divide la clase en grupos. Entrega materiales reciclables a cada grupo.
 - Indica que inventen sonidos que imiten el tráfico, la basura moviéndose, el viento, o animales afectados.
 - Practican haciendo sonidos con manos, pies, objetos y voces.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
 - **Producto:** Banco de sonidos corporales y con objetos
 - **Rol docente:** Escucha, sugiere sonidos, pregunta "¿Qué más podríamos hacer para que suene real?"
 - **Tiempo:** 30 minutos

Actividad 2: Movimientos que cuentan

- **Objetivo:** Usar movimientos corporales para expresar escenas de contaminación y su impacto.
- **Instrucciones:**

- Con los mismos grupos, inventan movimientos que representen basura en el viento, animales en peligro o personas afectadas.
- Practican movimientos lentos, rápidos, suaves o fuertes para expresar emociones.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Secuencias de movimientos para escenas
- **Rol docente:** Observa, pregunta "¿Qué sienten cuando hacen ese movimiento? ¿Cómo podemos hacerlo más claro?"
- **Tiempo:** 35 minutos

Actividad 3: Ensayo de escenas colectivas

- **Objetivo:** Integrar sonidos, movimientos y objetos para crear una escena colectiva sobre contaminación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo elige un tema de contaminación para representar.
 - Ensayan su escena combinando sonidos, movimientos y objetos.
 - Practican la coordinación y la expresión colectiva.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
 - **Producto:** Escena colectiva ensayada
 - **Rol docente:** Facilita el ensayo, sugiere mejoras, promueve la colaboración.
 - **Tiempo:** 35 minutos

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Proponer que creen sonidos o movimientos adicionales que expresen sentimientos.
- Para estudiantes con dificultades: Asignar roles específicos más sencillos, por ejemplo, hacer sonidos con objetos o movimientos simples.

Transición:

El docente explica que en la siguiente sesión usarán estos sonidos y movimientos para contar su historia en una historieta o animación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- En círculo, cada grupo comparte qué sonidos y movimientos usaron y qué quisieron contar con su escena.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sonidos y movimientos fueron fáciles o difíciles de hacer?
- ¿Cómo nos sentimos trabajando en grupo para contar la historia?
- ¿Qué aprendimos sobre la contaminación con esta actividad?

Retroalimentación:

El docente reconoce la creatividad y el trabajo en equipo, y sugiere practicar para fortalecer la expresión corporal.

Transferencia:

Invita a pensar en cómo plasmarán esta historia en imágenes y palabras en la próxima sesión.

Sesión 3: Transformando Movimientos y Sonidos en Historietas y Animaciones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar las escenas creadas para iniciar la creación de historietas o animaciones que integren los elementos visuales, sonoros y corporales desarrollados.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Cómo podemos mostrar en dibujos y palabras lo que hicimos con sonidos y movimientos?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas para convertir escenas en historias visuales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos simples de historietas o animaciones relacionadas con el medio ambiente.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué les gusta o les llama la atención.

Contextualización:

Se explica que ahora usarán dibujos, palabras y sonidos para contar su historia ambiental de forma creativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Diseñando el guion de la historieta o animación

- **Objetivo:** Planear la historia que contarán usando imágenes, sonidos y movimientos.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, hacen un esquema sencillo o guion gráfico con las escenas de contaminación que quieren mostrar.
 - Deciden qué sonidos y movimientos incluirán en cada parte.

- El docente guía con preguntas: "¿Qué pasa primero? ¿Qué sonidos escuchamos? ¿Qué movimientos vemos?"
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Guion gráfico o esquema de la historia
- **Rol docente:** Apoya la organización de ideas y la conexión entre elementos.
- **Tiempo:** 40 minutos

Actividad 2: Creando historietas o animaciones

- **Objetivo:** Crear un producto artístico que combine elementos visuales, sonoros y corporales para comunicar un mensaje ambiental.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes dibujan sus historietas en hojas o usan la computadora/tablet para hacer animaciones básicas (si hay recursos).
 - Integran sonidos grabados o recreados y describen movimientos con texto o símbolos.
 - Se fomenta que todos participen aportando ideas y dibujos.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
 - **Producto:** Historieta o animación grupal
 - **Rol docente:** Brinda soporte técnico, sugiere mejoras y estimula la creatividad.
 - **Tiempo:** 50 minutos

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer incluir efectos de sonido grabados o usar narración oral.
- Para estudiantes con apoyo: Facilitar plantillas para dibujos y asistencia para usar herramientas digitales o manuales.

Transición:

El docente prepara a los estudiantes para que en la próxima sesión practiquen la presentación oral de sus historias con movimientos y sonidos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Cada grupo muestra un boceto o parte de su historieta/animación y explica qué quiere comunicar.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué elementos usaron para contar su historia?
- ¿Cómo combinamos sonidos, movimientos e imágenes para que la historia sea clara?

- ¿Qué aprendimos sobre la contaminación haciendo esta actividad?

Retroalimentación:

El docente comenta el avance, reconoce la creatividad y señala puntos para mejorar en la presentación final.

