

TÍTULO DE LA SESIÓN  
“EL RATÓN RAMÓN VA A LA SABANA”

EDAD  
4 años

DURACIÓN  
30 minutos

OBJETIVOS

- Crecimiento en armonía

1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, aplicando las normas de la comunicación social con actitud cooperativa con ayuda puntual del adulto, en función de su desarrollo individual

1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.

4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.

4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.

- Descubrimiento y exploración del entorno:

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.

- Comunicación y representación de la realidad

3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.

CONTENIDOS

- Lengua: comprensión del cuento
- Entorno: animales de la sabana

De la misma manera, reflejamos los contenidos puramente musicales en este caso correspondientes al bloque 1 de “cuerpos sonoros, ritmo y lenguaje oral” que hemos incorporado a la propuesta:

- Exploración y creación musical con los cuerpos sonoros
- Exploración de las posibilidades del cuerpo para la emisión de sonidos

#### MATERIALES

- Power point
- Pizarra digital y proyector

#### AGRUPACIÓN

Gran grupo y la clase entera dividida en cuatro grupos

#### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Ritual de entrada:

Comenzamos saludando a los compañeros, e invitando a que creen de forma individual un sonido que debe ser repetido en gran grupo (escucha activa).

**Actividades de desarrollo:** (3 actividades)

- Cuento sonoro:

#### **Actividad 1: Aterrizaje en la Sabana**

Se inicia la actividad presentando al gran protagonista de este proyecto "El Ratón Ramón". Una vez conocido este se realizará una primera lectura del cuento “Aterrizaje en la Sabana”

*El ratón Ramón comenzó su gran aventura. El primer trayecto de su viaje lo hizo en globo. Sabía que le esperaba un viaje muy largo, así que decidió echarse una siesta. De repente, se despertó sobresaltado y muy asustado porque no sabía bien lo que estaba sucediendo. ¡El globo había chocado contra un enorme árbol! Tras un aterrizaje un poco forzoso nuestro amigo Ramón se dio cuenta de que ¡Por fin había llegado a África! Sin embargo, no tenía ni la más remota idea de en qué parte de África había aterrizado, por lo que decidió poner rumbo en busca de alguien que le pudiese ayudar a continuar su viaje.*

*En busca de aventuras y nuevas canciones por descubrir, Ramón se fijó en las hojas de los árboles ¡Estaban temblando! No le dio mucha importancia, pero a medida que iba caminando, notó como el suelo comenzó a vibrar más y más. ¿Será un terremoto?*

*¡Hala! ¡Elefantes! ¡Qué grande son! Nunca había visto unos animales tan grandes. Se estaban acercando lentamente hacia Ramón ¡Qué emoción! ¿Será buena idea saludarles? ¡Oh no! Se han asustado al ver a Ramón. Han salido corriendo.*

*Mientras Ramón continuó su búsqueda por encontrar a alguien que pudiese ayudarle, vio unos extraños animales que ¡No tenían cabeza! Sólo se le ocurría que podían ser... ¡Avestruces! Los avestruces le contaron a Ramón que estaban enterrando sus huevos bajo la tierra. Cuando se iban Ramón se dio cuenta de que no podían volar, sin embargo, corrían muy muy muy rápido.*

*Ramón siguió andando en busca de alguien que le pudiera ayudar, estuvo andando tanto que se hizo de noche. A lo lejos escuchó risas muy fuertes. ¿Serían personas? Se acercó poco a poco hacia donde se escuchaban las risas para ver si eran humanos !Pero no! Eran unos animales grises y con pelo. Ramón pensó que podían ser perros y decidió acercarse, pero no, eran hienas. Estaban haciendo un concurso de chistes, ¡Por eso se reían tanto! Cuando acabaron el concurso las hienas explicaron a Ramón que no siempre hacían tanto ruido, para alimentarse (cazar), debían ser muy sigilosas para que no les oyeran otros animales.*

