

¡Ritmos y Sonidos en Equipo! Aprendiendo Música con Juegos e Instrumentos

Educación Artística | Música | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primaria de 6 a 11 años con discapacidades intelectuales y motoras diversas, con el propósito de que aprendan sobre el pulso, los parámetros del sonido, los ritmos y la práctica de conjunto musical de manera divertida y colaborativa. A través de juegos musicales adaptados, explorarán sonidos utilizando instrumentos de pequeña percusión y melódicos como xilófonos y pianos en grupos pequeños, fomentando la colaboración y la responsabilidad compartida.

Los estudiantes desarrollarán habilidades musicales básicas, al mismo tiempo que fortalecen la interacción social, la motricidad fina y la escucha activa. La música en conjunto les permitirá experimentar la magia del trabajo en equipo, la coordinación y la expresión artística. Este aprendizaje es relevante porque la música es una vía para la comunicación y el desarrollo emocional, y el trabajo colaborativo en el aula promueve un ambiente inclusivo y motivador.

Además, este plan conecta con su vida cotidiana, ya que los ritmos y sonidos forman parte de su entorno diario, desde las canciones que escuchan hasta los sonidos que perciben en su comunidad. Aprender a tocar en conjunto les ayudará a valorar la colaboración y la diversidad de habilidades de cada compañero.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y reproducir el pulso y los parámetros básicos del sonido (altura, duración, intensidad) a través de actividades lúdicas.
- Crear y ejecutar ritmos simples en conjunto utilizando instrumentos de pequeña percusión y melódicos.
- Participar activamente en prácticas musicales colaborativas, desarrollando habilidades sociales y de comunicación.
- Reconocer la importancia del trabajo en equipo para lograr metas musicales comunes.
- Demostrar responsabilidad compartida y respeto por los turnos en la ejecución musical en grupo.

Recursos Necesarios

- Instrumentos de pequeña percusión: maracas (al menos 6), panderetas (6), claves (6).
- Instrumentos melódicos: xilófonos (3-4 de tamaño pequeño), pianos o teclados digitales (2-3).
- Tarjetas visuales con símbolos rítmicos y parámetros del sonido (dibujos simples y colores).
- Reproductor de audio para música de apoyo y ejemplos rítmicos.
- Espacio amplio para moverse en grupos pequeños.
- Pizarras pequeñas o hojas para anotar ritmos simples.

- Material para juegos musicales: pelotas suaves, pañuelos o varitas para marcar tiempo.
- Material de apoyo visual y auditivo adaptado (videos cortos de ritmos básicos, pictogramas).

Requisitos Previos

- Experiencia previa mínima: reconocimiento de sonidos cotidianos y participación en juegos musicales simples.
- Habilidades motoras básicas para manipular instrumentos de percusión y melódicos con apoyo si es necesario.
- Capacidad para seguir instrucciones simples con apoyo visual y auditivo.
- Conocimiento básico de turnos y respeto en actividades grupales.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el Pulso y Los Sonidos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es el pulso y los parámetros básicos del sonido mediante actividades lúdicas para despertar interés y preparar a los estudiantes para trabajar en conjunto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién recuerda alguna canción que le guste mucho? ¿Pueden mover el cuerpo al ritmo de esa canción?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos, imitan movimientos al ritmo de la música.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Vamos a jugar a ser detectives de sonidos, buscando el pulso y diferentes sonidos que podemos hacer con nuestro cuerpo y luego con instrumentos.”
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo en la idea del juego.

Contextualización:

Docente: “El pulso es como el latido de una canción, como cuando caminamos juntos al mismo paso. Esto nos ayuda a tocar música en equipo y divertirnos mucho.”

Estudiantes: Escuchan y comparten si han sentido el pulso en canciones o bailes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el concepto de pulso y parámetros del sonido (altura, duración, intensidad) con imágenes y sonidos sencillos, explicando con ejemplos y el apoyo de tarjetas visuales.

Actividad 1: Juego “Latidos del corazón musical”

- **Objetivo:** Identificar y sentir el pulso de forma corporal.
- **Instrucciones:**
 - Docente invita a los estudiantes a sentarse en círculo.
 - Con música suave, todos marcan el pulso con palmadas en las piernas, luego con toques suaves en el pecho simulando el latido.
 - Se varía el ritmo para que los estudiantes reconozcan cambios en la velocidad.
- **Organización:** Grupo completo en círculo.
- **Producto:** Participación activa y sincronización corporal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Guía el ritmo, observa participación, ofrece apoyo físico o verbal.

Actividad 2: Explorando los parámetros del sonido con el cuerpo

- **Objetivo:** Reconocer altura, duración e intensidad del sonido.
- **Instrucciones:**
 - Docente muestra tarjetas con símbolos y sonidos grabados (agudos, graves, cortos, largos, suaves, fuertes).
 - Estudiantes imitan con movimientos corporales (por ejemplo, brazos altos para sonidos agudos, bajos para graves).
 - Se realizan juegos de “adivina el sonido” con ejemplos grabados y luego con la voz o palmas.
- **Organización:** Subgrupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas corporales y verbales que muestran comprensión.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, modera el juego, adapta según necesidades motoras.

Actividad 3: Juego con instrumentos de percusión para sentir el pulso

- **Objetivo:** Tocar un pulso constante con instrumentos de percusión.
- **Instrucciones:**
 - Docente distribuye instrumentos de percusión simples a estudiantes en grupos pequeños.
 - Guía un ejercicio de mantener un ritmo simple y constante, usando un metrónomo o música base.
 - Se practica pasar el turno para tocar y escuchar a los demás.

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Ejecución rítmica en grupo.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisa coordinación, apoya movimientos, fomenta escucha activa.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a crear un ritmo corporal personal que luego compartan al grupo.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Uso de señales visuales y ayudas físicas para mantener el pulso, acompañamiento individual.

Transición:

Docente: “Muy bien, ahora que sabemos qué es el pulso y cómo escuchar los sonidos, en la próxima sesión aprenderemos a crear ritmos juntos con instrumentos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Realizar un círculo y pedir que cada estudiante diga o muestre con un gesto qué entendió por pulso o sonido.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó tu cuerpo a entender el pulso?
- ¿Qué sonidos te gustaron más y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, destaca logros individuales y grupales, y ofrece palabras motivadoras para seguir aprendiendo.

Transferencia:

Invitar a los estudiantes a escuchar músicas en casa y tratar de sentir el pulso con palmadas o movimientos.

Tarea o reto:

Practicar en casa con un familiar marcar el pulso de alguna canción favorita.

Sesión 2: Creando Ritmos en Equipo con Instrumentos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar el pulso y preparar a los estudiantes para crear y tocar ritmos simples en grupo con instrumentos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién recuerda qué es el pulso? Vamos a hacer un juego rápido para sentirlo otra vez.”
- **Estudiantes:** Realizan palmadas al ritmo marcado por el docente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy seremos compositores y músicos, vamos a crear ritmos que luego tocaremos juntos con instrumentos.”
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo por tocar instrumentos.

Contextualización:

Docente: “Cuando tocamos música juntos, necesitamos escuchar y respetar a nuestros compañeros para que el ritmo suene bien.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con tarjetas visuales y ejemplos cómo combinar sonidos cortos y largos para crear ritmos simples. Muestra ritmos básicos en xilófono y percusión.

Actividad 1: Crear ritmos con tarjetas visuales

- **Objetivo:** Diseñar ritmos simples con símbolos rítmicos.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, los estudiantes eligen tarjetas que representan sonidos cortos, largos y silencios.
 - Con ayuda del docente, ordenan las tarjetas para formar un patrón rítmico.
 - Practican “leyendo” el ritmo con palmadas o golpes suaves.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Patrón rítmico visual y corporal.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya la selección, guía en la creación, adapta para necesidades motoras.

Actividad 2: Practicar el ritmo con instrumentos de percusión

- **Objetivo:** Ejecutar ritmos creados en conjunto.
- **Instrucciones:**

- Cada grupo recibe instrumentos de percusión.
- Practican el ritmo creado, tocando al mismo tiempo y respetando los turnos.
- Se anima a escuchar y apoyar a compañeros.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Ejecución en conjunto del ritmo.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Observa coordinación, ayuda a mantener el pulso, fomenta colaboración.