Transferencia:

Motiva a practicar la presentación oral para la siguiente sesión donde compartirán su historia con toda la clase.

Sesión 4: Ensayando Presentaciones Colectivas con Movimiento, Sonido y Visuales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar sus historias combinando oralidad, movimientos y sonidos, fortaleciendo la confianza y la expresión.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué partes de la historia les gusta contar con movimientos o sonidos? ¿Cómo podemos hacerlo para que todos entiendan?"
- **Estudiantes:** Expresan ideas y expectativas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un juego rápido de expresión corporal y vocal para liberar tensión y conectar con el cuerpo.
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo.

Contextualización:

Se explica que hoy ensayarán para contar su historia clara y creativamente ante sus compañeros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Ensayo por grupos con retroalimentación

- **Objetivo:** Practicar la presentación oral y corporal de la historieta o animación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo practica su presentación completa (movimientos, sonidos, narración).
 - Los demás grupos observan y anotan aspectos positivos y sugerencias.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes y observadores

- **Producto:** Presentación ensayada y lista para exhibición
- **Rol docente:** Modera, ofrece retroalimentación constructiva y guía observaciones.
- **Tiempo:** 60 minutos

Actividad 2: Mejoras y ajustes finales

- **Objetivo:** Incorporar retroalimentación para mejorar la presentación.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos revisan las observaciones y ajustan sonidos, movimientos o dibujos.
 - Practican nuevamente para afianzar cambios.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
 - **Producto:** Presentación mejorada y ensayada
 - **Rol docente:** Acompaña, motiva y apoya la organización.
 - **Tiempo:** 40 minutos

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que ayuden a otros grupos con ideas o detalles creativos.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Ofrecer guía personalizada para la expresión oral o movimientos simples.

Transición:

El docente prepara para la presentación final abierta a toda la clase en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Breve diálogo sobre lo que funcionó bien en el ensayo y qué emociones sienten.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué partes de la presentación me gustaron más?
- ¿Qué me gustaría mejorar antes de mostrarlo a todos?
- ¿Cómo me ayudaron mis compañeros a hacerlo mejor?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y la colaboración, alentando a seguir practicando.

Transferencia:

Anima a pensar en la importancia de comunicar mensajes ambientales para cuidar su comunidad.

Sesión 5: Presentación y Reflexión Final del Proyecto Artístico Colectivo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar emocionalmente y organizar la presentación final para compartir con confianza las historias creadas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Sesión breve de respiración y motivación: "Vamos a mostrar todo lo que aprendimos y creamos juntos."
- **Estudiantes:** Participan y expresan emoción o nervios.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta la importancia de compartir para inspirar a otros a cuidar el entorno.

Contextualización:

Se recuerda que la presentación es una oportunidad para enseñar y sensibilizar a sus compañeros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Presentación de escenas colectivas

- **Objetivo:** Comunicar oralmente y con movimientos la historia ambiental creada.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su historieta o animación de manera completa, usando sonidos, movimientos y dibujos.
 - La audiencia escucha y observa respetuosamente.
 - **Organización:** Grupos y audiencia en plenaria
 - **Producto:** Presentación final del proyecto
 - **Rol docente:** Facilita el turno de presentaciones, apoya con logística y anima.
 - **Tiempo:** 80 minutos (aprox. 15 minutos por grupo)

Actividad 2: Feedback colectivo y valoración

- **Objetivo:** Reflexionar sobre lo aprendido y valorar el trabajo propio y de los demás.
- **Instrucciones:**
 - Después de las presentaciones, cada estudiante dice algo que le gustó de otra presentación y qué aprendió.

- El docente guía una valoración grupal sobre el impacto del mensaje ambiental.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Comentarios y conclusiones grupales
- **Rol docente:** Promueve un ambiente positivo y constructivo.
- **Tiempo:** 20 minutos

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Realizar un mapa mental colectivo en la pizarra con las ideas principales aprendidas sobre sonidos, imágenes, movimientos y contaminación.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre combinar sonidos, imágenes y movimientos?
- ¿Cómo me ayudó este proyecto a entender mejor la contaminación?
- ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para cuidar mi entorno?

Retroalimentación:

El docente felicita a todos por su esfuerzo, creatividad y colaboración durante el proyecto, destacando el desarrollo de habilidades orales y artísticas.

Transferencia:

Invita a que en casa y la comunidad observen y escuchen su entorno para seguir aprendiendo y cuidando el planeta.

Tarea o reto:

- Observar durante la semana sonidos e imágenes en casa o barrio y dibujar o grabar algo que quieran compartir en futuras clases.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, al activar conocimientos previos sobre sonidos e imágenes.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en actividades grupales, ensayos y creación de productos artísticos.
- **Sumativa:** Sesión 5, evaluación de la presentación final y reflexión colectiva.

Criterios de evaluación:

- Identifica sonidos e imágenes del entorno relacionados con la contaminación (Objetivo 1).

