



TEMA 12

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN MUSICAL. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE REPERTORIO. APORTACIONES Y POSIBILIDADES DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES QUE SE RELACIONAN CON LA EDUCACIÓN VOCAL, INSTRUMENTAL Y DE MOVIMIENTO Y DANZA.



ÍNDICE

1

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- 1.1. Origen.
- 1.2. Teorías pedagógicas.
- 1.3. Fundamentación pedagógica del juego.
- 1.4. Evolución del juego.
- 1.5. El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en Educación Musical

2

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE REPERTORIO.

- 2.1. Selección de repertorio.
- 2.2. Criterios de clasificación.

3

APORTACIONES Y POSIBILIDADES DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES QUE SE RELACIONAN CON LA EDUCACIÓN VOCAL, INSTRUMENTAL Y DE MOVIMIENTO Y DANZA.

- 3.1. Aportaciones del juego a la educación vocal
- 3.2. Aportaciones del juego a la educación instrumental
- 3.3. Aportaciones del juego al movimiento y la danza



1

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1.1. ORIGEN

El juego ha sido una constante en todas las culturas como herramienta educativa, socializadora y emocional. Desde tiempos remotos, los niños han utilizado el juego para explorar el entorno, desarrollar su creatividad y aprender a vivir en sociedad.

- **Grecia:** el juego era concebido como un medio para ejercitar cuerpo y mente desde edades tempranas.
- **Roma:** aparecen las primeras escuelas elementales, llamadas "Ludi", dirigidas por el ludi magister. Quintiliano abogaba por una enseñanza temprana basada en el juego para evitar el rechazo al estudio.
- **Renacimiento:** Luis Vives defiende la integración del juego con otras formas de expresión como fábulas o rimas. Se refuerza la idea del juego como medio educativo.
- **Barroco:** se consolida el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego como facilitador del aprendizaje.
- **Clasicismo:** Rousseau, en El Emilio, defiende el juego como actividad natural del niño, alejada de la rigidez de la educación tradicional.
- **Romanticismo:** se impulsa la renovación metodológica y el juego gana presencia gracias a instituciones como la Institución Libre de Enseñanza.
- **Siglo XX:** surgen las principales teorías pedagógicas del juego.
- **Siglo XXI:** gracias a la neuroeducación, se evidencia que el aprendizaje emocional es clave y que el juego genera emociones que favorecen el aprendizaje. Como afirma Francisco Mora: "Solo se aprende aquello que se ama".

1.2. TEORÍAS PEDAGÓGICAS DEL JUEGO

A lo largo de la historia, distintos autores han explicado el papel del juego desde diversas perspectivas:

- **Karl Groos (Teoría del preejercicio):** el juego sirve como preparación para la vida adulta, desarrollando instintos esenciales.
- **Herbert Spencer (Teoría del excedente energético):** el juego canaliza el exceso de energía no utilizada.
- **Lazarus (Teoría de la relajación):** el juego es una actividad reparadora, que compensa el esfuerzo de otras tareas más exigentes.
- **Freud (Teoría psicoanalítica):** el juego permite al niño exteriorizar emociones inconscientes, siendo terapéutico.
- **Jean Piaget (Teoría del desarrollo cognitivo):** juego de ejercicio (fase sensoriomotora, 0-2 años): repetición de acciones por placer. Juego simbólico (fase preoperacional, 2-7 años): representación del mundo a través del juego. Juego reglado (fase de operaciones concretas, 7-11 años): aparecen normas y reglas sociales.



- **Vygotsky:** el juego tiene un papel clave en el desarrollo cognitivo, social y cultural, situándose en la zona de desarrollo próximo.
- **Bühler:** el juego forma hábitos necesarios para la vida adulta.
- **Wallon:** el juego es una imitación selectiva de modelos para adaptarse al entorno.

1.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

El juego constituye una actividad esencial en el desarrollo infantil y un instrumento pedagógico privilegiado en la educación actual. Diversas disciplinas como la psicología, la neurociencia, la pedagogía y la didáctica han evidenciado su importancia como vía para el aprendizaje significativo, globalizado y motivador.