*A la mañana siguiente Ramón escuchó un sonido aterrador que se acercaba hacia él ¡Unas serpientes reptando! Ramón salió corriendo. ¡Oh no, me van a comer! Decía el pobre Ramón. A medida que se acercaban se escuchaba más el sonido de sus lenguas. Sin embargo, las serpientes sólo querían ayudar a nuestro amigo ratón.*

- *¿Eres nuevo por aquí verdad?*
- *Sí, pero por favor, no me hagáis daño. ¿Cómo os llamáis?*
- *Tranquilo, solo hemos venido a ayudarte. Nos llaman serpientes de cascabel*

*Ramón muy agradecido les contó lo sucedido y las serpientes le dijeron que tenían una idea para ayudarle a continuar su viaje. Llevarle al pueblo más cercano para que continuara su viaje en todoterreno. Así el viaje de Ramón pudo poner rumbo a una nueva aventura por el mundo gracias a sus amigas las serpientes a las que nunca olvidaría ¿Cuál será la próxima parada?*

A partir del cuento en clase se van a trabajar las principales características de los animales que han ido apareciendo en él.

Características que resaltamos de los animales:

- Elefantes: son grandes y pesados, tienen miedo de los ratones y cuando corren en manada provocan estampidas
- Avestruces: cuello muy largo, aves no voladoras, corren muy rápido con sus largas piernas y entierran sus huevos en la tierra
- Hienas: se parecen a los perros, pero son un poco más grandes, su pelaje puede ser gris o marrón, el sonido que emiten se parece mucho a la risa humana y para cazar son muy sigilosas
- Serpientes: el sonido de su lengua es muy particular, son venenosas, se arrastran por el suelo y es la serpiente más rápida

**Actividad 2: ¿cómo suenan los animales?**

Se recuerdan los cuatro animales que aparecían en el cuento y sus principales características. Posteriormente, se divide a la clase en cuatro grupos y a cada uno se le asigna un animal. Una vez que todos tienen su animal, se les pide que piensen en una serie de sonidos que les recuerden a su animal. Para ello se invita a cada grupo a crear un sonido asociado a dos características de cada animal:

- Elefantes: cómo andan y corren
- Avestruces: cómo entierran los huevos y corren
- Hienas: cómo se ríen y andan de forma sigilosa
- Mamba negra: como es el sonido de la lengua y como se mueven

**Actividad 3: cuento musicado**

Tras la creación de los diferentes sonidos y ritmos, se vuelve a contar otra vez el cuento, está vez acompañada por las diferentes sonorizaciones creadas por el alumnado, para ello se invita a la realización de las sonorizaciones a través de preguntas como “¿Cómo andan los elefantes?” “¿Cómo suena la lengua de las serpientes?”...

## EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Para evaluar el aprendizaje del alumnado en esta actividad extraemos de sus objetivos didácticos unos indicadores de logro que nos ayuden a medir a través de la observación directa con una rúbrica el nivel de consecución de cada uno de ellos.

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	INDICADORES DE LOGRO
1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el juego libre genera ritmos corporales.</li> </ul>
1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de forma autónoma en la creación de los ritmos tanto con los cuerpos sonoros como con su cuerpo.</li> <li>• Participa en la sonorización del cuento y de la partitura no convencional.</li> </ul>
4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta y tolera las aportaciones del resto de compañeros.</li> <li>• Ayuda y colabora con el grupo en la elaboración de los ritmos y en la selección de instrumentos.</li> </ul>
4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone ideas para la creación de los ritmos.</li> <li>• Colabora con sus compañeros de equipo sin limitar la acción de los otros.</li> </ul>
1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona coherentemente las cualidades de cada animal con los cuerpos sonoros seleccionados (Para los animales más robustos instrumentos que suenen más fuerte, para animales más sigilosos sonidos más suaves, etc).</li> </ul>
3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora con los cuerpos sonoros y con su propio cuerpo para incorporar distintos sonidos a la sonorización.</li> </ul>