

¡Vamos a sentir el ritmo! Explorando pulso, acento y ritmo en la música

Educación Artística | Música | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan y experimenten los conceptos fundamentales de pulso, acento y ritmo en la música. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los niños desarrollarán su capacidad para identificar y reproducir estos elementos musicales, fundamentales para la interpretación y creación musical. Aprenderán a distinguir el pulso constante que marca el tiempo, el acento que resalta sonidos específicos y los patrones rítmicos que dan vida a las melodías.

Este aprendizaje es relevante porque el pulso, acento y ritmo están presentes en muchas formas de expresión musical y en sonidos cotidianos, desde canciones populares hasta el latido del corazón o los pasos al caminar. Al conectar la música con su vida diaria, los estudiantes fortalecerán su sensibilidad auditiva, coordinación motora y trabajo en equipo, competencias clave para su desarrollo integral.

El enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos motivará a los estudiantes a crear su propio ritmo grupal, facilitando un aprendizaje activo y significativo que podrán aplicar en futuras experiencias musicales y artísticas.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar el pulso, acento y ritmo en piezas musicales y sonidos cotidianos.
- Crear patrones rítmicos sencillos utilizando instrumentos corporales y pequeños instrumentos musicales.
- Trabajar colaborativamente para diseñar y presentar un ritmo grupal que integre pulso y acentos.
- Explicar con sus propias palabras la importancia del pulso, acento y ritmo en la música y en la vida diaria.

Recursos Necesarios

- Instrumentos de percusión pequeños (panderetas, maracas, claves) – 1 por cada 3-4 estudiantes
- Reproductor de audio o computadora con altavoces
- Selección de audios musicales con ritmos marcados (ej. canciones infantiles con ritmo claro) – 3 piezas
- Tarjetas con símbolos de pulso, acento y ritmo (dibujos sencillos)
- Hojas blancas y crayones o marcadores para diseñar el ritmo
- Espacio amplio para movimientos corporales y dinámicas
- Pizarra o rotafolio y plumones

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de sonidos musicales (identificar sonidos fuertes y suaves).
- Habilidad para seguir instrucciones simples y trabajar en equipo.
- Experiencia previa con actividades rítmicas básicas (palmas, golpes en mesa).

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el pulso y acento en la música

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

El objetivo es que los estudiantes comprendan qué es el pulso y el acento en la música, y cómo identificarlos de manera divertida y sencilla.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "Vamos a jugar un juego. Cuando escuchen el sonido '¡clap!' deben aplaudir fuerte, y cuando escuchen '¡tap!' deben tocar suavemente la mesa. ¿Listos?"
- **Estudiantes:** Participan en el juego siguiendo las instrucciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Sabían que en la música hay un latido constante, como el corazón, que se llama pulso? Y que algunos sonidos se destacan más, eso es el acento. Hoy vamos a descubrirlos juntos y crear nuestro propio ritmo."
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran interés.

Contextualización:

Docente: "El pulso y el acento están en la música que escuchan en casa, en la escuela, y también en sus pasos cuando caminan o corren. Aprenderemos a reconocerlos para ser mejores músicos y divertirnos con el ritmo."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a escuchar tres canciones diferentes. Mientras las escuchan, intenten aplaudir marcando el pulso, y cuando sientan que un sonido es más fuerte, hagan un golpe fuerte en su pierna. Luego, compartiremos qué sentimos."

Actividad 1: Escuchando y sintiendo el pulso y acento

- **Objetivo:** Identificar el pulso y acento en diferentes piezas musicales.
- **Instrucciones:**
 - El docente pone la primera canción.
 - Los estudiantes aplauden marcando el pulso constante.
 - Cuando perciban un acento, golpean fuerte la pierna.
 - Repetir con las dos canciones siguientes.
 - Después de cada canción, el docente pregunta: "¿Dónde escucharon el pulso? ¿Cuándo sentían que un sonido era más fuerte?"
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación activa y verbalización de percepciones
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Guía la escucha, hace preguntas para reforzar la atención y clarifica conceptos.