Desde la neuroeducación:

- El aprendizaje lúdico activa las emociones, lo que favorece la consolidación de las redes neuronales implicadas en la memoria y el pensamiento complejo. Según la neuroeducación, se aprende mejor cuando hay emociones agradables, curiosidad y disfrute (Francisco Mora, 2013).
- El juego promueve la plasticidad cerebral, ya que al tratarse de una experiencia multisensorial, involucra simultáneamente los sistemas atencionales, ejecutivos y sensoriales.
- Se estimulan las funciones ejecutivas (corteza prefrontal), especialmente:
 - Memoria de trabajo: al seguir reglas o recordar patrones.
 - Inhibición: al autocontrolarse para seguir turnos.
 - Flexibilidad cognitiva: al adaptarse a normas cambiantes o resolver problemas imprevistos.
- Además, el juego reduce el cortisol (estrés) y aumenta los niveles de dopamina, neurotransmisores relacionados con el placer y la motivación, creando así un clima idóneo para el aprendizaje.

Desde la psicología evolutiva

- El juego permite el desarrollo integral del niño:
 - Área cognitiva: fomenta el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.
 - Área motriz: mejora la coordinación, la psicomotricidad y el dominio corporal.
 - Área socioemocional: favorece la empatía, el trabajo cooperativo, la tolerancia a la frustración y la gestión emocional.
 - Área comunicativa: desarrolla el lenguaje oral, gestual y expresivo.



Desde la pedagogía y la didáctica actual

- El juego es una herramienta didáctica flexible y adaptable que:
 - Se ajusta a distintos estilos y ritmos de aprendizaje.
 - Permite diseñar experiencias competenciales (LOMLOE) en las que el alumno es protagonista de su aprendizaje.
 - Favorece la inclusión, al ofrecer múltiples formas de participación.
 - Desarrolla la autonomía y la autorregulación.
 - Promueve la evaluación formativa, ya que el docente puede observar procesos, actitudes y progresos sin necesidad de instrumentos formales.

Desde el marco legislativo actual (LOMLOE)

La LOMLOE impulsa un modelo de enseñanza centrado en las competencias clave, la inclusión, la motivación y el desarrollo personal y social del alumnado. En este sentido:

- El juego responde al enfoque competencial y vivencial de la ley.
- Es una herramienta que favorece la equidad y la participación activa de todo el alumnado.
- Se relaciona directamente con situaciones de aprendizaje en las que el alumnado debe resolver problemas reales o simulados, cooperar, crear o experimentar.

1.4. EVOLUCIÓN DEL JUEGO

El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo madurativo del niño. Diversos autores como Piaget, Wallon, Montessori o Freinet han estudiado esta evolución desde distintos enfoques, aportando clasificaciones que permiten comprender cómo el juego se transforma con la edad y cómo debe adaptarse en el contexto educativo. En la materia de Música, conocer esta evolución permite diseñar actividades ajustadas a las capacidades del alumnado, donde el juego se convierte en un vehículo natural para desarrollar competencias musicales.

Jean Piaget

Piaget relaciona el juego con las estructuras del pensamiento. Establece cuatro etapas evolutivas, cada una con un tipo de juego predominante:

- **Etapa sensoriomotora (0-2 años): juego funcional o de ejercicio**
 - En esta etapa el niño explora el entorno mediante la acción. El juego se basa en repetir movimientos por placer.
 - ➤ **Aplicación musical:** exploración libre de sonidos con instrumentos de percusión, percusión corporal básica, vocalizaciones espontáneas. Actividades que permiten experimentar con el cuerpo y el sonido.
- **Etapa preoperacional (2-7 años): juego simbólico**
 - El niño representa roles, objetos o situaciones que no están presentes. Desarrolla la imaginación, la expresión y el lenguaje.
 - ➤ **Aplicación musical:** dramatización de canciones, juegos de representación musical (hacer de director/a, de cantante...), invención de canciones sencillas. Se potencia la expresión vocal y corporal.



- **Etapa de operaciones concretas (7-11 años): juego reglado**
 - El niño comprende y respeta normas. Se interesa por la cooperación, el cumplimiento de reglas y la lógica.
 - ➤ Aplicación musical: juegos de ritmo por turnos, concursos musicales, juegos tipo bingo musical o memory auditivo. Ideal para trabajar estructuras, audición activa y memoria musical.

