

El camino de los animales musicales: un viaje con Robotita y el cuerpo

Educación Artística | Música | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase invita a los niños de 5 años a explorar la música, el movimiento y la programación de manera lúdica y colaborativa. A través de un tapete con imágenes de animales, los estudiantes planificarán y programarán el recorrido de Robotita, un robot educativo, para que visite cada animal musical. Al llegar a cada uno, se reproducirá una canción que refleja las características y movimientos del animal, promoviendo que los niños respondan con movimientos corporales acordes a la música y al animal.

Los niños aprenderán a reconocer diferentes velocidades e intensidades musicales, a expresarse corporalmente, a relacionar sonidos con movimientos y animales, y a iniciarse en la programación de secuencias simples. Esto integra el lenguaje musical con habilidades digitales, fomentando la colaboración, el respeto de turnos y la atención a consignas. Esta experiencia es relevante porque conecta la música con la naturaleza y la tecnología, áreas presentes en la vida diaria de los niños, estimulando su creatividad, expresión corporal y pensamiento lógico desde una edad temprana.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo a partir de la música.
- Reconocer diferentes velocidades e intensidades musicales mediante el movimiento.
- Relacionar animales con distintas formas de desplazamiento y características musicales.
- Iniciarse en la programación de secuencias simples utilizando un robot educativo.
- Participar en juegos musicales respetando turnos y consignas.

Recursos Necesarios

- Tapete grande con imágenes de 6 animales musicales (ej. rana, pájaro, elefante, gato, canguro, pez).
- Robotita (robot educativo programable por secuencias).
- Tablet o computadora con software para programar Robotita.
- Equipo de sonido o altavoz para reproducir canciones alusivas a cada animal.
- Carteles con comandos básicos para programar (adelante, girar derecha, girar izquierda, parar).
- Lista de reproducción con canciones infantiles alusivas a cada animal y sus características musicales.
- Espacio amplio para moverse con seguridad.
- Marcadores o fichas para que los niños planifiquen el recorrido.

Requisitos Previos

- Conocer y reconocer algunos animales básicos (previo aprendizaje en ciencias naturales o vida cotidiana).
- Habilidades básicas de atención y respeto de turnos en actividades grupales.
- Experiencia previa simple con movimientos corporales al ritmo de canciones.
- Familiaridad básica con el uso de tablets o pantallas digitales (con apoyo del docente).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a conocer a algunos animales muy especiales que tienen música y movimientos únicos. Además, un robot llamado Robotita nos ayudará a visitarlos para escuchar su música y bailar con ellos.”

Estudiantes: Escuchan con atención y muestran curiosidad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes grandes de los animales del tapete y pregunta: “¿Quién conoce a este animal? ¿Cómo se mueve? ¿Qué sonido hace?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras, gestos o imitando sonidos y movimientos de animales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta a Robotita y hace una demostración sencilla de cómo se mueve por el tapete siguiendo instrucciones simples. Dice: “¡Miren cómo Robotita camina y baila con la música! ¿Quieren aprender a moverla y a bailar con nosotros?”
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo para participar y manipular el robot.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: “Vamos a jugar a ser programadores y músicos. Planificaremos juntos el camino de Robotita para que visite a cada animal y nos cante una canción. Nosotros también imitaremos sus movimientos con nuestro cuerpo.”
- **Estudiantes:** Asienten y se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Para que Robotita pueda llegar a cada animal, necesitamos decirle paso a paso qué hacer. Vamos a pensar juntos cómo se mueve cada animal y qué comandos le damos al robot para que lo siga.”

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Actividad 1: Explorando movimientos y sonidos de animales

- **Objetivo:** Relacionar animales con sus formas de desplazamiento y características musicales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a caminar, saltar, o movernos como cada animal en el tapete. Cuando escuchemos la canción del animal, haremos juntos el movimiento que representa.”
 - **Estudiantes:** Se mueven libremente imitando animales al ritmo de la música.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Expresión corporal colectiva y reconocimiento auditivo.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Guía movimientos, hace preguntas: “¿Cómo camina la rana? ¿La música es rápida o lenta? ¿Cómo nos movemos con esa música?”