Actividad 3: Introducción a xilófonos y pianos para ritmos melódicos

- **Objetivo:** Familiarizarse con instrumentos melódicos y combinar sonidos rítmicos y melódicos.
- **Instrucciones:**
 - Docente muestra cómo tocar notas simples en xilófono y piano.
 - En grupos, estudiantes experimentan tocar notas cortas al ritmo de los patrones creados.
 - Se practica la coordinación entre percusión y melódicos.
- **Organización:** Grupos pequeños, con turnos para instrumentos melódicos.
- **Producto:** Ejecución rítmico-melódica sencilla.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la manipulación, apoya con adaptaciones motoras, promueve escucha mutua.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Proponer crear un pequeño patrón con variaciones de volumen (suave/fuerte).
- **Estudiantes con más apoyo:** Uso de instrumentos con sonidos más fáciles (panderetas, maracas) y acompañamiento cercano.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión vamos a unir todos los ritmos y sonidos para tocar una pieza en conjunto.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte su ritmo con la clase mientras los demás escuchan y aplauden.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te sentiste tocando en grupo?
- ¿Qué fue fácil o difícil al seguir el ritmo?

Retroalimentación:

Docente: Valora la participación, enfatiza el respeto y apoyo mutuo en grupo.

Transferencia:

Sugerir practicar el ritmo de la sesión con familiares o amigos.

Sesión 3: Ensayando Nuestro Conjunto Musical**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para unir ritmos y sonidos en una práctica de conjunto musical con instrumentos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién recuerda el ritmo que hicieron? Vamos a sentir el pulso y repasar nuestros sonidos.”
- **Estudiantes:** Repiten patrones rítmicos con palmadas y pequeños instrumentos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy haremos música todos juntos, como una banda, para crear sonidos hermosos.”
- **Estudiantes:** Muestran interés y emoción por tocar en conjunto.

Contextualización:

Docente: “Tocar en conjunto significa escuchar a los demás y esperar nuestro turno para que la música suene perfecta.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica la importancia de la coordinación y la escucha activa en la música en grupo, presenta roles simples para cada estudiante.

Actividad 1: Asignación de roles y práctica guiada

- **Objetivo:** Desarrollar responsabilidad y colaboración musical.
- **Instrucciones:**
 - Docente asigna a cada estudiante o pareja un instrumento y un patrón rítmico sencillo.

- Se practica cada parte por separado con apoyo individual o en pequeños grupos.
- Se da énfasis a respetar turnos y escuchar a los compañeros.
- **Organización:** Parejas o grupos pequeños.
- **Producto:** Ejecución precisa de la parte asignada.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, dar feedback positivo, ayudar en adaptaciones motoras.

Actividad 2: Ensayo en conjunto con apoyo visual

- **Objetivo:** Ejecutar una pieza musical sencilla en conjunto.
- **Instrucciones:**
 - Se coloca un cartel visual con símbolos que indican cuándo tocar cada grupo.
 - Se ensaya la pieza varias veces, con pausas para corregir y animar.
 - Se promueve la comunicación no verbal y el apoyo entre compañeros.
- **Organización:** Grupo completo dividido en subgrupos instrumentales.
- **Producto:** Interpretación colectiva de la pieza musical.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Coordina la práctica, modera la comunicación y ofrece refuerzos positivos.

Actividad 3: Juego “Director musical”

- **Objetivo:** Fomentar el liderazgo y la atención en el grupo.
- **Instrucciones:**
 - Un estudiante actúa como director, usando señales visuales para iniciar, pausar o cambiar el ritmo.
 - El resto sigue las indicaciones tocando sus instrumentos.
 - Se rota el rol de director para que todos participen.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Coordinación grupal y atención a señales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el juego, apoya con señales para estudiantes con dificultades.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Invitar a improvisar pequeñas variaciones rítmicas respetando el pulso.
- **Estudiantes con más apoyo:** Asistencia física y visual, roles de apoyo como marcar el pulso con palmas o gestos.

Transición:

Docente: “En la siguiente sesión mostraremos todo lo que hemos aprendido en una presentación para la clase o familia.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Breve ronda en círculo en la que cada estudiante dice qué parte le gustó más tocar y qué aprendió sobre trabajar en equipo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó escuchar a tus compañeros para tocar mejor?
- ¿Qué hiciste para ayudar a que el grupo suene bien?

Retroalimentación:

Docente: Reforzar el valor de la colaboración, destacar progresos y esfuerzos.

Transferencia:

Invitar a practicar la pieza en casa o en otro espacio grupal.

Sesión 4: Presentación y Celebración Musical

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar emocional y físicamente a los estudiantes para la presentación musical en conjunto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Recordemos el pulso y los ritmos para empezar con energía.”
- **Estudiantes:** Realizan ejercicios corporales y vocales para calentar.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy vamos a compartir nuestra música con orgullo y alegría.”
- **Estudiantes:** Se muestran emocionados y participativos.

Contextualización:

Docente: “La música que hicimos es un regalo para todos, y al tocar juntos mostramos cuánto hemos aprendido.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad principal: Presentación en conjunto

- **Objetivo:** Ejecutar en conjunto la pieza musical creada y practicada.
- **Instrucciones:**
 - Organizar el espacio para que todos los estudiantes tengan su lugar con su instrumento.
 - Realizar la presentación musical con apoyo del docente para coordinación y señales.
 - Permitir múltiples intentos para que los estudiantes se sientan seguros y disfruten.
 - Invitar a familiares o compañeros a escuchar si es posible, o grabar la presentación para compartir.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Presentación musical colectiva.
- **Rol del docente:** Coordina, apoya a estudiantes con dificultades, motiva y fomenta la expresión de alegría.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Ronda de agradecimientos y compartir qué les gustó más de la experiencia musical.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre trabajar en grupo con música?
- ¿Cómo te sentiste tocando con tus amigos?
- ¿Qué te gustaría seguir aprendiendo en música?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y la cooperación, destaca la importancia de la música para compartir emociones.

Transferencia:

Invitar a seguir explorando música en casa, la escuela o con amigos, recordando siempre el valor del trabajo en equipo.

Tarea o reto:

Invitar a crear un pequeño ritmo en casa y compartirlo en la próxima clase o con la familia.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1 para conocer experiencias previas con el pulso y la música.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en todas las sesiones, observando participación, ejecución rítmica y colaboración.

- **Sumativa:** En la sesión 4, mediante la presentación musical en conjunto y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y reproduce el pulso y parámetros básicos del sonido (Objetivo 1).
- Crea y ejecuta ritmos simples con instrumentos (Objetivo 2).
- Participa activamente y con responsabilidad en prácticas musicales colaborativas (Objetivo 3 y 5).
- Demuestra escucha y respeto por turnos en la ejecución grupal (Objetivo 4 y 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y respeto de turnos.
- Rúbrica sencilla para evaluar ejecución rítmica y colaboración.
- Observación directa durante actividades y ensayo.
- Autoevaluación y coevaluación verbal en reflexiones metacognitivas.
- Portafolio digital o físico con grabaciones y registros de actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Ejecutar patrones rítmicos corporales y con instrumentos.
- Participación en juegos y creación colectiva de ritmos.
- Presentación grupal con instrumentos melódicos y de percusión.
- Respuestas en reflexiones y muestras de colaboración en grupo.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Plan de Clase

- **Ejemplo 1: El Juego del Pulso en Equipo**

Los estudiantes se organizan en pequeños grupos y reciben un instrumento de percusión simple, como maracas o panderetas. El docente marca un pulso constante con las palmas y los estudiantes deben acompañar ese pulso con su instrumento. Se fomenta que cada estudiante escuche y mantenga el ritmo para que el grupo suene sincronizado. Se puede variar la velocidad para practicar la atención y coordinación.

- **Ejemplo 2: Explorando Parámetros del Sonido con Instrumentos**

Dividir a los estudiantes en equipos y asignarles xilófonos o pianos pequeños. Cada equipo experimenta con diferentes formas de tocar las notas: suave, fuerte, rápido, lento, largo y corto. Luego comparten con el grupo qué diferencias notaron en el sonido y cómo se sienten al escucharlo. Esto conecta con el reconocimiento de parámetros como intensidad, duración y altura del sonido.

- **Ejemplo 3: Creación de Ritmos en Grupo**

En grupos colaborativos, los estudiantes inventan un ritmo sencillo utilizando diferentes instrumentos de percusión. Cada miembro aporta un patrón rítmico corto y luego se unen para formar un ritmo conjunto. Se practica repetirlo varias veces para consolidar la memoria auditiva y el trabajo en equipo.