- Describe y explica problemas de contaminación sonora y visual (Objetivo 2).
- Recrea escenas usando movimientos, sonidos y objetos (Objetivo 3).
- Crea y presenta una historieta o animación integrando elementos visuales, sonoros y corporales (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación en exploraciones y ensayos.
- Rúbrica para valorar la creatividad, integración de elementos y claridad en la presentación final.
- Observación directa del docente durante actividades y presentaciones.
- Portafolio con productos: grabaciones, dibujos, guion gráfico y historietas/animaciones.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guía durante reflexiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Grabaciones y fotografías del entorno que evidencien exploración (Objetivo 1).
- Listados y discusiones sobre contaminación identificada (Objetivo 2).
- Videos o registros de escenas corporales y sonoras recreadas (Objetivo 3).
- Historietas o animaciones terminadas y presentaciones orales con movimientos y sonidos (Objetivo 4).

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¿Alguna vez has escuchado los sonidos que te rodean cuando sales a jugar o caminas por tu barrio? ¿Has visto cómo cambian las imágenes y colores de la calle cuando hace sol o cuando está nublado? Nuestro mundo está lleno de sonidos, colores y movimientos que podemos descubrir y usar para contar historias muy especiales.

Hoy, muchos niños y niñas como tú viven en lugares donde a veces el ruido de los carros, la basura en las calles o el humo de las fábricas hacen que el ambiente no sea tan limpio ni agradable. Por eso, es importante que aprendamos a escuchar y observar bien nuestro entorno para entender qué está pasando y cómo podemos ayudar a cuidar nuestro planeta.

En estas próximas sesiones, vamos a usar todo lo que vemos, escuchamos y sentimos con nuestro cuerpo para crear juntos historietas y animaciones que nos cuenten historias sobre nuestro barrio, nuestra ciudad y cómo podemos hacer que sean lugares más bonitos y saludables para vivir.

Vamos a divertirnos explorando sonidos, imágenes y movimientos, trabajando en equipo y usando nuestra creatividad para mostrar lo que aprendemos y sentimos. ¡Prepárate para una aventura artística donde tu voz y tus ideas serán muy importantes!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Escucha y Observa tu Entorno"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Conectar con los conocimientos previos de los estudiantes sobre los sonidos e imágenes que observan en su entorno cotidiano, así como su percepción sobre la contaminación ambiental, preparando el terreno para la exploración artística colectiva.

- **Materiales:** Ninguno (pueden usarse papel y lápiz si se desea para anotaciones breves)
- **Desarrollo:**
 - **1. Introducción breve (2 minutos):** El docente pregunta a los estudiantes: "¿Qué sonidos escuchan cuando están en su casa, en el parque o en la calle? ¿Qué imágenes o cosas ven en esos lugares? ¿Han notado algo que les parece que está sucio o contaminado? ¿Cómo creen que eso afecta a los animales, plantas o personas?"
 - **2. Ronda rápida de respuestas (4 minutos):** Cada estudiante comparte uno o dos sonidos o imágenes que recuerda de su entorno y menciona si ha visto algo que le parezca contaminación o suciedad.
 - **3. Reflexión conjunta (2 minutos):** El docente resume las respuestas destacando la variedad de sonidos e imágenes y la presencia de contaminación, explicando que en las próximas sesiones usarán estos elementos para crear historias y composiciones artísticas.

Conexión con los objetivos: Esta actividad activa la observación y escucha del entorno natural y social del estudiante, elementos básicos para explorar sonidos e imágenes y para identificar la contaminación. Además, prepara a los niños para recrear colectivamente escenas usando movimientos y sonidos, base para las historietas o animaciones del proyecto.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre sonidos, imágenes del entorno, contaminación y expresión corporal para orientar el desarrollo de las actividades del proyecto.

- **Materiales:** Hojas blancas, lápices de colores, espacio para moverse.

Actividades y Preguntas

Actividad/Pregunta	Propósito	Indicaciones para el docente
1. Dibuja un sonido que escuchas en tu casa o en la escuela	Explorar la capacidad de identificar y representar sonidos visualmente.	Invitar a los niños a pensar en un sonido que les guste o les parezca interesante y dibujarlo en una hoja.
2. ¿Qué sonidos te gustan y cuáles te molestan cuando estás en la calle?	Detectar conocimiento sobre sonidos agradables y molestos, relacionándolos con contaminación sonora.	Preguntar en voz alta y escuchar respuestas breves, anotando ejemplos dados por los niños.

3. Muestra con tu cuerpo cómo te sientes cuando escuchas un ruido muy fuerte	Identificar la expresión corporal relacionada con la percepción de sonidos incómodos.	Solicitar que los niños se levanten y expresen con movimientos lo que sienten, observando sus respuestas.
4. Observa esta imagen (mostrar una foto sencilla del entorno escolar o parque) y dime qué ves	Explorar la capacidad de observar y describir imágenes del entorno, identificando elementos naturales y posibles señales de contaminación.	Mostrar la imagen y pedir que los niños comenten en voz alta lo que observan.
5. ¿Has visto basura o cosas que contaminan cerca de tu escuela o casa? ¿Qué hiciste o qué crees que se puede hacer?	Identificar el conocimiento y actitud frente a la contaminación ambiental.	Escuchar respuestas y fomentar breves ideas de cuidado ambiental.

