



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

Departamento de Pedagogía

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

Breakout Educativo en Educación Infantil:

«El misterio de la orquesta»



Autora: Miriam Etreros París

Tutor académico: José Luis Parejo

Segovia, junio de 2020

Con este documento termina una de las etapas más importantes de mi vida. Etapa que no podría haber culminado con éxito sin muchas de las personas que están a mi lado cada día.

Me gustaría comenzar agradeciendo a mi familia su continuo esfuerzo en mi educación y su apoyo incondicional en la persecución de mis sueños. Me han acompañado y apoyado en la conciliación de mis estudios universitarios y mi formación musical, una tarea complicada que he podido llevar a cabo con éxito gracias a ellos.

En especial, quiero mencionar a mi hermana, mi compañera de vida, con la que comparto no solo vocación, sino también futura profesión. Agradezco su tiempo, su paciencia y su dedicación durante esta etapa de mi vida, pero especialmente estos últimos meses.

Por último, me gustaría agradecer a mi tutor, José Luis Parejo, su gran implicación y dedicación a nivel profesional y personal, no solo durante esta última fase de mi formación, sino desde el primer día que entré en la Universidad. Él me ha visto evolucionar, me ha enseñado gran parte de lo que sé sobre mi futura profesión, pero también me ha demostrado que con esfuerzo e ilusión los docentes podemos empezar a cambiar el mundo desde nuestras aulas. Ojalá algún día mis alumnos me recuerden como muchas de nosotras le recordamos a él.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	1
2. OBJETIVOS	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. Metodologías activas	5
3.2. <i>Breakout Educativo</i> (Técnica)	7
3.2.1. Introducción	7
3.2.2. Definición de <i>Breakout Educativo</i>	7
3.2.3. Tipología de <i>Breakout Educativo</i>	9
3.2.3.1. Breakout Edu	10
3.2.3.2. Education Immersion Center	10
3.2.3.3. Diseño de un juego Escape Room	11
3.3. Diseño y desarrollo pedagógico de un <i>Breakout Educativo</i>	11
3.3.1. Características del <i>Breakout Educativo</i>	11
3.3.2. Principios en los que se rige el <i>Breakout Educativo</i>	12
3.3.2.1. Gamificación: el juego como herramienta educativa	12
3.3.2.2. Aprendizaje significativo y motivación.....	13
3.3.2.3. Aprendizaje cooperativo.....	14
3.3.2.4. Aprendizaje Basado en Problemas	16
3.3.2.5. Pensamiento crítico.....	18
3.3.2.6. Tecnologías de la Información y la Comunicación	18
3.3.3. Educación musical.....	19
4. BREAKOUT EDUCATIVO: «EL MISTERIO DE LA ORQUESTA».....	22
4.1. Contextualización	22
4.2. Objetivos y contenidos generales.....	23
4.3. Principios metodológicos.....	23
4.4. Actividades	24

