

GUÍA DE ACTIVIDADES - "Trompipón"



Nivel: K2 - K5

Edad: 4-5 años

Eje: Juego musical - Lenguaje - Psicomotricidad - Creatividad

Duración: 1 a 3 clases

🎵 1. Pre-escucha

★ 1.1. Activación del tema

Mostrar una imagen de un elefante o un elefantito de peluche.

Preguntar:

"¿Qué animal es este?"

"¿Creen que los elefantes se bañan?"

"¿Qué pasa cuando hacemos espuma?"

"¿Alguna vez se resbalaron en la bañera?"

Objetivo: activar conocimientos previos y conectar emocionalmente.

🎧 2. Escucha guiada

★ 2.1. Primera escucha (sin interrumpir)

Los niños solo escuchan.

Pedir que presten atención cada vez que aparece "Trompipón pipón pipón...".

★ 2.2. Segunda escucha con movimiento

Indicar:

Cada "Trompipón pipón" → mover brazos como si fueran una trompa.

"Pompas" → mover dedos como burbujas.

"Pop pop pop" → saltitos.

"Se hizo tanto jabón" → gesto de sorpresa.

"Sufrió un resbalón" → simulación de caer sentados suavemente.

Objetivo: asociar ritmo + palabra + movimiento.

3. Post-escucha: Actividades por áreas

🎨 A. Artes Visuales - "Pompas por todos lados"

Materiales: témperas, esponjas, tapitas, papel.

Opciones:

1. Estampar círculos con tapitas → "burbujas".

2. Pintar con esponja espuma blanca alrededor del elefante.

3. Hacer "pompas" soplando pintura muy diluida con sorbetes (supervisado).

Objetivo: desarrollar creatividad + motricidad fina.

TROMPIPÓN

B. Motricidad fina - "Atrapa las burbujas"

Material: círculos de papel celofán o cartulina.

- Repartir burbujas de colores por el piso.
- Al ritmo de la parte del estribillo, los niños deben agarrar una burbuja y pegarla cerca del elefante en un afiche grande del aula.

Objetivo: coordinación óculo-manual.

C. Expresión corporal - "Baño con espuma"

Proponer una pequeña dramatización:

- Un niño es "Trompipón".
- Otros son "pompas".
- Se mueven según lo que dice la canción (flotan, explotan, se escapan).
- Todos hacen "pop" al final.

Objetivo: juego simbólico y desinhibición.

D. Lenguaje - Comprensión oral

Preguntas que podés hacer:

1. ¿Qué hacía Trompipón al entrar a la bañera?
2. ¿Por qué se desbordó la bañera?
3. ¿Qué pasó cuando tiró del tapón?
4. ¿Trompipón se divirtió?
5. ¿Qué debería hacer "la próxima vez"?
- 6.

Opcional:

Armar secuencias de imágenes para ordenar (te las puedo armar si querés).

🧠 E. Pensamiento creativo - "Si yo fuera Trompipón..."

Consigna:

¿Qué cosas harías vos en la bañera si fueras Trompipón?
Dibujalas abajo.

Opciones para sugerir al grupo:

- Hacer un castillo de espuma.
- Atrapar burbujas mágicas.
- Llenar la bañera de patitos.
- Nadar como un pez.
-

Objetivo: imaginación + expresión personal.

🎵 4. Actividad musical

★ 4.1. Hacer efectos sonoros

- "Pop pop pop" → con palitos chinos, dedos o golpecitos en la mesa.
- "Resbalón" → arrastrar la mano por un tambor o mesa.
- "Trompa que sopla" → soplo suave en la palma.

★ 4.2. Ritmo corporal

Golpes suaves en piernas: pi-PON pi-PON

Alternar fuerte-suave como un patrón.

Objetivo: ritmo, pulso y audiopercepción.