Orientación para el docente

- Registrar las respuestas y observaciones para conocer los saberes previos y ajustar el desarrollo del proyecto.
- Realizar la evaluación en un ambiente relajado y motivador para que los niños se expresen libremente.
- Evitar correcciones durante la evaluación para no limitar la espontaneidad de los estudiantes.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Interés y Atención	Participa activamente, muestra entusiasmo y atención constante durante las actividades iniciales.	Muestra interés la mayor parte del tiempo, con atención adecuada a las indicaciones.	Se distrae con facilidad o tiene poca atención durante las actividades.
Colaboración con Compañeros	Escucha respetuosamente, responde con amabilidad y colabora con sus compañeros al explorar sonidos e imágenes.	Colabora cuando se le solicita y respeta a los demás, aunque en ocasiones se distrae.	Interrumpe o no coopera, dificultando el trabajo grupal en la exploración inicial.
Disposición para Explorar	Muestra curiosidad y disposición para descubrir y experimentar con sonidos, imágenes y movimientos.	Participa en la exploración, aunque con algo de timidez o duda.	Se muestra reticente o poco interesado en participar en las actividades exploratorias.

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Respeto a las Normas	Sigue las reglas del aula y las indicaciones del docente sin necesidad de recordatorios.	Generalmente respeta las normas, con recordatorios mínimos por parte del docente.	No respeta las normas y requiere constantes intervenciones para mantener el orden.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Proyecto "Arte en Movimiento"

Estos ejemplos están diseñados para que los estudiantes de primaria (6-11 años) puedan comprender y aplicar los conceptos de combinación de elementos visuales, sonoros y corporales en composiciones artísticas colectivas, integrando la exploración de su entorno y el tema de la contaminación.

- **Exploración de sonidos en el patio escolar:** Los estudiantes graban o memorizan sonidos cotidianos como el viento, el canto de aves, el ruido del tráfico, voces de compañeros o el sonido de hojas moviéndose. Luego, en grupo, identifican cuáles sonidos representan contaminación acústica y cuáles son sonidos naturales armoniosos.
- **Captura de imágenes del entorno:** Usando tabletas o cámaras, los niños toman fotos de espacios limpios y contaminados dentro o cerca de la escuela (por ejemplo, un jardín limpio vs. un área con basura). Posteriormente, discuten en grupos qué imágenes reflejan contaminación visual y cómo esto afecta al lugar.
- **Recreación corporal de escenas:** Por equipos, los estudiantes crean pequeñas dramatizaciones donde actúan sonidos y movimientos relacionados con la naturaleza y con la contaminación (por ejemplo, viento suave con movimientos lentos vs. ruidos fuertes con movimientos abruptos y caóticos). Esto les ayuda a entender la relación entre cuerpo, sonido y ambiente.
- **Creación colectiva de historietas:** En grupos, diseñan historietas donde los personajes enfrentan problemas de contaminación y buscan soluciones. Integran dibujos, onomatopeyas para sonidos y descripciones breves de movimientos o acciones corporales de los personajes (como correr, limpiar, escuchar).
- **Animaciones simples con objetos y sonidos:** Utilizando materiales reciclados y grabaciones de sonidos, los niños montan pequeñas escenas que representan un lugar limpio y otro contaminado. Graban una animación con fotos secuenciales y añaden sonidos grabados para que su obra cobre vida y transmita un mensaje claro sobre la contaminación.

Casos de Estudio para Reflexión y Aprendizaje

Nombre del Caso	Descripción	Conexión con Objetivos
El parque olvidado	Los estudiantes analizan fotos y sonidos de un parque en su comunidad que ha sido contaminado con basura y ruido. Identifican los elementos sonoros y visuales que han cambiado y cómo afecta la vida del lugar.	Explorar sonidos e imágenes del entorno; identificar contaminación visual y acústica.

La fiesta silenciosa	Un grupo dramatiza una escena donde un niño invita a sus amigos a una fiesta en un lugar natural. Usan movimientos y sonidos para mostrar cómo cuidar el espacio y qué pasa si hay basura o ruido excesivo.	Recrear escenas colectivas con movimientos y sonidos; promover conciencia ambiental.
Historieta: El héroe reciclador	Los estudiantes crean una historieta colectiva con personajes que luchan contra la contaminación recogiendo basura y educando a otros. Integran dibujos, sonidos onomatopéyicos y descripciones de movimientos.	Crear composiciones artísticas colectivas que integran elementos visuales, sonoros y corporales.
Animación del río limpio y sucia	En pequeños grupos, los estudiantes producen una animación con objetos y sonidos que muestran la diferencia entre un río limpio y uno contaminado, usando movimientos corporales para representar animales y personas.	Integrar sonidos, imágenes y movimientos para expresar mensajes sobre contaminación.

