

La Orquesta de los Animales: sonidos y movimientos inclusivos

Educación Artística | Música | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de preescolar (3-5 años) exploren el fascinante mundo de los sonidos y movimientos de los animales mediante una orquesta inclusiva. Los niños aprenderán a reconocer y reproducir onomatopeyas de animales, asociándolas con movimientos corporales simples que favorecen la expresión corporal y musical. A través de actividades lúdicas y el uso de recursos digitales, se explorará la relación entre sonido, ritmo y movimiento, estimulando la creatividad y la curiosidad. Además, se integrará el enfoque STEAM para desarrollar habilidades interdisciplinarias de manera inclusiva, respetando los tiempos y necesidades de cada estudiante. Este proyecto conecta con la vida cotidiana al relacionar sonidos que los niños escuchan en su entorno con la música y el movimiento, fortaleciendo su percepción auditiva y corporal, y promoviendo la empatía y la colaboración en un ambiente de aprendizaje activo y divertido.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y reproducir onomatopeyas de animales y asociarlas con movimientos corporales simples.
- Explorar la relación entre sonido, ritmo y movimiento mediante recursos digitales interactivos.
- Favorecer la expresión corporal y musical inclusiva, respetando los ritmos y necesidades individuales.
- Integrar el enfoque STEAM para estimular la curiosidad, creatividad y pensamiento interdisciplinar en música y movimiento.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustrativas con imágenes de animales y sus onomatopeyas (mínimo 6 animales).
- Dispositivo digital (tablet o computadora) con aplicación o video interactivo de sonidos de animales y ritmos básicos.
- Reproductor de audio para música y sonidos.
- Espacio amplio para moverse libremente.
- Instrumentos musicales sencillos (panderetas, maracas, tambores pequeños) - uno por cada 3 niños.
- Alfombra o tapetes para zonas de actividad.
- Cartulinas y crayones para dibujo libre.
- Lista de reproducción con sonidos de animales y música rítmica seleccionada.

Requisitos Previos

- Habilidad para seguir instrucciones simples.
- Experiencia previa en escuchar y repetir sonidos básicos.
- Conocimiento inicial de animales comunes (gato, perro, vaca, pato, etc.).
- Experiencias previas con juegos de imitación corporal o movimiento libre.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo los sonidos y movimientos de los animales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer a unos animales muy especiales que nos van a enseñar sus sonidos y cómo movernos como ellos. Vamos a divertirnos mucho escuchando y moviéndonos juntos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una tarjeta con la imagen de un perro y pregunta: "¿Qué sonido hace este animal?"
- **Estudiantes:** Responden "Guau guau" y hacen un movimiento simple como mover la mano como cola.

Motivación y enganche:

Docente: Realiza una breve imitación sonora y motriz de varios animales (gato, pato, vaca), invitando a los niños a adivinar qué animal es y repetir el sonido y movimiento.

Contextualización:

Docente: Explica cómo los animales que vemos en el parque o en casa tienen sonidos y movimientos especiales, y que ellos serán parte de una orquesta muy divertida que mezcla sonidos y movimientos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce 6 animales con sus onomatopeyas y movimientos corporales simples (perro - "guau guau" y mover la cola, gato - "miau" y estirar brazos como garras, pato - "cuac" y aletear, vaca - "mu" y mover brazos como cola, gallina - "clo clo" y aplaudir, caballo - "hiii" y trotar en sitio).

Actividad 1: Juego de sonidos y movimientos

- **Objetivo:** Reconocer y reproducir onomatopeyas de animales y asociarlas con movimientos corporales simples.
- **Instrucciones:** El docente muestra cada tarjeta de animal y dice el nombre, luego invita al grupo a imitar el sonido y movimiento juntos. Después, por turnos, cada niño elige un animal y lo representa.
- **Organización:** Plenaria y turnos individuales.
- **Producto:** Participación activa y ejecución de sonidos y movimientos.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modelar sonidos y movimientos, motivar a los niños, observar participación y ofrecer ayuda a quienes lo requieran.

Actividad 2: Exploración digital de sonidos

- **Objetivo:** Explorar la relación entre sonido, ritmo y movimiento mediante recursos digitales.
- **Instrucciones:** En pequeños grupos de 3-4, los niños usan una tablet con una aplicación de sonidos de animales que reproduce el sonido cuando tocan la imagen. Luego, imitan el sonido y el movimiento.
- **Organización:** Grupos pequeños rotativos.
- **Producto:** Registro oral y corporal de sonidos y movimientos.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, guiar la interacción con la app, estimular la curiosidad haciendo preguntas como "¿Qué sonido escuchas? ¿Cómo lo puedes mover con tu cuerpo?"