• **Ejemplo 4: Práctica de Conjunto con Canción Simple**

El docente selecciona una canción simple conocida (por ejemplo, "Estrellita, ¿dónde estás?") y asigna a cada grupo una parte: unos tocan xilófonos la melodía, otros maracas el pulso, y otros panderetas para acentos rítmicos. En conjunto, practican para tocar la canción coordinadamente, fomentando la escucha activa y apoyo mutuo.

Casos de Estudio para Reflexión y Aplicación

Caso	Descripción	Aplicación del Aprendizaje Colaborativo	Objetivo Relacionado
Mateo con dificultades motrices	Mateo tiene limitación en el movimiento de las manos. En la actividad de ritmo, se le asigna un instrumento que requiere movimientos simples y adaptados, como un tambor con baqueta ligera.	El grupo apoya a Mateo, ajustando el ritmo para que participe activamente y se sienta valorado. Se fomenta la comunicación y colaboración para que todos disfruten y aprendan juntos.	Inclusión y práctica de conjunto musical
Sofía con discapacidad intelectual	Sofía aprende mejor con repeticiones y juegos visuales. Se utilizan tarjetas de colores para representar diferentes ritmos y sonidos.	Los compañeros le ayudan a identificar las tarjetas y a seguir el ritmo, reforzando el aprendizaje mediante la interacción y el apoyo mutuo.	Aprender música con juegos
Grupo con diversidad funcional	Un grupo con distintas capacidades realiza una práctica de conjunto donde cada uno contribuye según sus habilidades, usando instrumentos adaptados o movimientos corporales para producir sonidos.	Se promueve que los estudiantes valoren las aportaciones de todos, coordinando sus roles para lograr un resultado armónico y divertido.	Trabajo en equipo y práctica musical colaborativa

Estos ejemplos y casos de estudio facilitan la integración de los objetivos del plan, fomentan la participación activa y colaborativa, y ajustan las actividades para atender la diversidad funcional en el aula, respetando el nivel y contexto de los estudiantes de primaria.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "¡Ritmos y Sonidos en Equipo! Aprendiendo Música con Juegos e Instrumentos", proponemos integrar mecánicas de juego simples, inclusivas y colaborativas que refuercen el aprendizaje de pulso, parámetros del sonido, ritmos y la práctica en conjunto musical. Estas mecánicas están diseñadas para motivar a estudiantes de 6 a 11 años con diversas discapacidades intelectuales y motoras, promoviendo la participación activa y el trabajo en equipo

sin distraer del contenido musical.

Mecánicas de Juego Propuestas

• Tarjetas de Ritmo y Sonido:

Se crean tarjetas visuales con diferentes ritmos básicos (representados con figuras simples) y parámetros del sonido (alto, bajo, fuerte, suave). Los equipos reciben un conjunto de tarjetas y deben reproducir el ritmo o sonido indicado con los instrumentos disponibles. Esto refuerza la identificación y práctica de ritmos y parámetros del sonido.

• Reto del Pulso en Cadena:

El grupo debe mantener un pulso constante pasando el ritmo de un instrumento a otro en secuencia (por ejemplo, cada niño toca un golpe siguiendo el pulso y luego el siguiente continúa). Si alguien falla, se repite la ronda. Esto fomenta la concentración y el trabajo colaborativo para mantener el pulso.

• Juego de Roles Musicales:

Cada niño asume un rol dentro del conjunto (percusionista, xilofonista, pianista, director). El director puede usar señales visuales simples para iniciar, detener o cambiar el ritmo o volumen, promoviendo la coordinación y la escucha activa en equipo.

• Tablero de Progreso Visual:

Se usa un tablero con pegatinas o iconos que representan logros pequeños: mantener el pulso durante 1 minuto, reproducir correctamente un ritmo, tocar en conjunto sin errores. Cada logro suma puntos para el equipo, incentivando la colaboración y el esfuerzo conjunto.

• Juego “Encuentra el Sonido”:

Se reproducen sonidos o ritmos cortos en el instrumento y los niños deben identificar y reproducir el mismo patrón. Se puede hacer en grupos pequeños para facilitar la atención y el apoyo mutuo.

Implementación por Sesión (2 horas cada una)

Sesión	Actividad Gamificada	Objetivo Reforzado
1	Tarjetas de Ritmo y Sonido	Reconocimiento y práctica básica de ritmos y parámetros del sonido
2	Reto del Pulso en Cadena	Desarrollo del sentido del pulso y coordinación grupal
3	Juego de Roles Musicales	Trabajo colaborativo y coordinación en conjunto musical
4	Tablero de Progreso Visual + Juego “Encuentra el Sonido”	Motivación continua y refuerzo de escucha activa y reproducción correcta

Consideraciones para la Inclusión

- Utilizar ayudas visuales claras y colores contrastantes en tarjetas y tableros para facilitar la comprensión.

- Adaptar la duración de cada actividad a las capacidades de atención y resistencia física de los estudiantes.
- Permitir roles flexibles y rotativos para que todos puedan participar según sus habilidades motoras e intelectuales.
- Fomentar el apoyo mutuo dentro del equipo, promoviendo la colaboración y el respeto.
- Incluir pausas activas y momentos de relajación para evitar la fatiga.

Con estas mecánicas de gamificación se garantiza un ambiente lúdico y colaborativo donde los estudiantes aprenderán música de forma significativa y adaptada a sus necesidades.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para potenciar la motivación y el aprendizaje colaborativo en el plan "¡Ritmos y Sonidos en Equipo!", se proponen mecánicas de juego sencillas, inclusivas y adaptadas a estudiantes de 6 a 11 años con discapacidades intelectuales y motoras diversas. Las actividades gamificadas integran aspectos lúdicos con el desarrollo de habilidades musicales y el trabajo en conjunto.

• 1. Sistema de Puntos por Logros Musicales

- Los estudiantes ganan puntos por completar retos musicales en equipo, como mantener el pulso, reproducir ritmos sencillos o tocar en conjunto sincrónicamente.
- Los puntos se registran en un tablero visual accesible, con símbolos o imágenes que faciliten la comprensión.
- El sistema incentiva la colaboración, premiando logros colectivos más que individuales.

• 2. Tarjetas de Reto Musical

- Se crean tarjetas con pequeños desafíos musicales adaptados a las capacidades del grupo, por ejemplo:
 - “Tocar un ritmo básico con el tambor en 4 tiempos”
 - “Imitar el sonido de la campana en la nota indicada”
 - “Jugar a hacer un patrón de sonidos con el xilófono y pasar el turno”
- Los retos se sacan al azar y se realizan en equipo, fomentando la cooperación y la participación.

• 3. “La Carrera del Pulso”

- Juego grupal donde cada equipo debe mantener el pulso con instrumentos de percusión para avanzar una ficha en un tablero o espacio delimitado.
- Si el equipo pierde el ritmo, deben reiniciar el movimiento, incentivando la atención conjunta y el autocontrol.
- La carrera puede hacerse por rondas en cada sesión para observar el progreso colaborativo.

• 4. “El Director de la Orquesta”

- Un estudiante asume el rol de director, señalando cuándo iniciar, detener o cambiar ritmo utilizando gestos simples.
- Los demás deben seguir las indicaciones en conjunto, mejorando la escucha activa y la coordinación grupal.
- Se rota el rol para que todos participen y se sientan protagonistas.

- **5. Insignias Visuales y Emocionales**

- Al completar actividades o logros, los equipos reciben insignias (pegatinas o dibujos) que representan habilidades musicales alcanzadas: "Maestro del Pulso", "Rey/Rainha del Ritmo", "Equipo Armonioso".
- Estas insignias se pueden coleccionar en un mural o cuaderno, fomentando el sentido de logro y pertenencia.

- **6. Juego de Imágenes y Sonidos**

- Se utiliza un set de tarjetas con imágenes de instrumentos y sonidos grabados.
- Los estudiantes en equipo deben emparejar imagen-sonido y luego reproducir el sonido con el instrumento correspondiente.
- Esta dinámica refuerza el reconocimiento auditivo y visual, adaptada para estudiantes con distintas capacidades.