Actividad 2: Creando patrones simples con palmas y pies

- **Objetivo:** Crear y reproducir patrones rítmicos básicos con pulso y acento.
- **Instrucciones:**
 - El docente explica que ahora harán sonidos con palmas y pies para crear un ritmo.
 - Demuestra un patrón sencillo: "palmas-palmas-pie" donde el pie es el acento.
 - Los estudiantes practican en grupos de 3 o 4 replicando y luego inventan su propio patrón sencillo con acentos.
 - Cada grupo presenta su patrón al resto.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Presentación de patrones rítmicos grupales
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Observa, apoya con ejemplos, motiva la creatividad y corrige suavemente.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden crear un dibujo que represente su patrón rítmico usando símbolos (palmas, pies).
- Para quienes necesitan apoyo, el docente ofrece patrones más simples y les acompaña individualmente durante la práctica.

Transición a cierre:

Docente: "Ahora que hemos sentido y creado nuestros propios ritmos, vamos a compartir lo que aprendimos y prepararnos para la próxima sesión, donde haremos un proyecto musical juntos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Para terminar, vamos a decir en voz alta qué es el pulso y qué es el acento. ¿Quién quiere comenzar?"

Estudiantes: Participan con respuestas guiadas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo supieron cuándo dar un aplauso o un golpe fuerte?
- ¿Qué fue lo que más les gustó de crear su propio ritmo?
- ¿Por qué creen que es importante sentir el pulso cuando escuchamos música?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, destaca aciertos y anima a mejorar, señalando ejemplos concretos de la sesión.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión usaremos todo lo que aprendimos para hacer un ritmo grupal con instrumentos. Piensen en sonidos que les gustaría usar y vengan listos para crear juntos."

Tarea o reto:

Docente: "En casa, escuchen una canción con sus papás o amigos y traten de marcar el pulso con las manos. Luego cuéntenme qué descubrieron en la próxima clase."

Sesión 2: Creando nuestro ritmo musical grupal

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar los conceptos de pulso y acento y preparar a los estudiantes para crear un ritmo grupal usando instrumentos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién recuerda qué es el pulso? ¿Y el acento? Vamos a hacer un juego rápido: cuando diga pulso, aplauden suave; cuando diga acento, pisan fuerte."
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo, repitiendo varias veces.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy vamos a ser un grupo de músicos que crea un ritmo usando instrumentos. Cada uno es importante para que el ritmo suene bien y divertido."
- **Estudiantes:** Se preparan con interés para la actividad.

Contextualización:

Docente: "Cuando tocan en grupo, los músicos deben escuchar el pulso y el acento para tocar juntos. Nosotros haremos eso con nuestros instrumentos."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Primero practicaremos con los instrumentos el pulso, luego el acento y finalmente combinaremos para hacer un ritmo grupal."

Actividad 1: Practicando el pulso con instrumentos

- **Objetivo:** Reproducir un pulso constante usando instrumentos de percusión.
- **Instrucciones:**
 - El docente marca un pulso con palmadas lentas y constantes.
 - Los estudiantes imitan el pulso tocando suavemente su instrumento.
 - Repetir varias veces hasta que todos se mantengan sincronizados.
- **Organización:** Grupos pequeños o plenaria
- **Producto:** Ejecución simultánea de pulso constante con instrumentos
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Marca el pulso, corrige desincronías, anima y da confianza.

Actividad 2: Añadiendo acentos al pulso

- **Objetivo:** Incorporar acentos en un patrón rítmico grupal.
- **Instrucciones:**
 - El docente explica que algunos golpes serán más fuertes para crear acentos.
 - Divide al grupo en dos: uno mantiene el pulso suave y otro marca el acento con golpes fuertes.
 - Practican alternando roles y luego juntos.
- **Organización:** Grupos de 6-8 estudiantes
- **Producto:** Patrón rítmico con pulso y acentos integrados
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Supervisa, ayuda a sincronizar y motiva la colaboración.