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitar a crear un nuevo movimiento para un sonido inventado de animal.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Dar acompañamiento individual o con un compañero guía para repetir sonidos y movimientos.

Transición:

Docente: "Ahora que ya conocemos los sonidos y movimientos, en la próxima sesión vamos a crear nuestra propia orquesta de animales y aprender a tocar instrumentos que suenan como ellos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un resumen con los niños preguntando: "¿Qué sonidos y movimientos aprendimos hoy? ¿Cuál fue tu animal favorito?"

Reflexión metacognitiva:

- "¿Pudiste hacer el sonido del animal?"

- "¿Te gustó moverte como el animal?"
- "¿Qué fue lo más divertido de hoy?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación de cada niño, destaca la creatividad y esfuerzo, y ofrece apoyo para quienes tengan dudas o dificultades.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión usaremos instrumentos para hacer sonidos de animales y crear música juntos.

Tarea o reto:

Docente: Invitar a los niños a escuchar en casa sonidos de animales con sus familias y practicar los movimientos aprendidos.

Sesión 2: Creando sonidos con instrumentos y movimiento

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a usar instrumentos musicales para hacer sonidos de animales y movernos como ellos para crear una orquesta especial."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa la sesión anterior mostrando las tarjetas y preguntando: "¿Recuerdan qué sonido hacía este animal y cómo se movía?"
- **Estudiantes:** Responden y repiten sonidos y movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta los instrumentos musicales y realiza demostraciones breves de sonidos que imitan a los animales.

Contextualización:

Docente: Explica que la música está en todos lados, incluso en los sonidos de los animales, y hoy aprenderán a tocarlos con instrumentos y su cuerpo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra cómo usar cada instrumento para imitar sonidos (pandereta para aleteo, tambor para pisadas, maracas para sacudidas de cola).

Actividad 1: Instrumentos y sonidos de animales

- **Objetivo:** Reconocer y reproducir sonidos de animales con instrumentos y movimientos corporales.
- **Instrucciones:** Divide a los niños en grupos pequeños, asigna un instrumento y un animal. Cada grupo explora el sonido e inventa un movimiento. Luego presentan al grupo completo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Presentación grupal de sonidos y movimientos.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilitar instrumentos, guiar exploración, estimular creatividad, observar participación.

Actividad 2: Juego rítmico con movimientos

- **Objetivo:** Explorar la relación entre ritmo, sonido y movimiento de forma inclusiva.
- **Instrucciones:** El docente marca un ritmo con palmas, los niños imitan con movimientos y sonidos de animales, alternando velocidades. Se invita a cada niño a elegir su ritmo preferido.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Expresión corporal y vocal rítmica.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Marcar ritmos, motivar participación, respetar ritmos individuales y tiempos.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados: Crear combinaciones de sonidos y movimientos más complejos.
- Estudiantes con dificultades: Permitir uso de movimientos más simples y repetir sonidos con apoyo.

Transición:

Docente: "Mañana vamos a usar lo que aprendimos para crear una historia musical con nuestros animales y movimientos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pregunta en ronda: "¿Qué instrumento te gustó más? ¿Qué sonido de animal hiciste?"

Reflexión metacognitiva:

- "¿Pudiste hacer el sonido con el instrumento?"
- "¿Cómo te sentiste moviéndote con la música?"
- "¿Qué ritmo fue tu favorito?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia los esfuerzos y el trabajo en equipo, apoyando a quienes lo necesiten.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión crearán una historia musical con los sonidos y movimientos aprendidos.

Tarea o reto:

Docente: Invitar a practicar en casa sonidos y movimientos con familia o amigos.

Sesión 3: Creando la historia musical de la orquesta animal

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a contar una historia usando los sonidos y movimientos de nuestros animales. Cada uno será parte importante de la orquesta."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa sonidos y movimientos con las tarjetas y pregunta: "¿Qué animal quieres ser en la historia?"
- **Estudiantes:** Responden y muestran movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: Lee un cuento corto sobre animales que se juntan para hacer música, imitando sonidos y movimientos.

Contextualización:

Docente: Explica que la música puede contar historias y ellos serán los narradores con sonidos y movimientos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta la estructura básica de la historia con momentos para que cada animal participe con sonido y movimiento.