Actividad 2: Planificando el recorrido de Robotita

- **Objetivo:** Iniciarse en la programación de secuencias simples.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora vamos a decidir juntos por dónde debe ir Robotita para visitar a todos los animales. Usaremos los carteles de comandos para planear su camino.”
 - **Estudiantes:** En grupos de 4, colocan las fichas de comandos en el orden que creen correcto para mover a Robotita de un animal a otro.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Secuencia de comandos físicos para el recorrido.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Observa, pregunta: “¿Por qué pusieron este comando aquí? ¿Qué pasará si lo cambiamos de lugar?”; apoya con sugerencias si hay confusión.

Actividad 3: Programando y bailando con Robotita

- **Objetivo:** Ejecutar la programación y explorar la expresión corporal con música.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Vamos a programar a Robotita con las secuencias que hicieron. Cuando Robotita llegue a un animal, escucharemos su canción y todos bailaremos imitando sus movimientos.”
- **Estudiantes:** Por turnos, cada grupo programa el robot, observan el recorrido y bailan todos juntos.
- **Organización:** Grupos con participación grupal en la danza.
- **Producto:** Robotita programado, expresión corporal grupal.
- **Tiempo:** 18 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el uso de la tablet, supervisa, invita a respetar turnos y a seguir consignas, refuerza conceptos musicales (velocidad, intensidad).

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitarlos a crear movimientos nuevos para algún animal o inventar sonidos corporales.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Asistencia individual para colocar comandos y apoyo para imitar movimientos, con ejemplos visuales y gestuales.

Transiciones:

El docente conecta cada actividad con preguntas que despiertan curiosidad para la siguiente: “¿Cómo haremos para que Robotita se mueva como la rana? Vamos a planearlo juntos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a hacer un círculo y contar cuál fue nuestro animal musical favorito y qué movimiento aprendimos.”
- **Estudiantes:** Comparten por turnos y realizan un movimiento breve del animal elegido.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué nos gustó más, mover el cuerpo o programar a Robotita?”
- “¿Cómo supimos qué hacer para que Robotita llegara a cada animal?”
- “¿Qué aprendimos sobre la música y los animales hoy?”

Retroalimentación:

- **Docente:** Felicita la participación, señala ejemplos positivos de colaboración y respeto de turnos, refuerza los logros de expresión corporal y programación.

Transferencia:

- **Docente:** “En casa, pueden intentar mover su cuerpo al ritmo de sus canciones favoritas o ayudar a programar algún robot o juguete electrónico.”

Tarea o reto:

- Invitar a los niños a pensar qué otro animal podrían agregar al tapete con su música y movimiento para la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante la fase de desarrollo (observación directa de la participación en actividades, programación y expresión corporal) y sumativa en el cierre (reflexión grupal y expresión de aprendizajes).

Criterios de evaluación:

- Explora y expresa movimientos corporales acordes a las características musicales de los animales.
- Reconoce y diferencia velocidades e intensidades musicales mediante el movimiento.
- Relaciona animales con formas de desplazamiento y características musicales.
- Planifica y programa secuencias simples para mover Robotita adecuadamente.
- Participa respetando turnos y consignas en juegos y actividades grupales.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y expresión corporal.
- Registro anecdótico sobre la colaboración y respeto de turnos.
- Portafolio digital o físico con fotos/videos de Robotita programada y bailes.
- Autoevaluación sencilla guiada con preguntas reflexivas en el cierre.

Evidencias de aprendizaje:

- Movimientos corporales acordes a música y animales durante actividades.
- Secuencias de comandos para Robotita diseñadas por los niños.
- Participación activa en la programación y en el baile grupal.
- Respuestas a preguntas de reflexión y síntesis en el cierre.