Actividad 3: Creando nuestro ritmo grupal final

- **Objetivo:** Diseñar y presentar un ritmo grupal que combine pulso y acentos.
- **Instrucciones:**

- Los grupos discuten y eligen un patrón que combine pulso constante y acentos.
- Ensayan el patrón con instrumentos.
- Presentan su ritmo al grupo completo.

- **Organización:** Grupos de 6-8 estudiantes

- **Producto:** Presentación grupal de un ritmo musical

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol del docente:** Facilita la organización, escucha atentamente, da retroalimentación y celebra los logros.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados pueden proponer variaciones rítmicas o dirigir el grupo.
- Estudiantes con dificultad reciben apoyo para mantener el pulso con instrumentos más sencillos o palmadas.

Transición a cierre:

Docente: "¡Qué gran trabajo! Ahora vamos a compartir lo que aprendimos y cómo nos sentimos tocando juntos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Para terminar, hagamos un resumen rápido: ¿Qué es el pulso? ¿Qué es un acento? ¿Cómo trabajamos en grupo para hacer nuestro ritmo?"

Estudiantes: Responden en voz alta y con ejemplos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre el pulso y el acento?
- ¿Cómo ayudé a mi grupo a crear el ritmo?
- ¿Qué me gustaría aprender o hacer la próxima vez con la música?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo, destaca la importancia del trabajo en equipo y sugiere cómo mejorar coordinación y escucha activa.

Transferencia:

Docente: "Pueden practicar en casa marcando el pulso y acentos en sus canciones favoritas, y contarme qué ritmos descubren."

Tarea o reto:

Docente: "Inviten a su familia a crear un ritmo juntos con palmas o con objetos que tengan en casa. En la siguiente clase compartirán su experiencia."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la Sesión 1 (inicio), formativa durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, y sumativa al cierre de la Sesión 2 con la presentación del ritmo grupal.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente el pulso y el acento en diferentes piezas musicales (relacionado con objetivo 1).
- Demuestra habilidad para crear y reproducir patrones rítmicos sencillos usando instrumentos y cuerpo (objetivo 2).
- Participa activamente y colabora en la creación y presentación de un ritmo grupal (objetivo 3).
- Explica con sus propias palabras la función del pulso y acento en la música (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y ejecución del pulso y acento.
- Rúbrica sencilla para evaluar la presentación grupal (coordinación, creatividad, trabajo en equipo).
- Autoevaluación guiada con preguntas sobre el aprendizaje y participación.
- Observación directa durante actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas y participación durante la identificación auditiva (actividad 1).
- Creación y ejecución de patrones rítmicos con palmas, pies e instrumentos (actividad 2 y 3).
- Presentación del ritmo grupal final (sesión 2 cierre).
- Explicaciones orales y reflexiones escritas o verbales durante los cierres.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para que los estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y comprendan los conceptos de pulso, acento y ritmo en la música, a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, se proponen los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio que conectan directamente con los objetivos de aprendizaje del plan.

Sesión 1: Explorando Pulso y Acento

- **Ejemplo práctico: "El latido del corazón musical"**
 - Los niños se sientan en círculo y escuchan una canción sencilla que tenga un pulso claro (por ejemplo, "La Vaca Lola").

- Se les pide que marquen el pulso con palmas o con golpes suaves en el regazo, imitando un latido constante.
- Luego, se introduce el concepto de acento pidiendo que marquen con un golpe más fuerte cada cierto número de pulsos (por ejemplo, cada 4 palmas), para sentir el acento en la música.
- Se les invita a identificar en otras canciones populares de su entorno (como canciones infantiles conocidas) dónde perciben el pulso y los acentos.