Estos ejemplos y casos de estudio facilitan que los niños conecten su experiencia cotidiana con la exploración artística y la toma de conciencia ambiental, siguiendo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos de forma práctica y creativa.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan "Arte en Movimiento", se proponen mecánicas de juego que fomenten la participación activa, el trabajo colaborativo y el logro de los objetivos de aprendizaje, sin distraer a las niñas y niños de la exploración artística y el análisis del entorno. Estas mecánicas están diseñadas para ser simples, divertidas y motivadoras para estudiantes de 6 a 11 años.

- **Misiones de Exploración Sonora y Visual:**

Se plantean "misiones" diarias en las que los estudiantes deben encontrar y registrar sonidos o imágenes específicas en su entorno (por ejemplo, sonidos naturales, ruidos de contaminación, colores o formas). Cada misión cumplida otorga un sello o estrella en una "Tarjeta de Explorador", incentivando la curiosidad y la observación detallada.

- **Equipo de Creadores:**

Los estudiantes se organizan en equipos con nombres creativos relacionados con el arte o la naturaleza (por ejemplo, "Los Colores Vivos", "EcoSonidos"). Cada equipo gana puntos por la calidad y creatividad en la recreación colectiva de escenas con movimientos, sonidos y objetos. Los puntos se acumulan para alcanzar niveles o "insignias" que reconocen habilidades específicas (ej. "Maestros del Movimiento", "Detectives de Sonidos").

- **Desafíos Rápidos o Mini-Retos:**

Durante las sesiones, se incluyen breves desafíos de 5-10 minutos, como imitar un sonido o movimiento detectado, o crear un dibujo rápido de una escena que represente contaminación. Completar estos retos da acceso a pistas

visuales o sonoras que ayudarán en la creación final de las historietas o animaciones.

- **Tablero de Progreso Visual:**

Se instala en el aula un tablero grande con el avance del proyecto, donde se colocan stickers o imanes que representan las etapas cumplidas: exploración, identificación de contaminación, creación de escenas, montaje de historietas. Esto permite a los niños visualizar el progreso colectivo y motivar la colaboración.

- **Roles Rotativos con Recompensas:**

Para fomentar la participación equitativa, cada sesión los niños asumen roles específicos (explorador de sonidos, ilustrador, narrador, coordinador de movimientos). Cumplir bien su rol les otorga una pequeña medalla simbólica o reconocimiento, reforzando la responsabilidad y el aprendizaje.

- **Cuento Colectivo Interactivo:**

Al final de cada sesión, se crea un segmento de historieta o animación colectiva que incorpora los aportes de todos. Se presenta como un "juego de construcción" donde cada niño aporta un fragmento visual, sonoro o corporal. Esto genera sentido de logro y pertenencia al proyecto.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "Arte en Movimiento"

Estas herramientas están diseñadas para aplicarse al final de cada sesión o en momentos claves del proyecto, con el fin de monitorear de forma rápida y efectiva el progreso de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje.

- **1. Rúbrica de Observación de Participación y Exploración**

Objetivo: Evaluar la participación activa y la capacidad de explorar sonidos e imágenes del entorno.

Criterio	Avanzado (3)	En Proceso (2)	Inicial (1)
Explora sonidos del entorno	Identifica y reproduce varios sonidos con creatividad.	Reconoce algunos sonidos y los intenta reproducir.	Tiene dificultad para identificar sonidos.
Observa imágenes y detalles	Describe imágenes con detalles y relaciona con su entorno.	Describe imágenes de forma general.	Describe poco o nada las imágenes.
Participa en actividades colectivas	Colabora y aporta ideas durante las actividades.	Participa parcialmente y sigue instrucciones.	No participa o se distrae fácilmente.

- **2. Checklist de Identificación de Contaminación**

Objetivo: Verificar si los estudiantes pueden identificar elementos de contaminación en imágenes o sonidos.

Indicador	Sí	No
Reconoce imágenes que muestran contaminación (basura, humo, ruido)		
Detecta sonidos que representan contaminación (ruido de tráfico, maquinaria)		

• 3. Mapa Mental Colectivo Simplificado

Objetivo: Comprobar la comprensión grupal sobre la combinación de sonidos, imágenes y movimientos para crear una escena o historieta.

Al finalizar la sesión 3 o 4, el docente guía a los estudiantes para que, en conjunto, dibujen un mapa mental simple en papel o pizarra que incluya:

- Sonidos que usarán en la escena
- Imágenes o dibujos representativos
- Movimientos o gestos para la expresión corporal

El docente observa y anota el grado de coherencia y creatividad, haciendo preguntas como:

- ¿Cómo se relacionan los sonidos con las imágenes?
- ¿Qué movimientos ayudarán a contar la historia?

• 4. Mini Presentaciones Orales o Muestras Rápidas

Objetivo: Evaluar la capacidad de recrear escenas colectivas con movimientos, sonidos y objetos.