Estos elementos gamificados están diseñados para integrarse de forma natural durante las sesiones, respetando el ritmo y las necesidades del grupo, y promoviendo la inclusión, el aprendizaje musical y el trabajo colaborativo.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Estos ejemplos están diseñados para estudiantes de primaria (6-11 años) con discapacidades intelectuales y motoras diversas, y se alinean con la metodología de Aprendizaje Colaborativo y los objetivos del plan.

Sesión 1: Introducción al Pulso y Parámetros del Sonido

- **Ejemplo práctico: Juego "El latido del corazón musical"**

En grupos pequeños, un estudiante marca el pulso con palmadas suaves mientras otros escuchan y repiten el ritmo. Se puede usar un tambor o pandereta para apoyar la señalización del pulso. Esto ayuda a entender el concepto de pulso como base del ritmo.

- **Caso de estudio: Explorando sonidos con instrumentos**

Cada grupo recibe diferentes instrumentos de percusión pequeña y melódicos (xilófono, panderetas, maracas, piano pequeño). Los estudiantes exploran cómo cambian los sonidos al variar la fuerza o el lugar donde golpean el instrumento, aprendiendo parámetros como volumen y tono.

Sesión 2: Ritmos y Coordinación en Equipo

- **Ejemplo práctico: Juego "Crea tu ritmo en cadena"**

Un estudiante inicia con un ritmo sencillo en el xilófono. El siguiente estudiante debe repetirlo y agregar un ritmo propio con otro instrumento, y así sucesivamente. El grupo trabaja colaborativamente para crear una secuencia rítmica colectiva, reforzando la escucha activa y coordinación motora.

- **Caso de estudio: Ritmos con cuerpo e instrumentos**

En grupos, algunos estudiantes marcan el pulso con palmadas o pisadas (adaptado a sus capacidades), mientras otros tocan instrumentos de percusión siguiendo ese pulso. Este ejercicio fomenta el trabajo en equipo y la

sincronización.

Sesión 3: Práctica de Conjunto Musical

- **Ejemplo práctico: Ensamble sencillo "Nuestra canción"**

Divididos en grupos, los estudiantes practican una pieza corta donde cada grupo es responsable de un patrón rítmico o melodía en xilófono o piano. Se promueve la comunicación para coordinar entradas y salidas, facilitando la cooperación y el respeto por el tiempo musical.

- **Caso de estudio: Adaptaciones inclusivas en la práctica**

Ejemplo real de un grupo con discapacidades motoras donde algunos estudiantes utilizan instrumentos adaptados o técnicas alternativas (golpe suave con mano, uso de baquetas ligeras) para participar plenamente. Se destaca la importancia de la colaboración para incluir a todos.

Sesión 4: Presentación y Evaluación Colaborativa

- **Ejemplo práctico: Presentación grupal con roles rotativos**

Cada grupo presenta su pieza musical frente a la clase. Los estudiantes rotan roles para que todos experimenten tocar diferentes instrumentos o marcar el pulso. Se fomenta la retroalimentación positiva y el reconocimiento del esfuerzo colectivo.

- **Caso de estudio: Reflexión grupal sobre el aprendizaje**

En círculo, los estudiantes comparten qué aprendieron, qué les gustó y cómo se sintieron trabajando en equipo. El docente guía la conversación para reforzar la importancia del apoyo mutuo y el disfrute de la música.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para facilitar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de primaria con discapacidades intelectuales y motoras, favoreciendo la participación activa y el desarrollo de habilidades musicales mediante juegos y práctica en conjunto con instrumentos de pequeña percusión y melódicos.

Sesión 1: Descubriendo el Pulso y Parámetros del Sonido

- **Ejemplo práctico: "El latido del corazón musical"**

- Los estudiantes forman pequeños grupos de 3 a 4 integrantes.
- Con ayuda del docente, cada grupo escucha una canción simple (por ejemplo, una canción infantil conocida).
- Identifican juntos el "pulso" como si fuera el latido del corazón de la canción, marcándolo con palmadas o golpecitos suaves en el regazo.
- Luego, cada grupo experimenta con diferentes sonidos corporales (chasquidos, golpecitos, palmadas) para explorar parámetros como volumen (fuerte/suave) y duración (sonido corto/largo).

- Discuten en equipo cuál combinación de sonidos les gusta más y por qué, fomentando la expresión y la comunicación.

- **Caso de estudio: "Ana y su grupo descubren el pulso"**

- Ana, estudiante con movilidad limitada en un brazo, usa palmadas suaves con su mano libre mientras el grupo marca el pulso con los pies.
- El equipo adapta la actividad para que Ana participe activamente, usando un instrumento de percusión adaptado (como un tambor pequeño colocado a su alcance).
- El resultado es que Ana se siente integrada y el equipo fortalece su cohesión al apoyar sus necesidades.

Sesión 2: Juegos Rítmicos Colaborativos

- **Ejemplo práctico: "El espejo rítmico"**

- En parejas, un estudiante crea un ritmo simple con un instrumento de percusión pequeña (pandereta, maracas).
- El compañero "espeja" el ritmo, intentando reproducirlo lo más parecido posible.
- Después, cambian roles.
- Posteriormente, los pares se unen en grupos de 4 para combinar los ritmos y crear un ritmo grupal.
- El docente facilita que cada estudiante pueda aportar con el instrumento que mejor controla, promoviendo la inclusión.

- **Caso de estudio: "El equipo de Luis crea un ritmo unido"**

- Luis tiene dificultades para coordinar movimientos finos, por eso usa un instrumento que solo requiere golpear con la mano abierta.
- Sus compañeros ajustan el ritmo para que Luis pueda seguirlo y aportar sin frustración.
- El grupo celebra cada avance y reconoce el aporte de Luis, fortaleciendo la motivación y confianza colectiva.

Sesión 3: Introducción a Instrumentos Melódicos en Conjunto

- **Ejemplo práctico: "Canción de colores con xilófono y piano"**

- Se asignan notas específicas del xilófono y del piano representadas con colores visibles para facilitar la memoria visual.
- Los estudiantes, en grupos de 4 a 5, practican tocar secuencias sencillas de notas en conjunto, siguiendo un patrón rítmico establecido.
- Se motiva la comunicación a través de señales visuales y sonoras para coordinar la entrada y salida en la canción.
- El docente adapta las posiciones y alturas de los instrumentos para accesibilidad motora.

- **Caso de estudio: "María y su grupo tocan colores"**

- María tiene dificultades para alcanzar algunas teclas, entonces su equipo se organiza para facilitarle el acceso y ajustar la secuencia donde ella toca las notas más accesibles.

- El grupo practica la paciencia y el respeto al ritmo de María, logrando un sonido armonioso y una experiencia positiva para todos.

Sesión 4: Práctica de Conjunto Musical y Juego Final

• Ejemplo práctico: "La orquesta colaborativa"

- Los grupos preparan una pequeña pieza musical combinando ritmos y melodías aprendidas en las sesiones anteriores.
- Se asignan roles según habilidades y preferencias, y se ensaya la pieza en conjunto, cuidando la coordinación y el respeto mutuo.
- Para finalizar, se realiza un juego musical tipo "Simón dice" donde el docente da órdenes rítmicas y los estudiantes responden con sus instrumentos, fomentando la atención y la diversión en equipo.

• Caso de estudio: "El triunfo de todo el grupo"

- El grupo de estudiantes con diversas capacidades presenta su pieza musical ante la clase o familia, mostrando lo aprendido y la colaboración.
- Se evidencia cómo la metodología colaborativa permitió que cada estudiante aportara según sus posibilidades y se sintieran valorados.

Estos ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para promover la inclusión, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo de la música, respetando las capacidades individuales y potenciando la colaboración entre estudiantes.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Los siguientes ejemplos y casos de estudio están diseñados para facilitar el aprendizaje colaborativo en un grupo diverso de estudiantes de primaria (6-11 años) con discapacidades intelectuales y motoras, enfocados en los objetivos de aprender música con juegos, y tocar en conjunto con instrumentos de pequeña percusión y melódicos como xilófono y piano.

Sesión 1: Introducción al Pulso y Parámetros del Sonido

• Ejemplo práctico: Juego "El Pulso del Corazón"

Los estudiantes se sientan en círculo. El docente marca un pulso con las palmas o un tambor pequeño, simulando un latido del corazón. Los niños deben seguir el pulso dando palmadas suaves o tocando un instrumento de percusión sencillo (pandereta, maracas). Se promueve que los estudiantes se ayuden mutuamente para mantener el pulso, fomentando la comunicación y la observación.