- **Caso de estudio: "El ritmo de nuestra clase"**

- En pequeños grupos, los estudiantes crean un patrón simple de pulso y acento usando palmas y golpes corporales.
- Cada grupo presenta su patrón al resto de la clase y se discute cómo cambia la sensación de la música cuando el acento se mueve o cambia de intensidad.
- Esto les permite observar cómo el acento afecta la percepción del ritmo y la música en general.

Sesión 2: Creando Ritmos y Proyectos Musicales

- **Ejemplo práctico: "Construyendo un ritmo con instrumentos caseros"**

- Los estudiantes utilizan instrumentos simples o caseros (como latas, palitos, cajas) para crear patrones rítmicos.
- Se les guía para combinar el pulso constante que aprendieron en la sesión anterior con acentos en diferentes tiempos para formar un ritmo interesante.
- Se graban o presentan en vivo sus patrones para compartir con la clase.

- **Caso de estudio: "Nuestro proyecto musical final"**

- Como proyecto final, los grupos trabajan para crear una composición rítmica que incluya pulso, acento y ritmo, utilizando sus voces, palmas e instrumentos caseros.
- Se les invita a pensar en un tema o título para su pieza musical y a practicar la presentación para compartirla con otros grupos o incluso con familiares.
- Durante la presentación, los estudiantes reflexionan sobre cómo aplicaron los conceptos aprendidos y cómo el pulso, acento y ritmo hacen que la música sea divertida y viva.

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

Estos ejemplos y casos de estudio permiten que los estudiantes:

- Identifiquen y marquen el pulso en diferentes canciones.
- Reconozcan y creen acentos en patrones musicales.
- Experimenten y construyan ritmos combinando pulso y acento.
- Colaboren en proyectos creativos que integren conceptos musicales básicos.
- Desarrollen habilidades de escucha activa, coordinación y expresión musical.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para que los estudiantes exploren y comprendan el pulso, acento y ritmo en la música, aplicando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Cada tarea tiene instrucciones claras, tiempo estimado, producto esperado y está alineada con los objetivos de aprendizaje.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
Tarea 1: Descubriendo el Pulso	• Escuchen una canción sencilla y popular. • Marquen el pulso con palmadas o pisadas al ritmo constante de la canción. • Luego, en grupos pequeños, identifiquen juntos cuándo el pulso es más fuerte (acento).	30 minutos	Registro en hojas de pulso con marcas de acento (dibujos o símbolos simples).	Reconocer y sentir el pulso y acento en una pieza musical.
Tarea 2: Creando Ritmos con Cuerdas o Palillos	• Usen instrumentos simples (cuerdas, palillos o cajas) para reproducir el pulso marcado. • Inventen y practiquen un ritmo sencillo alternando golpes fuertes y suaves. • Grabense o presenten su ritmo al grupo.	30 minutos	Presentación grupal de un ritmo con acentos definidos.	Experimentar y crear patrones rítmicos resaltando pulso y acento.
Tarea 3: Proyecto Final - Composición de un Ritmo	• En grupos, diseñen una pequeña composición rítmica de 8 tiempos que incluya pulso y acento. • Utilicen instrumentos o palmas para practicar. • Preparar una breve explicación sobre cómo identificaron y usaron el pulso y acento en su ritmo.	60 minutos (puede dividirse en dos sesiones)	Composición grupal con presentación y explicación.	Aplicar conocimientos para crear y explicar patrones de pulso, acento y ritmo.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Crea tu propio ritmo con pulso y acento"

Duración: 20 minutos (última parte de la segunda sesión)

Objetivo: Consolidar la comprensión de pulso, acento y ritmo mediante la creación y presentación de un patrón rítmico propio que integre estos elementos.