Al final de cada sesión práctica, los grupos presentan breves escenas o fragmentos animados de 2-3 minutos. El docente usa una lista rápida para evaluar:

- Uso adecuado de sonidos explorados
- Incorporación de movimientos corporales
- Coordinación y colaboración en grupo

• 5. Diario de Reflexión Guiada

Objetivo: Fomentar la autoevaluación y el pensamiento crítico sobre el aprendizaje.

Al final de cada sesión, los estudiantes responden oralmente o por escrito (según edad) preguntas sencillas como:

- ¿Qué sonidos o imágenes te gustaron más hoy?
- ¿Qué aprendiste sobre la contaminación?
- ¿Cómo ayudaste en tu grupo para crear la historieta?

El docente recoge estas respuestas para ajustar actividades futuras y dar retroalimentación personalizada.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

A continuación se presentan tareas diseñadas para desarrollar en las sesiones centrales del plan "Arte en Movimiento", siguiendo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Cada tarea está adaptada para estudiantes de primaria (6-11 años), con instrucciones claras, tiempos estimados, productos esperados y conexión directa a los objetivos de aprendizaje.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Conexión con Objetivo
1. Exploración de Sonidos del Entorno	• Salgan en grupos pequeños a escuchar sonidos en el patio de la escuela o salón (pájaros, voces, vehículos, etc.). • Usen grabadoras de audio o el celular para registrar al menos 3 sonidos diferentes. • Luego, en grupo, describan qué escucharon y cómo se sintieron con esos sonidos.	40 minutos	Lista de sonidos grabados y breve descripción oral o escrita.	Explora sonidos del entorno
2. Observación y Registro de Imágenes sobre Contaminación	• Observen imágenes o fotografías que muestren lugares limpios y contaminados (pueden ser impresas o digitales). • Con ayuda del docente, identifiquen elementos que muestran contaminación (basura, humo, etc.). • Realicen un dibujo grupal donde representen un lugar limpio y otro contaminado.	40 minutos	Dibujo colectivo con representación de lugares limpios y contaminados.	Identifica contaminación en imágenes
3. Recreación Corporal de Escenas Cotidianas	• En grupos, elijan una escena del entorno escolar o familiar que hayan observado. • Usen movimientos y gestos para representar la escena sin hablar (solo sonidos y movimientos). • Los demás grupos intentarán adivinar qué escena están recreando.	40 minutos	Presentación corporal colectiva de una escena reconocible.	Recrea escenas colectivas con movimientos y sonidos

4. Creación de Historieta Colectiva Integrando Sonidos e Imágenes	• En grupo, diseñen una historieta simple con 4 cuadros que combine dibujos y onomatopeyas de sonidos del entorno. • Incluyan personajes que reaccionan al problema de contaminación identificado. • Utilicen recortes, dibujos y palabras para contar la historia.	60 minutos	Historieta colectiva con imágenes y sonidos escritos.	Crea historietas colectivas que integren sonidos e imágenes
5. Animación Simple con Movimiento y Sonido	• Con materiales reciclados y objetos del aula, creen una pequeña animación donde representen la historia de la historieta física. • Incluyan sonidos grabados o hechos con la voz para acompañar la animación. • Presenten la animación al grupo y expliquen qué quieren comunicar.	60 minutos	Animación colectiva con movimientos y sonidos.	Recrea escenas colectivas con movimientos y sonidos en animaciones

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: Arte en Movimiento

Criterio	Nivel 1 - Inicial	Nivel 2 - En Proceso	Nivel 3 - Satisfactorio	Nivel 4 - Excelente
Exploración de sonidos del entorno	Identifica pocos sonidos y necesita ayuda para escucharlos.	Reconoce algunos sonidos y los describe con palabras simples.	Explora diferentes sonidos del entorno y los relaciona con situaciones cotidianas.	Identifica y diferencia múltiples sonidos, explicando su origen y contexto con claridad.
Exploración de imágenes del entorno	Observa imágenes pero tiene dificultad para describirlas o relacionarlas.	Describe algunas imágenes y señala detalles básicos.	Analiza imágenes del entorno, identificando elementos importantes y su significado.	Interpreta imágenes con detalles, relacionándolas con experiencias personales o comunitarias.

Criterio	Nivel 1 - Inicial	Nivel 2 - En Proceso	Nivel 3 - Satisfactorio	Nivel 4 - Excelente
Identificación de contaminación ambiental	Reconoce pocas señales de contaminación y no logra explicarlas.	Identifica algunos ejemplos de contaminación con apoyo del docente.	Describe diferentes tipos de contaminación presentes en el entorno y sus efectos.	Explica claramente cómo la contaminación afecta al ambiente y propone ideas para cuidarlo.
Recreación colectiva de escenas con movimientos, sonidos y objetos	Participa con dificultad en la recreación y requiere guía constante.	Colabora en la recreación realizando algunos movimientos o sonidos básicos.	Contribuye activamente a la recreación combinando movimientos, sonidos y objetos.	Coordina y lidera la recreación, integrando creativamente movimientos, sonidos y objetos.
Creación de historietas o animaciones colectivas	Participa poco en la creación y entiende difícilmente el proceso.	Ayuda en algunas partes del proceso de creación con apoyo del grupo.	Desarrolla en equipo una historieta o animación coherente con los elementos trabajados.	Propone ideas originales y mejora el trabajo colectivo integrando sonidos, imágenes y movimientos.