- **Etapa de operaciones formales (12-16 años): pensamiento abstracto**
 - Se desarrolla la lógica formal, el pensamiento hipotético y la capacidad de análisis. El juego se transforma en dinámicas más complejas.
 - ➤ Aplicación musical: creación de juegos musicales propios, debates sobre estilos, análisis de obras musicales, composición de letras o fragmentos musicales con objetivos concretos.

Henri Wallon

Wallon estudia el juego desde la relación entre emoción, movimiento y pensamiento. Propone una evolución del juego en función de la madurez del niño:

- **Juegos funcionales:** Actividades motrices espontáneas que se repiten por placer.
 - ➤ Aplicación musical: exploración de patrones rítmicos con el cuerpo, palmas, pies, movimientos libres al ritmo de una música.
- **Juegos de ficción:** Representación de situaciones reales o imaginarias.
 - ➤ Aplicación musical: interpretación libre de canciones con personajes, dramatización de cuentos musicales, creación de pequeños teatros sonoros.
- **Juegos de adquisición:** Actividades con intención de conocer el entorno, aprender algo nuevo.
 - ➤ Aplicación musical: discriminación auditiva (timbres, alturas, intensidades), identificación de instrumentos, juegos de preguntas musicales.
- **Juegos de fabricación:** El niño construye o modifica materiales.
 - ➤ Aplicación musical: elaboración de instrumentos reciclados, creación de partituras gráficas, inventar nuevas formas de notación musical.

María Montessori

Montessori propone una pedagogía basada en el respeto a los ritmos individuales y la autoeducación. Aunque no utiliza el juego simbólico, su metodología guarda una estrecha relación con la música:

- Propone materiales estructurados y manipulativos, con una clara función didáctica.
 - ➤ Aplicación musical: campanas Montessori, instrumentos ordenados por timbre o altura, trabajo sensorial con sonidos y silencios, actividades de escucha atenta en ambientes preparados.
- El ambiente musical Montessori favorece la concentración, la autonomía y el desarrollo auditivo, evitando la sobreestimulación.



Célestin Freinet

Freinet defiende una pedagogía basada en la expresión libre, la cooperación y la funcionalidad del aprendizaje. Su propuesta de juego-trabajo integra el juego dentro de las actividades cotidianas con un sentido educativo claro.

- ► Aplicación musical: escritura libre de canciones, creación de textos cantados, uso de canciones tradicionales del entorno como base de trabajo musical. Actividades colaborativas como crear una canción de clase, montar una obra conjunta o inventar juegos musicales cooperativos.
- Se valora la música como medio de comunicación, expresión y disfrute compartido.

1.5. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN MUSICAL

El juego constituye un recurso metodológico esencial en el área de Educación Musical, ya que permite integrar los contenidos de manera activa, significativa y vivencial. La naturaleza misma de la música (sensorial, expresiva, motriz y emocional) encaja perfectamente con la lógica del juego, que busca el placer, la participación y el descubrimiento.

En el contexto actual, donde la LOMLOE propone un enfoque competencial, motivador y basado en situaciones de aprendizaje reales, el juego se consolida como una herramienta didáctica de gran valor, capaz de desarrollar todas las competencias específicas del área de Música, además de fomentar la cooperación, la creatividad y el pensamiento crítico.

Metodologías lúdicas aplicadas a la Educación Musical

Actualmente, el juego está presente en muchas metodologías activas que encajan perfectamente en el área musical:

- **Gamificación:**
 - Aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos (retos, puntuaciones, niveles, recompensas) al proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - ► Ejemplos musicales: sistemas de puntos por participación, tarjetas de logros musicales, tableros de misiones musicales, rankings de ensayos rítmicos.
- **Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ):**
 - Uso de juegos reales (de mesa, digitales, tradicionales o creados por el docente) con finalidad didáctica.
 - ► Ejemplos musicales: trivial musical con preguntas de teoría, bingo de instrumentos, memory de figuras rítmicas, “Quién es quién” de compositores, tableros para crear melodías con tiradas de dados.
- **Dramatización y juego simbólico:**
 - Juego de roles y simulación de situaciones musicales reales o imaginadas.
 - ► Ejemplos: representar una orquesta, dirigir a los compañeros, simular un programa de radio musical, crear cuentos sonoros.