Actividad 1: Ensayo de la historia musical

- **Objetivo:** Favorecer la expresión corporal y musical inclusiva en una narrativa colectiva.
- **Instrucciones:** El grupo practica la historia musical, cada niño hace el sonido y movimiento de su animal en el momento indicado. Usan instrumentos si quieren.
- **Organización:** Plenaria con apoyo en grupos pequeños para practicar.
- **Producto:** Representación oral y corporal de la historia musical.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Guiar, corregir suavemente, apoyar a quienes necesiten ayuda y fomentar la inclusión.

Actividad 2: Decoración del espacio

- **Objetivo:** Integrar creatividad visual y artística al proyecto musical (enfoque STEAM).
- **Instrucciones:** En grupos, los niños dibujan animales y elementos de la historia para decorar el espacio de la orquesta.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Dibujos para ambientar la historia musical.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Proporcionar materiales, motivar creatividad, respetar ritmos individuales.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados: Proponer sonidos o movimientos adicionales para la historia.
- Estudiantes con dificultades: Participar con apoyo en sonidos o movimientos sencillos.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión presentaremos nuestra historia musical para que todos la disfruten y celebremos juntos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pregunta: "¿Qué parte de la historia te gustó más? ¿Qué sonido te gusta hacer?"

Reflexión metacognitiva:

- "¿Pudiste hacer el sonido y movimiento de tu animal?"
- "¿Cómo te sentiste trabajando con tus amigos?"
- "¿Qué aprendiste sobre sonidos y movimientos?"

Retroalimentación:

Docente: Reafirma los logros y esfuerzo, destaca el trabajo en equipo y la creatividad.

Transferencia:

Docente: Invita a pensar en otras historias que puedan contar con sonidos y movimientos.

Tarea o reto:

Docente: Practicar la historia musical en casa con la familia.

Sesión 4: Presentación y celebración de la Orquesta de los Animales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a mostrar todo lo que aprendimos en nuestra orquesta de animales para que todos disfruten nuestra música y movimientos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa la historia musical y los sonidos preguntando: "¿Están listos para cantar y moverse como sus animales?"
- **Estudiantes:** Responden con entusiasmo y repiten sonidos y movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: Anima a los niños con música animada y una breve demostración del cuento musical.

Contextualización:

Docente: Explica que compartirán con sus compañeros, maestros y familias la orquesta que crearon juntos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad: Presentación de la Orquesta de los Animales

- **Objetivo:** Consolidar la expresión corporal y musical inclusiva y el trabajo colaborativo en un producto final.
- **Instrucciones:** Los niños realizan la historia musical completa con sonidos, movimientos e instrumentos, en el espacio ambientado con sus dibujos.
- **Organización:** Plenaria con posible invitación a otros grupos o familiares.
- **Producto:** Presentación artística grupal.
- **Tiempo:** 45 minutos.

- **Rol docente:** Coordinar, apoyar emocionalmente, motivar, corregir suavemente y celebrar logros.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Felicita a cada niño, agradece la colaboración y repasa los sonidos y movimientos con una ronda final.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo te sentiste haciendo la orquesta?"
- "¿Qué aprendimos sobre sonidos, movimientos y trabajar juntos?"
- "¿Qué te gustaría hacer la próxima vez con música y movimientos?"

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios positivos individualizados, resaltando el esfuerzo, la creatividad y la inclusión.

Transferencia:

Docente: Sugiere que sigan explorando sonidos y movimientos en casa y en su entorno cotidiano.

Tarea o reto:

Docente: Invitar a crear una nueva historia con sonidos diferentes en familia o con amigos.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante las sesiones 1 a 3, sumativa en la sesión 4 con la presentación final.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y reproduce onomatopeyas de animales asociándolas con movimientos corporales simples.
- Participa activamente en actividades digitales y musicales explorando sonidos y ritmos.
- Demuestra expresión corporal y musical inclusiva, respetando su propio ritmo y el de sus compañeros.
- Colabora creativamente en la creación y presentación de la historia musical de la orquesta.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar la participación y el reconocimiento de sonidos y movimientos.
- Observación directa durante actividades grupales e individuales.
- Portafolio con dibujos y productos artísticos de cada niño.
- Autoevaluación sencilla verbal guiada en reflexiones al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Reproducción oral y corporal de sonidos y movimientos de animales.

- Registro de participación en actividades digitales y musicales.
- Producción creativa en dibujos y decoraciones para la historia musical.
- Presentación final de la Orquesta de los Animales con integración de sonidos, movimientos e instrumentos.