Descripción de la actividad:

- **Formación de grupos pequeños:** Divide a los estudiantes en grupos de 3 a 4 niños para fomentar la colaboración y el aprendizaje social.
- **Creación de un patrón rítmico:** Cada grupo diseñará un patrón rítmico que incluya:
 - Un pulso constante (base del ritmo).
 - Uso de acentos en algunos golpes para destacar sonidos específicos.
 - Variaciones rítmicas para crear un ritmo interesante.
- **Uso de materiales:** Los estudiantes pueden usar palmas, golpes en la mesa o instrumentos simples disponibles (maracas, tambores, claves).
- **Práctica y ensayo:** Los grupos practican su patrón rítmico para asegurarse de que todos los miembros lo comprenden y pueden reproducirlo de manera coordinada.
- **Presentación:** Cada grupo presenta su patrón rítmico al resto de la clase.
- **Reflexión guiada:** Después de cada presentación, el docente hace preguntas para que los estudiantes identifiquen el pulso, los acentos y cómo se formó el ritmo, reforzando el aprendizaje.

Verificación del logro de objetivos:

- Observación de la capacidad de los estudiantes para mantener un pulso constante durante la creación y presentación.
- Identificación clara y aplicación de acentos en el patrón rítmico.
- Demostración de comprensión del ritmo a través de variaciones y patrones creados.
- Participación activa y colaboración dentro del grupo.

Esta actividad permite a los estudiantes sintetizar y aplicar los conceptos de pulso, acento y ritmo de manera práctica, creativa y colaborativa, facilitando una evaluación formativa de su aprendizaje.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de primaria (6-11 años), las competencias cognitivas que se pueden potenciar naturalmente en este plan son:

- **Creatividad:** al crear y experimentar con ritmos propios basados en la comprensión del pulso y acento.

- **Pensamiento Crítico:** al analizar y describir las sensaciones que les produce el pulso y el acento en las canciones escuchadas.
- **Resolución de Problemas:** al buscar formas de marcar el ritmo y el acento con el cuerpo o instrumentos simples.

Modificaciones específicas:

- Al final de la primera sesión, incluir una actividad donde los estudiantes inventen un pequeño ritmo usando aplausos y golpes, aplicando lo aprendido sobre pulso y acento.
- Incorporar preguntas abiertas que fomenten la reflexión crítica, por ejemplo: "¿Por qué creen que algunos sonidos se sienten más fuertes? ¿Qué pasa si cambiamos dónde ponemos el acento?"

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas guiadas para estimular la observación y el análisis, adecuadas a su edad, con ejemplos concretos y lenguaje sencillo.
- Modelar con el cuerpo y voz los conceptos de pulso y acento para que los niños puedan imitar y comprender mejor.
- Establecer rutinas claras y breves instrucciones para mantener la atención durante las actividades.

2. Competencias Interpersonales

Para el trabajo colaborativo adecuado a niños de 6 a 11 años, se pueden implementar las siguientes estrategias:

- **Trabajo en parejas o pequeños grupos:** para crear ritmos colaborativos, donde cada integrante aporte un sonido o movimiento que represente pulso o acento.
- **Rotación de roles:** que cada niño tenga oportunidad de ser líder del ritmo o escuchar activamente a sus compañeros.
- **Dinámicas de comunicación sencilla:** promover que los niños describan con palabras o gestos cómo sienten el ritmo y acento, reforzando la expresión oral y la escucha activa.

Puntos de reflexión adaptados:

- "¿Cómo se sintieron cuando escucharon a su compañero marcar el ritmo? ¿Les gustó trabajar en equipo?"
- "¿Qué hicieron para que todos pudieran participar y escuchar bien?"
- "¿Qué aprendieron hoy sobre escuchar y respetar los sonidos de los demás?"

3. Actitudes y Valores

Se pueden integrar momentos específicos para desarrollar actitudes y valores claves en el contexto musical y social:

- **Curiosidad:** Al inicio, motivar a los estudiantes a explorar los sonidos del entorno y relacionarlos con pulso y acento.
- **Responsabilidad:** Durante las actividades grupales, asignar pequeñas tareas (por ejemplo, ser el encargado de iniciar el ritmo) para fomentar el compromiso.
- **Adaptabilidad y Resiliencia:** Invitar a los estudiantes a intentar varios ritmos, aceptar errores y volver a intentar sin frustrarse.