- **Escape rooms o Breakouts musicales:**
- Se presentan como retos cooperativos en los que los alumnos deben superar pruebas musicales para avanzar.
 - Ejemplo: descifrar una melodía oculta, resolver acertijos con figuras musicales, encontrar pistas en fragmentos auditivos.

Ventajas del juego en Educación Musical

- Motiva profundamente al alumnado y lo conecta con la actividad desde la emoción, clave en la neuroeducación.
- Permite aprender haciendo, favoreciendo la memoria a largo plazo.
- Estimula la creatividad y la expresión individual y grupal.
- Facilita la inclusión, ya que ofrece múltiples formas de participación y se puede adaptar a diferentes niveles.
- Desarrolla competencias transversales como la cooperación, la comunicación, la atención, la memoria o la resolución de conflictos.
- Contribuye al desarrollo integral: cuerpo, mente, emociones y relaciones.

2

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE REPERTORIO.

El juego es una herramienta pedagógica que debe ser cuidadosamente planificada y contextualizada. Para lograr una verdadera enseñanza musical significativa, no basta con incorporar juegos de forma aislada: es necesario establecer criterios pedagógicos y didácticos que guíen su selección, organización y aplicación en función de las características del grupo, los objetivos de la programación y el desarrollo evolutivo del alumnado.

2.1 CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL REPERTORIO

Seleccionar el repertorio adecuado de juegos musicales es fundamental para garantizar una experiencia de aprendizaje rica, motivadora y coherente. Estos son los principales criterios a tener en cuenta:

Relación con los objetivos

- El juego debe estar vinculado con los objetivos de etapa, específicos y de aprendizaje , así como con las competencias clave y específicas del área de Educación Artística recogidas en el Decreto 61/2022 por el que se establece el currículo básico para la Comunidad de Madrid.
- Cada juego debe tener una intencionalidad educativa clara: desarrollar la audición, el ritmo, la entonación, la expresión corporal, el trabajo en equipo, etc.

Significatividad y conexión con los conocimientos previos

- Los juegos deben partir de lo que el alumnado ya sabe y progresar hacia nuevos contenidos de manera natural.
- La base del juego debe permitir un aprendizaje por descubrimiento, donde el alumno construya el conocimiento a través de la experiencia, llegando así al aprendizaje significativo.



Motivación, interés y emoción

- Es imprescindible que el repertorio despierte la curiosidad y genere entusiasmo.
- La motivación es un factor clave según la neuroeducación, ya que eleva los niveles de dopamina, potenciando la atención, la memoria y el aprendizaje.

Adaptación al desarrollo evolutivo del alumnado

- Deben tenerse en cuenta las fases del desarrollo del juego (Piaget, Wallon), para seleccionar juegos más adecuados a cada edad.

Fomento de la autonomía y el pensamiento divergente

- Los juegos deben favorecer la toma de decisiones, la autoevaluación, la exploración libre y la creatividad.

Enfoque globalizador y transversal

- Siempre que sea posible, los juegos deben integrar diferentes áreas de conocimiento (Educación Física, Lengua, Plástica...), y conectar con los intereses del alumnado.
- Ejemplo: juegos musicales inspirados en otras culturas, épocas históricas o contextos sociales.

Equilibrio entre lo tradicional y lo actual

- Es fundamental preservar los juegos populares y tradicionales (que mantienen el legado cultural), pero también incorporar juegos modernos o digitales, como escape rooms musicales, juegos de simulación, aplicaciones educativas, etc.

Estimulación de funciones ejecutivas y habilidades sociales

- Los juegos en sí mismos desarrollan funciones cognitivas: memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva y control inhibitorio.
- Además, favorecen la empatía, la cooperación y el respeto.

Vinculación con los bloques del contenidos.

- Todo repertorio de juegos debe integrarse dentro del **Bloque 1: “música y danza”**, que se divide en los siguientes apartados según el Decreto 61/2022:
 - A) Recepción y análisis.
 - B) Creación e interpretación.
 - C) Música y artes escénicas.



2.2. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DEL REPERTORIO DE JUEGOS MUSICALES

El repertorio lúdico-musical debe organizarse teniendo en cuenta tanto los contenidos musicales como el nivel madurativo del alumnado. A continuación, se propone una clasificación práctica por ciclos, basada en los principios psicopedagógicos de Piaget, Montessori y la neuroeducación.