• Caso de estudio: Explorando el Sonido con Objetos Cotidianos

En pequeños grupos, los estudiantes exploran diferentes objetos (botellas con agua, cajas, cucharas) para descubrir sonidos altos, bajos, fuertes y suaves. Se les invita a describir en conjunto las diferencias y a crear una pequeña presentación sonora, reforzando la colaboración y la expresión.

Sesión 2: Ritmos Básicos y Coordinación en Equipo

- **Ejemplo práctico: Juego "Eco Rítmico"**

El docente toca un ritmo simple en un tambor o xilófono y los estudiantes deben repetirlo en conjunto, primero de forma individual y luego en equipo. Se asignan roles dentro del grupo para que cada niño tenga un instrumento o parte del ritmo, promoviendo la cooperación y la responsabilidad compartida.

- **Caso de estudio: Creación de un Ritmo en Grupo**

En equipos, los estudiantes usan instrumentos de percusión para crear un ritmo propio. Cada niño aporta un sonido o patrón rítmico. Luego, el grupo ensaya tocarlo en conjunto, aprendiendo a escuchar y ajustar su interpretación para lograr un resultado armónico.

Sesión 3: Introducción a Instrumentos Melódicos (Xilófono y Piano)

- **Ejemplo práctico: Juego "Notas de Colores"**

Se asignan colores a las notas del xilófono y piano. Los estudiantes, en pequeños grupos, siguen secuencias de colores para tocar melodías sencillas. Se promueve que se apoyen entre sí para recordar el orden y ayudar a compañeros con dificultades motoras o cognitivas.

- **Caso de estudio: Interpretación en Parejas**

Dos estudiantes trabajan en pareja; uno toca el xilófono y el otro el piano, interpretando melodías simples. Deben coordinarse para mantener el ritmo y la melodía, ayudándose mutuamente y ajustando la velocidad y volumen según las indicaciones grupales.

Sesión 4: Práctica de Conjunto Musical y Presentación Final

- **Ejemplo práctico: Ensayo General en Equipo**

Se divide al grupo en secciones según instrumentos: percusión y melódicos. Cada sección practica su parte y luego se unen para tocar una pieza sencilla creada en sesiones anteriores. Se enfatiza la escucha activa y el apoyo entre miembros para mantener el pulso y la armonía.

- **Caso de estudio: Presentación Colaborativa**

El grupo presenta la pieza musical ante otro grupo o familiares. Se reflexiona en conjunto sobre el trabajo en equipo, los retos superados y la importancia de cada integrante. Se promueve el reconocimiento de las habilidades individuales dentro del grupo.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "¡Ritmos y Sonidos en Equipo! Aprendiendo Música con Juegos e Instrumentos", se proponen las siguientes mecánicas de gamificación adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), incluyendo a quienes tienen discapacidades intelectuales y motoras diversas. Estas mecánicas refuerzan los objetivos de aprendizaje (pulso, parámetros del sonido, ritmos, práctica en conjunto) de forma motivadora y colaborativa, sin distraer del contenido musical.

- **1. Equipo Ritmo Estrella**

- *Descripción:* Los estudiantes se dividen en pequeños grupos que reciben un nombre de "Equipo Ritmo Estrella" y un símbolo colorido.
- *Mecánica:* Cada grupo gana "Estrellas de Pulso" por mantener el ritmo correcto durante ejercicios de percusión y melodías sencillas en xilófonos o pianos. Las estrellas se van acumulando en una tabla visual que todos pueden ver.
- *Beneficios:* Refuerza el trabajo en conjunto y la práctica del pulso con refuerzo inmediato, promoviendo la colaboración y el sentido de logro colectivo.

- **2. Bingo de Sonidos**

- *Descripción:* Se entrega a cada estudiante un cartón de bingo con imágenes y nombres de parámetros del sonido (alto/bajo, fuerte/suave, rápido/lento).
- *Mecánica:* El docente o un estudiante líder va tocando ejemplos en los instrumentos, y los alumnos deben identificar y marcar el parámetro correcto en su cartón. Al completar una línea, el grupo recibe puntos extra para la tabla general.
- *Beneficios:* Ayuda a reconocer parámetros del sonido en un formato lúdico y visual, facilitando la atención y la participación activa.

- **3. Carrera del Ritmo**

- *Descripción:* Se crea un circuito sencillo en el aula o espacio abierto con estaciones donde los equipos deben reproducir patrones rítmicos usando instrumentos de percusión y xilófonos.
- *Mecánica:* Cada equipo debe completar correctamente el ritmo para avanzar a la siguiente estación. El tiempo no es lo importante, sino la precisión y el trabajo en equipo. Al finalizar, reciben medallas simbólicas o pegatinas.
- *Beneficios:* Incentiva la práctica del ritmo y la colaboración, fomentando la movilidad y la interacción motora adaptada.

- **4. El Mapa Musical Colaborativo**

- *Descripción:* En una cartulina grande o pizarra, se crea un "mapa" donde los equipos colocan stickers o dibujos que representen los sonidos e instrumentos que han aprendido a usar.
- *Mecánica:* Cada vez que un equipo domina un nuevo ritmo o parámetro del sonido, agrega un sticker en el mapa. El docente guía la reflexión grupal sobre lo aprendido para que cada aporte sea valorado.
- *Beneficios:* Visualiza el avance colectivo y contribuye a la autoestima y cohesión grupal, reforzando el sentido de pertenencia.

• 5. Reto Musical de Turnos

- *Descripción:* En rondas, cada estudiante o equipo crea una secuencia rítmica corta que los demás deben repetir correctamente en conjunto.
- *Mecánica:* Al completar la secuencia sin errores, el equipo recibe puntos para desbloquear una "pieza musical sorpresa" que se tocará en la siguiente sesión como premio.
- *Beneficios:* Refuerza la escucha activa, la memoria musical y la práctica en conjunto, respetando los ritmos individuales y grupales.

Consideraciones para Inclusión

- Las actividades serán adaptadas en dificultad y duración para que todos los estudiantes puedan participar según sus capacidades motoras e intelectuales.
- Se utilizarán apoyos visuales, auditivos y táctiles para facilitar la comprensión y ejecución de las tareas.
- Los roles dentro de los equipos serán flexibles, permitiendo que cada niño aporte según sus fortalezas (marcador de estrellas, líder del ritmo, ayudante de instrumentos, etc.).

Estos elementos gamificados están diseñados para mantener la motivación, facilitar la colaboración y lograr los objetivos de aprendizaje en un ambiente inclusivo y lúdico.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

A continuación se presentan tareas diseñadas para las cuatro sesiones del plan de clase "¡Ritmos y Sonidos en Equipo! Aprendiendo Música con Juegos e Instrumentos". Cada tarea está adaptada para estudiantes de primaria (6-11 años) con discapacidades intelectuales y motoras diversas, siguiendo la metodología de Aprendizaje Colaborativo, con instrucciones claras, tiempo estimado, producto esperado y conexión a un objetivo de aprendizaje.

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo relacionado
--------	-------	---------------	-----------------	-------------------	----------------------

Sesión 1	Juego de Pulso en Equipo	• Formen grupos de 3-4 estudiantes. • El docente marcará un pulso simple con palmas o tambor. • Cada grupo debe acompañar el pulso con un instrumento de percusión pequeña (pandereta, maraca, etc.) siguiendo el ritmo marcado. • Practiquen juntos y luego cambien el líder que marca el pulso dentro del grupo. • Apóyense mutuamente para mantener el pulso constante.	30 minutos	Demostración grupal del pulso constante con instrumento	Aprender música con juegos - Reconocer y mantener el pulso
Sesión 2	Exploración de Parámetros del Sonido	• En grupos, exploren diferentes sonidos con xilófonos y pianos pequeños. • Prueben variar la intensidad (fuerte/suave) y duración (corto/largo) de los sonidos. • Cada grupo crea una mini presentación de sonidos que combinen intensidad y duración. • Los miembros se ayudan a identificar y describir los cambios en sonido.	40 minutos	Presentación grupal breve mostrando variación en intensidad y duración del sonido	Aprender música con juegos - Identificar parámetros del sonido