- **Mentalidad de Crecimiento:** Reforzar con frases como "Cada vez lo haces mejor", "Practicar nos ayuda a mejorar el ritmo".

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- "¿Qué hicieron cuando no pudieron seguir el ritmo al principio? ¿Cómo lo lograron después?"
- "¿Por qué es importante escuchar con atención a los demás cuando trabajamos en grupo?"
- Al final de la sesión, pedir que compartan algo nuevo que aprendieron y que les gustaría seguir practicando.

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio

- **Herramienta:** Aplicación de sonidos interactiva (ej. Chrome Music Lab - Rhythm)

Implementación: El docente proyecta la aplicación para que los estudiantes escuchen sonidos de “clap” y “tap” con diferentes intensidades. Los niños responden con palmadas o golpes suaves siguiendo la app.

Contribución a objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y la comprensión del pulso y acento a través de estímulos auditivos claros y visuales. Favorece la atención y participación lúdica.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza el juego oral tradicional por sonidos digitales)

- **Herramienta:** Presentación digital sencilla (ej. Google Slides con imágenes y sonidos)

Implementación: Se muestra una presentación con imágenes coloridas y sonidos que explican pulso y acento de forma visual y auditiva para captar el interés.

Contribución a objetivos: Mejora la motivación y comprensión inicial integrando elementos multisensoriales que refuerzan la explicación del docente.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la efectividad sin cambiar la tarea)

Desarrollo

- **Herramienta:** Plataforma de reproducción musical con visualizador de ritmo (ej. Soundtrap o Chrome Music Lab - Rhythm)

Implementación: El docente usa la plataforma para reproducir las canciones con visualización del ritmo (pulsos marcados con luces o barras). Los estudiantes siguen el pulso y acento usando sus cuerpos.

Contribución a objetivos: Permite que los estudiantes relacionen visualmente el pulso y acento auditivo con representaciones gráficas, facilitando la identificación y la participación activa.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad integrando visualizaciones que no se tenían antes)

- **Herramienta:** Aplicación de grabación de audio sencilla (ej. Voice Recorder o app integrada en tablets)

Implementación: Los estudiantes graban sus palmadas y golpes siguiendo las canciones para luego escucharse y reflexionar sobre pulso y acento.

Contribución a objetivos: Potencia la autoevaluación y el reconocimiento auditivo propio, profundizando la comprensión del ritmo y acento de manera práctica y personalizada.

Nivel SAMR: Modificación (la tarea se transforma al incluir producción y análisis propio)

Cierre

- **Herramienta:** Juego de ritmo interactivo con IA (ej. Aplicaciones como “Rhythm Cat” o “Beat Lab”)

Implementación: Los estudiantes juegan en grupos o individualmente para identificar y reproducir patrones rítmicos generados por la IA que se ajustan a su nivel.

Contribución a objetivos: Refuerza la comprensión de pulso, acento y ritmo de forma divertida, con retroalimentación instantánea que fomenta la práctica autónoma y el aprendizaje adaptado.

Nivel SAMR: Redefinición (crea una nueva tarea de práctica interactiva personalizada no posible sin tecnología)

- **Herramienta:** Plataforma colaborativa para crear un video rítmico (ej. Flipgrid o Seesaw)

Implementación: Los estudiantes suben videos cortos mostrando su interpretación del pulso y acento, comentan y valoran a sus compañeros con apoyo del docente.

Contribución a objetivos: Promueve la reflexión, socialización y valoración del aprendizaje musical, integrando la expresión corporal y auditiva en un producto digital compartido.

Nivel SAMR: Redefinición (permite una interacción y creación colaborativa inédita en la clase tradicional)