Primer ciclo (1.º y 2.º de Primaria)

Etapa de transición entre el juego simbólico y el reglado. Predomina el juego corporal, sensorial y exploratorio.

Contenidos musicales a trabajar:

- Coordinación corporal, lateralidad, esquema corporal.
- Emisión vocal y uso de la voz hablada y cantada.
- Memoria auditiva y discriminación de sonidos.
- Lenguaje musical no convencional (códigos, colores, pictogramas).
- Iniciación instrumental (Orff y melódicos sencillos como boomwhackers o campanas).

Propuestas de juegos musicales:

- Juegos de imitación corporal (“espejo musical”, “sigues al líder” con percusión corporal).
- Juegos de atención auditiva (“frío-caliente” con sonidos, reconocer el instrumento escondido).
- Juegos de memoria musical interactivos, con apoyo visual y sonoro.
- Juego del director de orquesta: se puede usar con percusión corporal, instrumentos o pasos de baile.
- Canciones-juego: con movimiento, palmas, respuestas cantadas, etc.

 **Conexión neuroeducación:** se estimulan la atención, el control inhibitorio y la memoria auditiva en un ambiente emocionalmente positivo.

Segundo ciclo (3.º y 4.º de Primaria)

El pensamiento se vuelve más lógico. Aumenta la capacidad de concentración, la coordinación motriz y la madurez musical.

Contenidos musicales a trabajar:

- Fluidez rítmica y ejecución instrumental más precisa.
- Introducción al lenguaje musical convencional.
- Mejora de la afinación y entonación.
- Coordinación motriz fina para instrumentos como flauta dulce o ukelele.
- Reconocimiento auditivo de estructuras, formas o estilos musicales.



❖ Propuestas de juegos musicales:

- Musicogramas interactivos: para seguir estructuras rítmicas o melódicas con movimiento.
- Estaciones de aprendizaje musical: rotación por juegos que trabajan diferentes habilidades.
- Retos musicales por equipos (reconocer fragmentos, componer ritmos, improvisar melodías).
- Calentamientos rítmicos lúdicos con acompañamiento instrumental.
- Juegos con apps musicales.

🧠 **Conexión neuroeduación:** se consolidan las funciones ejecutivas y se fortalecen los vínculos sociales mediante dinámicas cooperativas.

Tercer ciclo (5.º y 6.º de Primaria)

El alumnado se encuentra en una etapa de pensamiento más abstracto. Busca el reconocimiento social, se acentúa el sentido del ridículo y crece la necesidad de expresión y pertenencia a un grupo.

🎵 Contenidos musicales a trabajar:

- Lenguaje musical convencional más complejo.
- Composición e improvisación musical.
- Introducción a la historia de la música y géneros.
- Interpretación instrumental grupal.
- Escucha crítica y análisis de obras.

❖ Propuestas de juegos musicales:

- Escape room musical: con pruebas auditivas, de lenguaje musical y cultura musical.
- Juegos de mesa adaptados: trivial, memory, bingo o tableros con retos musicales.
- Juegos de investigación y búsqueda de información musical: tipo “scavenger hunt” sobre compositores o estilos.
- Kahoots o quizzes digitales: para repasar conceptos de forma divertida.
- Juegos de creación colectiva: inventar una letra, una coreografía o una secuencia rítmica en grupo.

🧠 **Conexión neuroeducación:** se potencia la autoestima, la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa en dinámicas grupales que refuerzan el sentimiento de pertenencia y seguridad.



3**APORTACIONES Y POSIBILIDADES DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES QUE SE RELACIONAN CON LA EDUCACIÓN VOCAL, INSTRUMENTAL Y DE MOVIMIENTO Y DANZA.**

El juego es un medio privilegiado para desarrollar las capacidades musicales del alumnado de forma natural, motivadora y activa.

3.1. APORTACIONES DEL JUEGO A LA EDUCACIÓN VOCAL

El uso del juego vocal en el aula no solo permite desarrollar la técnica vocal, sino que también potencia la escucha, la memoria, la expresividad y la comunicación.