Sesión 3	Creación de Ritmos en Conjunto	• Dividan el grupo en pequeños equipos. • Cada equipo crea un ritmo simple usando instrumentos de percusión. • Practiquen el ritmo y luego combínenlo con otro equipo para formar un ritmo conjunto. • Ensayen todos los equipos juntos, apoyándose para mantener el ritmo y el pulso.	50 minutos	Interpretación grupal de ritmos combinados en conjunto musical	Aprender a tocar en conjunto con instrumentos de pequeña percusión
Sesión 4	Práctica de Conjunto con Instrumentos Melódicos	• Organícense en grupos mixtos para incluir xilófonos y pianos pequeños. • Practiquen una pieza musical sencilla que combine percusión y melodía. • Se turnan para tocar partes melódicas y rítmicas, apoyándose entre ellos. • Realicen una presentación final mostrando el trabajo colaborativo y musical.	60 minutos	Interpretación grupal de pieza musical sencilla con percusión y melodía	Aprender a tocar en conjunto con instrumentos de percusión y melódicos

Notas para el docente:

- Durante las actividades, fomente la comunicación y soporte mutuo dentro de los grupos para favorecer la inclusión y el aprendizaje colaborativo.
- Ajuste el nivel de complejidad según las necesidades motrices e intelectuales de los estudiantes, brindando apoyos visuales y táctiles cuando sea necesario.
- Utilice instrumentos accesibles y adaptados para que todos los estudiantes puedan participar activamente.
- Incorpore pausas frecuentes para evitar fatiga y mantener el interés de los estudiantes.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1. Juego Rítmico en Equipo: "Eco de Ritmos"	• Formar grupos de 3-4 estudiantes. • Un integrante toca un ritmo simple en instrumento de percusión pequeña (ej: tambor, maracas). • Los demás deben repetir ese ritmo juntos como "eco". • Rotar el turno para que todos practiquen crear y repetir ritmos. • El docente apoya con indicaciones claras y adaptaciones según necesidades motoras.	30 minutos	Grabación o presentación en vivo de un ritmo repetido en grupo.	Aprender música mediante juegos y fomentar colaboración para tocar juntos.
2. Exploración de Parámetros del Sonido con Instrumentos	• En grupos pequeños, explorar variaciones de sonido en xilófonos y pianos pequeños. • Identificar y nombrar juntos si el sonido es alto/bajo, rápido/lento, fuerte/suave. • Crear un pequeño patrón de sonidos con estas variaciones para compartir con el grupo. • El docente facilita vocabulario y apoya la comunicación colaborativa.	40 minutos	Mini presentación grupal de un patrón de sonidos con variaciones reconocidas.	Reconocer y experimentar parámetros del sonido en conjunto, usando colaboración.

3. Construcción de Pulso Musical en Conjunto	• En grupo, elegir un pulso constante (ejemplo: 60 golpes por minuto) con un instrumento simple (ej: pandereta). • Practicar mantener ese pulso juntos, apoyándose visual y verbalmente. • Agregar un segundo instrumento que toque un ritmo sencillo respetando el pulso. • Rotar roles para que todos experimenten mantener pulso y tocar ritmo.	30 minutos	Interpretación grupal manteniendo pulso y ritmos simples simultáneamente.	Practicar tocar en conjunto con enfoque en pulso y coordinación grupal.
4. Creación de Canción Simple en Equipo	• Formar grupos y elegir un ritmo base creado en tareas anteriores. • Incorporar melodías simples en xilófono o piano usando notas básicas. • Cada miembro aporta una parte: ritmo, pulso o melodía. • Ensayar la canción para presentarla al resto del grupo. • Docente guía y adapta según capacidades motoras e intelectuales.	40 minutos	Presentación grupal de una canción sencilla que combine ritmo, pulso y melodía.	Integrar aprendizaje colaborativo para tocar en conjunto con instrumentos variados.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado

1. Descubriendo el Pulso con el Cuerpo	• En grupo, formen un círculo. • La maestra marcará un ritmo lento con palmas, y ustedes deben seguir ese pulso con palmadas o pisadas, alternando. • En parejas, practiquen mantener el pulso mientras el compañero canta una canción simple o tararea. • Usen apoyos visuales (carteles con símbolos) para ayudar a seguir el ritmo.	30 minutos	Demostración grupal y en parejas de mantener el pulso con palmadas y pisadas	Aprender música con juegos y reconocer el pulso
2. Explorando Parámetros del Sonido con Instrumentos	• En equipos de 3-4, seleccionen instrumentos de pequeña percusión y xilófonos. • Prueben diferentes sonidos: fuerte y suave, rápido y lento. • Con ayuda del docente, identifiquen y nombren cada parámetro: volumen, tempo y duración. • Creen una pequeña secuencia sonora que combine estos parámetros para compartir con el grupo.	40 minutos	Secuencia sonora grupal que ilustre parámetros del sonido	Comprender parámetros del sonido a través de exploración práctica

3. Creando Ritmos en Equipo	• Organizados en grupos de 4-5, inventen un ritmo sencillo usando instrumentos de percusión. • Primero, cada niño propone un ritmo corto (2-4 golpes), luego el grupo decide cuál combinar. • Practiquen el ritmo juntos hasta que todos lo toquen coordinados. • Repitan el ritmo tres veces seguidas para mostrar al grupo.	45 minutos	Presentación de un ritmo grupal coordinado	Aprender a tocar en conjunto y desarrollar coordinación rítmica
4. Práctica de Conjunto con Melódicos y Percusión	• En grupos, asignen roles: algunos en xilófono o piano, otros en percusión. • Practiquen una pieza musical sencilla que combine sonidos melódicos y rítmicos. • Usen señales visuales para coordinar el inicio y los cambios de ritmo. • Al final, ejecuten la pieza todos juntos para el resto de la clase.	65 minutos	Ejecución grupal de una pieza musical sencilla en conjunto	Practicar conjunto musical combinando instrumentos melódicos y percusión

Estas tareas están diseñadas para facilitar el aprendizaje colaborativo adaptado a estudiantes con diversas discapacidades intelectuales y motoras, usando apoyos visuales y actividades lúdicas que fomentan la inclusión, la participación y el aprendizaje activo.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué sonidos te gustaron más cuando tocamos juntos en el grupo? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sentiste cuando tocaste el xilófono o la pequeña percusión con tus compañeros?
- ¿Qué te ayudó a mantener el ritmo mientras tocábamos en conjunto?
- ¿Qué aprendiste sobre cómo cambian los sonidos cuando usamos diferentes instrumentos?

- ¿Qué fue lo más divertido de aprender música con juegos y en equipo?
- ¿Cómo te ayudaron tus amigos cuando tocábamos juntos?
- Si pudieras enseñar a alguien más lo que aprendiste, ¿qué le contarías primero?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Charla en círculo:** Sentarse en círculo y compartir en voz alta una cosa nueva que aprendieron sobre los sonidos o el ritmo durante la sesión.
- **El dibujo musical:** Pedir a los estudiantes que dibujen el instrumento que más les gustó y cómo creen que su sonido ayuda al grupo.
- **Juego de preguntas y respuestas:** En parejas, hacer preguntas sencillas sobre lo aprendido, ayudándose mutuamente a recordar conceptos como pulso, ritmo y sonidos.
- **Mini presentación en equipo:** Formar pequeños grupos para tocar un ritmo sencillo aprendido y explicar juntos cómo se organizaron para lograrlo.
- **Mapa de emociones musicales:** Usar imágenes o caras para que los estudiantes indiquen cómo se sintieron al tocar juntos y qué les gustaría hacer diferente la próxima vez.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Las siguientes estrategias están diseñadas para brindar retroalimentación constructiva, clara y motivadora, adecuada para estudiantes de primaria con discapacidades intelectuales y motoras. Se orientan al logro de los objetivos de aprendizaje, fomentando la colaboración, el reconocimiento de avances y la reflexión sobre la experiencia musical en conjunto.