Uso de la rúbrica: Se recomienda aplicar esta rúbrica de forma continua durante las 5 sesiones para observar el avance progresivo. Los docentes pueden usarla para retroalimentar a los estudiantes y ajustar las actividades para potenciar el aprendizaje.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Nuestra Historieta Viva"

Duración: 40 minutos

Objetivo: Consolidar el aprendizaje integrando sonidos, imágenes y movimientos en una presentación colectiva que refleje la comprensión del entorno, la contaminación y la expresión artística mediante historietas animadas.

Descripción de la Actividad

Para cerrar el proyecto, los estudiantes participarán en la creación y presentación de una "Historieta Viva", en la que cada grupo recreará una escena colectiva que combine elementos visuales, sonoros y corporales trabajados a lo largo de las sesiones. Esta actividad permite verificar su capacidad para explorar sonidos e imágenes del entorno, identificar la contaminación y expresarla creativamente en una composición artística colectiva.

Pasos para la realización

- **Formación de grupos:** Organizar a los estudiantes en pequeños grupos de 4 a 5 integrantes, según el tamaño del grupo clase.

- **Selección de escena:** Cada grupo elige una escena relacionada con el entorno y la contaminación que hayan explorado durante el proyecto.
- **Integración de elementos:** Los grupos deben incluir en su escena:
 - Sonidos del entorno (p. ej., ruidos naturales, contaminación sonora)
 - Imágenes o símbolos visuales hechos con materiales o dibujos
 - Movimientos y gestos corporales que expresen la historia o mensaje
 - Uso de objetos sencillos para ambientar o enriquecer la escena
- **Ensayo breve:** Los grupos practican su presentación durante 10-15 minutos, coordinando sonidos, imágenes y movimientos.
- **Presentación colectiva:** Cada grupo presenta su “Historieta Viva” frente al resto de la clase.
- **Reflexión y retroalimentación:** Al finalizar cada presentación, se realiza una breve conversación guiada donde los compañeros y el docente comentan lo que observaron, destacando los elementos de contaminación, creatividad y trabajo colectivo.

Recursos necesarios

- Materiales para crear imágenes o símbolos (papel, colores, cartulina, cinta, etc.)
- Elementos sonoros simples (instrumentos pequeños, objetos para hacer ruido)
- Espacio amplio para la presentación y movimientos corporales

Criterios para verificar el logro de objetivos

Objetivo	Indicador de logro en la actividad
Explora sonidos e imágenes del entorno	Incluye sonidos naturales o cotidianos y símbolos visuales representativos en la escena.
Identifica contaminación	Muestra una escena que refleja algún tipo de contaminación ambiental y su impacto mediante elementos artísticos.
Recrea escenas colectivas con movimientos, sonidos y objetos	Coordina movimientos corporales, sonidos y objetos en una presentación grupal coherente y expresiva.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Las siguientes estrategias están diseñadas para proporcionar retroalimentación constructiva, específica y adecuada para estudiantes de primaria (6-11 años) al finalizar el proyecto "Arte en Movimiento". Estas buscan fomentar la reflexión, el reconocimiento de logros y la identificación de áreas de mejora, siempre orientadas al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

- **Ronda de Comentarios Positivos y Sugerencias**

Al concluir cada presentación grupal de las historietas o animaciones, el docente guía una ronda donde cada estudiante menciona:

- Un aspecto que le gustó o que el grupo hizo bien (por ejemplo, buen uso de sonidos del entorno o movimientos corporales creativos).
- Una idea para mejorar (por ejemplo, agregar más variedad en las imágenes o usar más sonidos relacionados con la contaminación).

Esta estrategia promueve la autoevaluación y el respeto por las opiniones de los compañeros.

• **Diario de Aprendizaje Guiado**

Al final de la última sesión, los estudiantes escriben o dibujan en un cuaderno personal sobre:

- Qué sonidos e imágenes del entorno descubrieron y cómo los usaron.
- Qué aprendieron sobre la contaminación y cómo la representaron.
- Qué les gustó más de crear movimientos y sonidos en grupo.
- Qué les gustaría mejorar o explorar en futuros proyectos.

El docente revisa estos diarios para dar retroalimentación personalizada, reconociendo avances y proponiendo retos individuales.

• **Mapa de Logros y Retos en Grupo**

En una cartulina o pizarra, se dibuja un mapa dividido en dos columnas: "Lo que hicimos muy bien" y "Lo que podemos mejorar".

- Los estudiantes aportan ideas y el docente las anota, haciendo preguntas para profundizar.
- Se resaltan logros relacionados con la exploración de sonidos, la identificación de contaminación y la recreación colectiva.
- En la columna de mejoras, se plantean retos concretos para próximas actividades.

