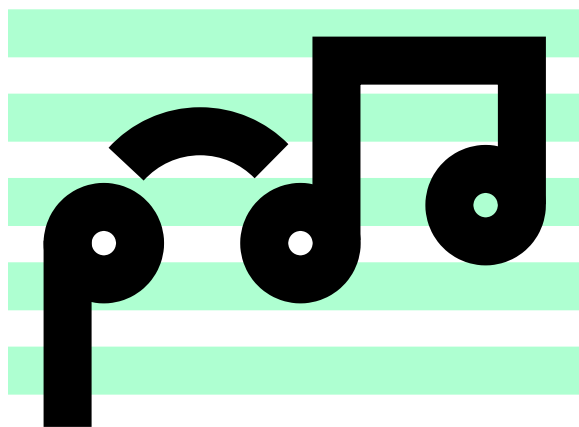






JUEGO MUSICAL

Y SI NO TE SALE, ¿QUÉ PASA?

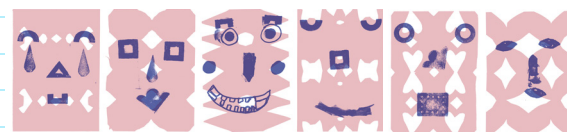


 ALUMNADO DE 5º Y 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA	 EXPERIMENTACIÓN	 45 MINUTOS
	 REFLEXIÓN	

JUEGO MUSICAL

ESCENA

«Clase de robótica»
[\(00:37:00-00:38:40\)](#)



las clases un documental de orenco boix

OBJETIVOS

- Valorar el trabajo colectivo como la suma enriquecida de las aportaciones de todos.
- Gestionar las emociones y la resiliencia.

MATERIALES/RECURSOS

- Dispositivo electrónico con conexión a internet.
- Equipo de megafonía para reproducir una pista musical.
- Sillas.
- Cuaderno de notas y bolígrafo.

DESARROLLO

Momento 1 (5 minutos)

Avisa a los alumnos de que tienen que observar en un vídeo el juego musical que realizarán posteriormente. Deben fijarse en los ritmos, en los cambios de dirección y en los cambios de movimientos. Solo se reproducirá una vez antes de ponerlo en práctica y realizarlo con éxito. A continuación, proyecta el juego musical.

<https://youtu.be/HRT4Bp6M3EY>

UNA INICIATIVA DE

ĀOTEĀ

COLABORADORES

ESCUELA21

Momento 2 (10 minutos)

Coloca a los alumnos sentados en sillas en forma de círculo. Elige a dos de ellos para el rol de observadores y pídeles que anoten todo lo que les llame la atención. Utilizarán el anexo para el observador de esta sesión.

Antes de empezar, es lógico que haya intentos espontáneos para ponerse de acuerdo en cuanto a la dirección hacia la que moverse. Durante el juego, lo esperado es que haya choques, confusiones, falta de sincronía, etc. De la misma manera, pueden verse reacciones de frustración, colaboración o quizá desidia.

Repite el juego musical una o dos veces más, hasta que el resultado sea, en términos generales, satisfactorio. Recuerda a los observadores que apunten lo que ven, especialmente las mejoras en cada repetición. Después, invítalos a compartir las anotaciones que hayan realizado con todo el grupo.

Momento 3 (5 minutos)

Proyecta la secuencia «Clase de robótica».

Momento 4 (15 minutos)

Presenta un nuevo momento para hablar en asamblea sobre lo que hayan observado en la secuencia y las semejanzas de esta con la experiencia del juego musical. Orienta el debate para que los alumnos se percaten de que los errores sirven para aprender y avanzar, de que no hay fracasos, sino oportunidades de aprendizaje y de mejora, y de que compartir ideas enriquece a todos.

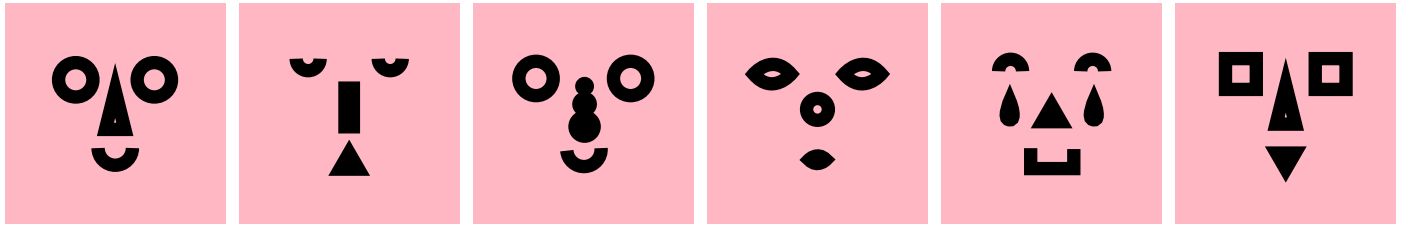
Momento 5 (10 minutos)

Para cerrar la sesión, invita a los participantes a escribir un tuit a los alumnos de robótica del colegio Ramiro Soláns, así podrán compartir y aportar lo aprendido en esta sesión. Ver «Anexo».

Otras sugerencias

Repite la experiencia con diferentes observadores. Después, organiza un debate:

- ¿Qué diferencias o semejanzas encontráis al experimentar la actividad desde dentro, al participar en el juego musical, y al ser observadores externos? ¿Cómo lo vivís desde cada una de esas perspectivas?
- ¿En cuál de las dos situaciones es más sencillo darse cuenta de los errores e identificar qué y cómo mejorar? ¿Cómo se percata uno de los errores más fácilmente, desde dentro de la acción o desde fuera?
- ¿Que otras personas os notifiquen y comuniquen vuestros errores para mejorar es positivo, os ayuda a aprender?



NOTAS OBSERVADOR JUEGO MUSICAL

1º INTENTO

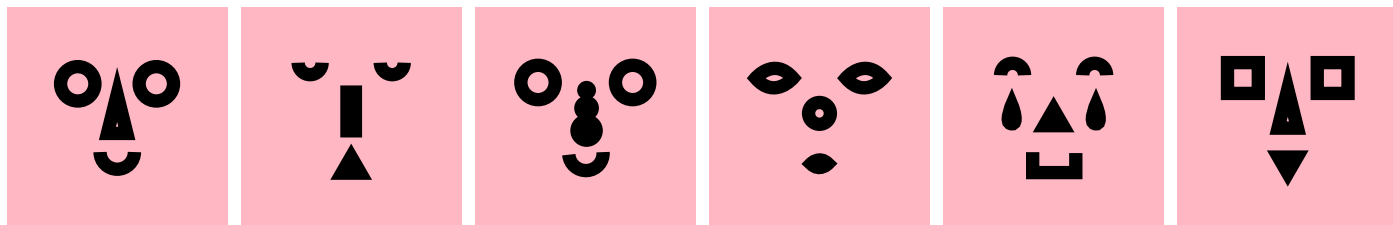
2º INTENTO

3º INTENTO

Empty light blue rectangular area for notes under the 1º INTENTO header.

Empty light blue rectangular area for notes under the 2º INTENTO header.

Empty light blue rectangular area for notes under the 3º INTENTO header.



TWIT