- **Ronda de elogios y logros:** Al finalizar cada sesión, invitar a cada estudiante a compartir algo que haya aprendido o disfrutado durante la clase. El docente refuerza con comentarios específicos, por ejemplo: "Me gustó cómo mantuviste el pulso con el tambor", o "Has mejorado mucho en tocar el xilófono con ritmo". Esto resalta fortalezas y motiva.
- **Uso de tarjetas de colores:** Preparar tarjetas de colores con mensajes simples y positivos (por ejemplo, verde: "Muy bien", amarillo: "Sigue practicando", azul: "Buen esfuerzo"). El docente entrega una tarjeta personalizada a cada estudiante con un mensaje adaptado a su progreso, acompañando con una explicación breve y amable.
- **Retroalimentación visual y táctil:** Para estudiantes con dificultades motoras o de comunicación verbal, utilizar imágenes, gestos o objetos que representen el pulso, ritmo o parámetro del sonido trabajado. Por ejemplo, mostrar una imagen de un corazón latiendo para reforzar el concepto de pulso, o usar aplausos y palmadas para enfatizar el ritmo correcto, acompañado de una sonrisa o pulgar arriba.
- **Feedback en equipo:** Fomentar que los estudiantes se den retroalimentación entre ellos usando frases sencillas como "Me gustó cuando tocaste fuerte", o "Vamos a intentarlo juntos". El docente guía estas interacciones para que sean respetuosas y constructivas, reforzando la colaboración.

- **Esquema de progreso visual:** Mantener un cartel o tablero visible con símbolos o dibujos que representen las habilidades trabajadas (pulso, ritmo, tocar juntos). Al final de cada sesión, el docente coloca una estrella o sticker junto al logro alcanzado por cada estudiante o por el grupo, mostrando el avance colectivo y personal.
- **Preguntas guiadas para la reflexión:** Formular preguntas simples y concretas para que los estudiantes expresen cómo se sintieron y qué aprendieron, por ejemplo: "¿Qué sonido te gustó más hacer?", "¿Cómo te sentiste tocando con tus amigos?", "¿Qué podemos practicar para hacerlo mejor la próxima vez?". Esto promueve la conciencia del aprendizaje y la autoevaluación.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Plan de Clase

Estos ejemplos están diseñados para fomentar el Aprendizaje Colaborativo, facilitar la inclusión de estudiantes con discapacidades intelectuales y motoras, y conectar directamente con los objetivos de aprendizaje establecidos.

- **Ejemplo 1: "Círculo de Ritmos con Instrumentos de Percusión"**

Los estudiantes se sientan en círculo y cada uno recibe un instrumento de percusión pequeño (pandereta, maracas, tambor). El docente marca un pulso básico con palmas y luego invita al grupo a seguirlo juntos. Después, por turnos, cada niño crea un ritmo simple de 2-3 golpes que el resto del grupo debe repetir. Se fomenta la colaboración para mantener el ritmo y escuchar a los compañeros.

- **Ejemplo 2: "Juego de Parámetros del Sonido en Equipo"**

Dividir a los estudiantes en pequeños grupos. Cada grupo recibe varios instrumentos (xilófono, piano de juguete, pequeños tambores). Se les pide que experimenten con la intensidad (fuerte-suave), duración (corto-largo), y altura (agudo-grave) de los sonidos, creando una pequeña "historia sonora" en conjunto. Luego presentan su creación al resto de la clase, donde todos escuchan y aplauden el esfuerzo colectivo.

- **Ejemplo 3: "Canción en Equipo con Partes Simples"**

El grupo aprende una canción sencilla donde se asignan roles: algunos tocan el xilófono la melodía principal, otros la percusión con ritmo constante, y otros cantan o acompañan con palmas. Se realiza práctica conjunta destacando la importancia de escuchar al compañero para mantener la cohesión musical. Se fomenta la ayuda mutua para que todos participen, adaptando la dificultad según las habilidades motrices e intelectuales.

- **Ejemplo 4: "Reto de Pulsos con Movimiento y Sonido"**

Se propone una actividad donde los estudiantes forman equipos y deben mantener un pulso constante mientras realizan movimientos corporales sencillos (mover brazos, pies, cabeza). Al ritmo del pulso pueden usar instrumentos para marcar los acentos. El trabajo en equipo se refuerza al mantener la sincronía entre sonido y movimiento, ayudándose con señales visuales o auditivas.

Casos de Estudio para Reflexionar y Aprender

Caso	Contexto	Desafíos	Soluciones Colaborativas
------	----------	----------	--------------------------

Elena, niña con dificultades motoras	Participa en clase de música con movilidad limitada en las manos.	Dificultad para manipular instrumentos pequeños.	Se asigna a Elena un instrumento adaptado con soporte fijo; compañeros le ayudan a cambiar instrumentos y a marcar el ritmo con gestos para facilitar su participación activa.
Grupo con diversidad intelectual	Estudiantes con diferentes niveles de comprensión rítmica.	Algunos estudiantes se frustran o se distraen al no seguir el ritmo.	Se forman parejas mixtas donde un estudiante con mayor comprensión apoya a otro; se usan señales visuales y repetición constante para facilitar el aprendizaje conjunto.
Clase con estudiantes con dificultades auditivas	Parte del grupo tiene problemas para escuchar sonidos bajos o suaves.	Dificultad para seguir el pulso o los parámetros de intensidad.	Se utilizan instrumentos con sonidos más fuertes o vibración táctil; compañeros acompañan con movimientos visibles para marcar el pulso, fomentando la atención multisensorial.

Estos ejemplos y casos de estudio permiten a los docentes planear actividades inclusivas, colaborativas y ajustadas a las necesidades específicas, promoviendo el aprendizaje musical en conjunto, la socialización y el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para potenciar el aprendizaje colaborativo y motivar a estudiantes de primaria con discapacidades intelectuales y motoras, se integran mecánicas de juego simples, inclusivas y que refuercen los objetivos musicales del plan. Estas mecánicas promueven la participación activa, el trabajo en equipo y el aprendizaje sensorial y rítmico a través del juego.

• 1. Sistema de Puntos por Logros Musicales

- Los estudiantes ganan puntos al completar ejercicios rítmicos, mantener el pulso o tocar melodías sencillas en conjunto.
- Los puntos se otorgan en equipo para reforzar la colaboración, no la competencia individual.
- Ejemplo: “Equipo Rítmico” obtiene puntos por mantener el pulso constante durante 30 segundos.

• 2. Tarjetas de Retos Musicales

- Se crean tarjetas con retos simples, como “Tocar un ritmo con palmadas y luego repetirlo con un instrumento de percusión”.
- Los equipos eligen o reciben aleatoriamente una tarjeta y trabajan juntos para cumplir el reto.
- Los retos están adaptados para diferentes habilidades motoras e intelectuales, con opciones visuales y táctiles.

• 3. Mapa de Progreso Visual

- Un tablero o mural con un camino visual donde los equipos avanzan según los logros alcanzados (ej. dominar el pulso, identificar parámetros del sonido y tocar en conjunto).

- Este mapa utiliza imágenes grandes y colores para facilitar la comprensión.
- Promueve la sensación de avance y logro colectivo.

• 4. Roles Musicales Rotativos

- Cada integrante asume un rol sencillo dentro del conjunto (ej. “Marcador de pulso”, “Tocador de xilófono”, “Guía rítmico”).
- Los roles cambian en cada actividad para que todos experimenten diferentes habilidades y responsabilidades.
- Esto fomenta la inclusión y la colaboración al valorar las aportaciones de cada persona.

• 5. Canción-Juego Coordinado

- Creación de una canción o ritmo sencillo que el equipo debe interpretar juntos, con partes de percusión y melodías intercaladas.
- Se usa un “semáforo musical” (verde: tocar, amarillo: prepararse, rojo: silencio) para facilitar la coordinación.
- Se celebra cada interpretación con aplausos y reconocimiento grupal.

• 6. Recompensas Simbólicas

- Al final de cada sesión, se entregan medallas, stickers o diplomas con símbolos musicales que reconocen la participación y el esfuerzo.
- Estas recompensas son para reforzar la autoestima y motivar la continuidad en el aprendizaje.

Estas mecánicas de juego están diseñadas para ser sencillas, accesibles y reforzar los conceptos de pulso, parámetros del sonido, ritmos y la práctica en conjunto. Su implementación durante las 4 sesiones permitirá que los estudiantes se involucren activamente, disfruten el aprendizaje musical y desarrollen habilidades colaborativas y motrices en un ambiente lúdico y positivo.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase “¡Ritmos y Sonidos en Equipo! Aprendiendo Música con Juegos e Instrumentos” dirigido a estudiantes de primaria (6-11 años) con discapacidades intelectuales y motoras diversas, proponemos elementos de gamificación que fomenten la motivación, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo de los conceptos musicales. Las mecánicas están diseñadas para que sean accesibles, inclusivas y estimulantes, sin distraer del contenido.