✓ Aportaciones pedagógicas:

- Mejora de la escucha activa y discriminación auditiva.
- Conocimiento y control del aparato fonador: respiración, vocalización, resonancia, articulación, proyección.
- Desarrollo del sentido melódico y de la afinación.
- Favorece la desinhibición y la expresión oral.
- Mejora la autoestima y la cohesión grupal a través del canto colectivo.
- Estimula la memoria verbal, la atención y la dicción.

🗣 Técnica vocal en el juego:

Todo juego vocal debe cuidar los aspectos técnicos (reparación, articulación, vocalización, entonación, emisión, resonancia y colocación corporal) para prevenir malos hábitos vocales desde edades tempranas.

❖ Posibilidades y ejemplos:

- Trabalenguas y retahílas rítmicas: favorecen la articulación, la concentración y la memoria secuencial.
- Canciones acumulativas o repetitivas (como “Don Federico” o “Un elefante...”): ayudan a fijar patrones melódicos y a trabajar la entonación.
- Eco melódico y rítmico: el alumnado repite frases vocales, favoreciendo la memoria auditiva, la afinación y la precisión.
- Adivinanzas sonoras con la voz: representar animales, objetos o personajes con sonidos vocales.
- Juegos teatrales cantados: dramatización de escenas musicales, creación de diálogos con canciones, interpretación libre de personajes cantando.
- Creación de canciones propias: juegos de composición de letras y melodías, adaptaciones de canciones populares.



3.2. APORTACIONES DEL JUEGO A LA EDUCACIÓN INSTRUMENTAL

El juego instrumental permite descubrir, explorar y conocer nuevos sonidos, fomentando la creatividad, la coordinación motriz y el sentido del ritmo. También mejora el trabajo en equipo, la atención y el respeto por las normas.

✓ Aportaciones pedagógicas:

- Conocimiento y exploración del timbre, la intensidad, el tempo y la duración.
- Coordinación motriz fina y gruesa.
- Estimulación de la percepción auditiva y rítmica.
- Fomento de la cooperación y la escucha activa en agrupaciones instrumentales.

敔 Instrumentos más utilizados en primaria:

- Instrumental Orff: claves, maracas, panderetas, triángulos, xilófonos, etc.
- Instrumental melódico: flauta dulce, boomwhackers, campanas, ukelele, teclado.
- Instrumentos reciclados o fabricados por el alumnado: para estimular la creatividad y el pensamiento ecológico.

Y la percusión corporal: accesible, motivadora y útil para interiorizar el pulso y el ritmo.

❖ Posibilidades y ejemplos:

- Juegos de reconocimiento de timbres (con los ojos cerrados o mediante pistas).
- Batallas rítmicas por equipos.
- “Dirige la orquesta”: seguir al alumno/a que marca el ritmo o las entradas.
- Juegos de improvisación por turnos.
- Estaciones de aprendizaje instrumental: diferentes juegos con distintos instrumentos por los que el alumnado rota.

3.3. APORTACIONES DEL JUEGO AL MOVIMIENTO Y LA DANZA

El movimiento es parte esencial del aprendizaje musical, ya que permite experimentar el ritmo y la música con el cuerpo, favoreciendo la comprensión de los elementos musicales desde lo vivencial.

✓ Aportaciones pedagógicas:

- Desarrollo de la coordinación motriz, la lateralidad y el esquema corporal.
- Mejora del equilibrio, el ritmo interno y la psicomotricidad.
- Favorece la expresión corporal, emocional y la creatividad.
- Ayuda a integrar contenidos musicales complejos de forma natural (tempo, pulso, dinámica, estructura).



 **Posibilidades y ejemplos:**

- Danzas tradicionales y populares: fomentan la conexión cultural, el trabajo cooperativo y la memoria rítmica (jotas, danzas circulares, paloteos...).
- Baile libre con consignas: se propone al alumnado que exprese una emoción o un personaje a través del movimiento.
- Juegos de imitación corporal: repetir gestos, movimientos o pasos rítmicos propuestos por compañeros.
- Coreografías colaborativas: creación en grupo de secuencias coreográficas sobre una canción conocida.
- Juegos con elementos: pañuelos, pelotas o cintas al ritmo de la música.
- Juego de estatuas musicales: parar y moverse según el carácter o los cambios en la música.