Esta técnica visualiza el progreso y motiva a seguir aprendiendo en equipo.

• **Autoevaluación con Rúbrica Simplificada**

Se entrega una rúbrica sencilla con aspectos clave como:

- Exploración de sonidos e imágenes del entorno.
- Identificación y representación de contaminación.
- Trabajo colaborativo en movimientos y sonidos.
- Creatividad en la historieta o animación.

Los estudiantes califican su propio trabajo con emoticones (😊, 😐, 😞) y explican sus elecciones al docente, quien ofrece comentarios para reforzar el aprendizaje.

• **Feedback en Parejas**

Se forman parejas para que intercambien opiniones sobre sus creaciones, usando preguntas guía como:

- ¿Qué sonido o movimiento te gustó más y por qué?

- ¿Qué parte te pareció más clara para mostrar la contaminación?
- ¿Qué podrían hacer diferente la próxima vez?

Luego, cada estudiante comparte con el grupo alguna retroalimentación recibida, promoviendo la escucha activa y el respeto.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para el Proyecto: "Arte en Movimiento"

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Exploración de sonidos del entorno Identifica y utiliza sonidos naturales o ambientales en su proyecto	Incluye variedad de sonidos del entorno claramente reconocibles y bien integrados en la composición.	Incluye algunos sonidos del entorno, aunque con poca variedad o integración moderada.	Incluye pocos sonidos del entorno o sonidos poco claros en la composición.	No incorpora sonidos del entorno o no se reconocen en la composición.
Exploración de imágenes del entorno Utiliza imágenes observadas en su entorno para crear la historieta o animación	Utiliza imágenes variadas y detalladas del entorno, mostrando buena observación.	Utiliza algunas imágenes del entorno, aunque con pocos detalles o variedad limitada.	Usa imágenes poco relacionadas con el entorno o que muestran poca observación.	No utiliza imágenes del entorno o son irrelevantes para el proyecto.
Identificación de la contaminación Reconoce y representa la contaminación en su trabajo artístico	Identifica claramente diferentes tipos de contaminación y los representa con creatividad.	Reconoce al menos un tipo de contaminación y lo representa adecuadamente.	Reconoce la contaminación pero la representación es poco clara o incompleta.	No identifica ni representa la contaminación en el proyecto.
Recreación de escenas colectivas con movimientos y sonidos Usa movimientos corporales y sonidos para contar una historia colectiva	Recrea escenas con movimientos y sonidos coordinados, expresivos y claros.	Recrea escenas con movimientos y sonidos, pero con coordinación o expresividad limitadas.	Intenta usar movimientos y sonidos, pero con poca coordinación o claridad.	No utiliza movimientos ni sonidos para representar la escena colectiva.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Integración de objetos en la historieta o animación Incorpora objetos para enriquecer la narrativa visual y sonora	Integra objetos de forma creativa y coherente que enriquecen la historia.	Utiliza objetos que aportan a la historia, aunque la integración es básica.	Incluye objetos pero sin conexión clara con la narrativa.	No utiliza objetos o su uso no aporta a la historia.

Indicaciones para la evaluación: Cada criterio se califica del 1 al 4 según el nivel de desempeño observado. La evaluación final puede sumar hasta 20 puntos. Se recomienda complementar la rúbrica con observaciones cualitativas sobre la participación y creatividad de los estudiantes durante el proyecto.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué sonidos e imágenes del lugar donde vivimos te parecieron más interesantes para usar en tu historieta?
- ¿Cómo te ayudaron los movimientos y sonidos a contar mejor la historia que querías mostrar?
- ¿Qué aprendiste sobre la contaminación cuando exploramos los sonidos y las imágenes del entorno?
- ¿Qué parte fue la que más te gustó al crear la historieta colectiva con tus compañeros?
- ¿Qué te gustaría hacer diferente si tuvieras que crear otra historieta o animación?
- ¿Cómo te sentiste trabajando con tus amigos para contar una historia usando sonidos, movimientos y dibujos?
- ¿Por qué crees que es importante observar y escuchar nuestro entorno para crear arte?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de aprendizaje:** Cada estudiante dibuja o escribe (con ayuda si es necesario) una cosa que aprendió sobre los sonidos, imágenes o movimientos y cómo la usó en su historieta.
- **Ronda de compartir:** En círculo, cada niño o niña dice una cosa que le gustó y una cosa que le gustaría mejorar en el proyecto colectivo.
- **Mapa mental colectivo:** En grupo, crear un dibujo grande donde se conecten ideas sobre cómo los sonidos, imágenes y movimientos ayudan a contar historias y a entender nuestro entorno.
- **Juego de “Lo que recuerdo”:** Los estudiantes mencionan en voz alta palabras o ideas que recuerdan de las sesiones sobre sonidos, contaminación y movimientos, mientras el docente las escribe en el pizarrón para hacer un resumen visual.
- **Autoevaluación con caritas:** Los niños eligen una carita feliz, neutra o triste para mostrar cómo se sienten respecto a lo que aprendieron y la experiencia de trabajar en equipo.