• 1. Sistema de Puntos y Recompensas por Equipo

- *Mecánica:* Cada equipo gana puntos por completar actividades musicales (ej.: mantener el pulso, reproducir ritmos, tocar en conjunto correctamente).
- *Objetivo:* Incentivar la colaboración y el esfuerzo compartido.
- *Implementación:* Se puede usar un tablero visual simple con pegatinas o íconos para marcar puntos acumulados por cada equipo durante la sesión.

• 2. Niveles de Ritmo

- *Mecánica:* Los equipos avanzan a “niveles” de dificultad creciente en los juegos de ritmo (por ejemplo, comenzar con pulsos simples y avanzar a patrones rítmicos más complejos).
- *Objetivo:* Reforzar la práctica progresiva y mantener la motivación ante el desafío.
- *Implementación:* Presentar niveles con nombres divertidos (Nivel 1: “Ritmo Explorador”, Nivel 2: “Ritmo Aventurero”, etc.) y símbolos visuales para que los niños visualicen su progreso.

• 3. “Desafío del Sonido Misterioso”

- *Mecánica:* Al final de cada sesión, se presenta un sonido grabado o producido con un instrumento (por ejemplo xilófono o percusión) y los equipos deben identificarlo o imitarlo.
- *Objetivo:* Trabajar la discriminación auditiva y parámetros del sonido de forma lúdica.
- *Implementación:* Se puede usar una caja sorpresa o una imagen para revelar el sonido, y premiar con puntos a los equipos que logren identificar o reproducir correctamente.

• 4. “Cadena Musical Colaborativa”

- *Mecánica:* Cada integrante aporta un ritmo o sonido que debe ser escuchado y replicado por el siguiente compañero, formando una cadena musical que el equipo debe repetir completo.
- *Objetivo:* Potenciar la escucha activa, memoria auditiva y trabajo en equipo.
- *Implementación:* Actividad en círculo con turnos claros, usando instrumentos pequeños para facilitar la participación motora.

• 5. Insignias de Logro Personal

- *Mecánica:* Cada estudiante recibe una insignia (pegatina o diploma pequeño) al alcanzar metas individuales relacionadas con la práctica musical, como “Maestro del Pulso”, “Explorador de Sonidos” o “Ritmo en Equipo”.
- *Objetivo:* Reconocer el esfuerzo personal dentro del grupo y reforzar la autoestima.
- *Implementación:* Las insignias se entregan en momentos clave y pueden coleccionarse durante las 4 sesiones.

• 6. Tablero Visual de Progreso Grupal

- *Mecánica:* Un tablero grande en el aula donde los equipos mueven un avatar o ficha a través de un camino conforme superan retos musicales cada sesión.
- *Objetivo:* Facilitar la visualización del avance colectivo y mantener la motivación a largo plazo.
- *Implementación:* Diseñado con imágenes coloridas y símbolos musicales, accesible para todos los estudiantes.

Estos elementos de gamificación están pensados para integrarse con la metodología de Aprendizaje Colaborativo y para que cada estudiante, con sus capacidades diversas, participe activamente y disfrute el proceso de aprender música en conjunto.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para ser desarrolladas durante las 4 sesiones de 2 horas cada una, usando la metodología de Aprendizaje Colaborativo. Cada tarea promueve la participación activa, el apoyo mutuo y el desarrollo de habilidades musicales adaptadas a estudiantes con discapacidades intelectuales y motoras.

Tarea	Instrucciones Claras	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1. Descubriendo el Pulso con Juegos Corporales	• Formar grupos de 3-4 estudiantes. • El docente marcará un pulso con palmas o un tambor pequeño. • Los estudiantes deberán acompañar el pulso con movimientos corporales sencillos (pisadas, palmadas, movimientos de brazos). • Cada grupo crea un pequeño juego de pulso que luego presentarán a la clase.	30 minutos	Juego corporal simple que marca el pulso en conjunto	Aprender música con juegos y entender el pulso
2. Explorando Parámetros del Sonido con Instrumentos	• En grupos de 3-4, explorar xilófonos, pianos y percusión pequeña. • Identificar sonidos altos/bajos, fuertes/suaves y largos/cortos tocando los instrumentos. • Crear una pequeña secuencia sonora donde cada integrante toque un parámetro diferente. • Compartir su secuencia con otro grupo y recibir retroalimentación con apoyo del docente.	40 minutos	Secuencia sonora que ilustra diferentes parámetros del sonido	Reconocer y experimentar parámetros del sonido con instrumentos

3. Construcción de Ritmos en Equipo	• Dividir la clase en grupos de 4-5 estudiantes. • Cada grupo elige instrumentos de percusión pequeña para crear un ritmo simple. • Practicar el ritmo en conjunto, con apoyo mutuo para mantener la coordinación. • Presentar el ritmo al resto de la clase y acompañar con aplausos en momentos específicos.	50 minutos	Ritmo grupal coordinado con instrumentos de percusión	Aprender a tocar en conjunto usando ritmos simples
4. Práctica de Conjunto con Xilófono y Piano	• Formar grupos mixtos donde algunos usen xilófonos y otros piano. • Reproducir melodías sencillas en conjunto, siguiendo el pulso marcado por un integrante o docente. • Fomentar la escucha activa y la ayuda entre compañeros para mantener el ritmo y la melodía. • Realizar una pequeña presentación grupal al final de la sesión.	60 minutos	Interpretación grupal de melodías básicas en xilófono y piano	Desarrollar práctica de conjunto musical con instrumentos melódicos y percusión

Estas tareas permiten que los estudiantes aprendan a través de la interacción, el juego y la práctica en grupo, respetando sus capacidades y promoviendo la inclusión mediante el apoyo colaborativo.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones (adaptadas a 6-11 años y diversidad)	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo conectado
-------	--	-----------------	-------------------	--------------------

1. Juego "Encuentra el Pulso"	• En grupos de 3, un niño da palmadas marcando un pulso constante (como un latido). • Los demás escuchan y acompañan con movimientos (patear suavemente, balancear brazos) siguiendo el pulso. • Luego, cambian el rol para que todos practiquen sentir y marcar el pulso. • El docente apoya con señales visuales y repetición lenta.	30 minutos	• Demostración grupal de pulso con palmadas y movimientos coordinados. • Registro visual (fotografía o dibujo del grupo realizando la actividad).	Aprender a identificar y sentir el pulso en la música
2. Descubriendo Parámetros del Sonido con Instrumentos	• En equipos de 4, cada niño explora un instrumento (xilófono, pandereta, tambor pequeño, piano de juguete). • Prueban diferentes sonidos: fuerte/suave, largo/corto, alto/bajo. • Un compañero describe el sonido con dibujos o palabras simples. • Luego, el grupo comparte sus descubrimientos con todo el salón. • Docente guía y refuerza con ejemplos visuales y auditivos.	45 minutos	• Lista o cartulina con dibujos y palabras que describen sonidos explorados. • Presentación breve del equipo sobre un parámetro del sonido.	Identificar y describir parámetros básicos del sonido

3. Creando Ritmos en Conjunto	• Dividir la clase en grupos de 5-6 niños. • Cada niño elige un instrumento de percusión pequeña o melodico. • Juntos crean un ritmo simple: cada uno toca un patrón corto que complementa a los demás. • Practican hasta que el ritmo suene coordinado. • Docente apoya dando ejemplos y señalando el pulso para mantener el tiempo. • Grupos presentan su ritmo al final.	50 minutos	• Interpretación grupal de un ritmo compuesto por ellos mismos. • Feedback del docente y compañeros sobre coordinación y escucha.	Practicar el trabajo en conjunto y coordinación rítmica
4. Simulación de Conjunto Musical	• En grupos mixtos, asignar partes simples para xilófono, piano y percusión. • Practicar una pieza corta y sencilla donde cada instrumento tiene un papel definido. • Enfatizar la escucha activa para que todos mantengan el pulso y se apoyen mutuamente. • Utilizar apoyos visuales (tarjetas con símbolos de ritmo) para facilitar la participación. • Realizar presentaciones en conjunto y celebrar los logros.	55 minutos	• Ejecutar una pieza musical sencilla en conjunto. • Demostrar habilidades de colaboración y respeto por el ritmo común.	Aprender a tocar en conjunto con instrumentos y fomentar la colaboración