4.4.1. <i>Breakout Educativo: «La batuta del maestro»</i>	24
4.4.1.1. Sesión 1. Actividad 1: El director de la orquesta	24
4.4.1.2. Sesión 2. Actividad 2: Conocemos el violín y el violonchelo.....	25
4.4.1.3. Sesión 2. Actividad 3: Conocemos la viola y el contrabajo	25
4.4.1.4. Sesión 2. Actividad 4: Cada instrumento con su sonido	26
4.4.1.5. Sesión 3. Actividad 5: El código secreto.....	26
4.4.1.6. Sesión 3. Actividad 6: ¿Quién suena?	27
4.4.1.7. Sesión 3. Actividad 7: Encuentra la puerta correcta.....	27
4.4.1.8. Sesión 4. Actividad 8: ¿De qué estoy hecho?.....	28
4.4.1.9. Sesión 4. Actividad 9: BeeBot: cada instrumento con su baqueta	28
4.4.1.10. Sesión 4. Actividad 10: El juego de los detectives.....	28
4.4.1.11. Sesión 5. Actividad 11: ¡Encontramos la batuta!	29
4.4.2. <i>Breakout Educativo: «Las partituras de Bach y Mozart»</i>	29
4.4.2.1. Sesión 6. Actividad 12: El director nos pide ayuda: ¿dónde están las partituras?	29
4.4.2.2. Sesión 7. Actividad 13: El mural de Bach.....	30
4.4.2.3. Sesión 7. Actividad 14: Pintamos la música.....	30
4.4.2.4. Sesión 7. Actividad 15: ¿Corcheas?	31
4.4.2.5. Sesión 8. Actividad 16: El mural de Mozart	31
4.4.2.6. Sesión 8. Actividad 17: ¿Qué instrumentos aparecen?.....	32
4.4.2.7. Sesión 8. Actividad 18: ¿Violín?.....	32
4.4.3. <i>Breakout Educativo: «El auditorio»</i>	33
4.4.3.1. Sesión 9. Actividad 19: Otro problema... ¿dónde están las entradas?... 33	
4.4.3.2. Sesión 10. Actividad 20: Diseñando los programas	33
4.4.3.3. Sesión 10. Actividad 21: Ordenamos las butacas.....	34
4.4.3.4. Sesión 10. Actividad 22: Y... ¿los programas?.....	34
4.4.3.5. Sesión 11. Actividad 23: ¡El concierto!.....	34

4.5. Recursos.....	35
4.6. Evaluación	35
5. CONCLUSIONES.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
ANEXOS	50
ANEXO 1: SELECCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	50
ANEXO 2. FICHAS DE ACTIVIDADES	69
ANEXO 3. IMÁGENES DE LOS VÍDEOS DE ELABORACIÓN PROPIA	132
ANEXO 4. RECURSOS MATERIALES	149
ANEXO 5. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	191
ANEXO 6. VÍDEO DE PRESENTACIÓN.....	201

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diez razones para emplear el Breakout Educativo en el aula.....	9
Figura 2. Simulador Education Immersion Center, Venezuela.....	10
Figura 3. Las cinco condiciones del aprendizaje cooperativo.....	16

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) pretende evidenciar los beneficios de emplear la gamificación en las aulas de Educación Infantil. Asimismo, se quieren unir dichos beneficios con el empleo de la educación musical como vehículo de aprendizaje transdisciplinar. Para ello, se lleva a cabo el diseño original de varios *Breakouts Educativos* en torno a la música para un aula del tercer curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil. El TFG se divide en dos grandes apartados. Primeramente, se justifica la elección de la temática, se presentan los objetivos que se persiguen en este documento y se expone el marco teórico. Mediante de este último se pretende justificar la necesidad de introducir en las aulas las metodologías activas, en concreto, recursos metodológicos enfocados a gamificar el aula, como son los *Breakouts Educativos*; así como los beneficios que aporta en el desarrollo de las personas introducir la música en la educación desde las primeras etapas. En la segunda parte se muestra el diseño de varios *Breakouts Educativos* en los que la música será el medio a través del cual se trabajarán, de forma holística, contenidos de las tres áreas de la experiencia recogidas en la legislación vigente. Se expondrán, de forma general, una veintena de actividades organizadas en forma de tres grandes retos, los recursos que se necesitarán y la evaluación propuesta. Seguidamente, se expondrán las conclusiones, con las que daremos respuesta a los objetivos planteados. Por último, se mostrarán las referencias bibliográficas y los anexos, donde se complementa información sobre el diseño didáctico propuesto.

Palabras clave:

Educación, aprendizaje activo, juego educativo, educación musical.

ABSTRACT

This Final Project (TFG) aims to demonstrate the benefits of using gamification in Kindergarten education. Likewise, it aims to combine these benefits with the use of music education as a means of transdisciplinary learning. For this reason, the original design of several Educational Breakouts related to music is carried out for a classroom of the third year of the Second Cycle of Kindergarten Education. The TFG is divided into two large sections. Firstly, it is justified the choice of the theme, the objectives pursued in this document are presented and the theoretical framework is explained. Through this last one, it is intended to justify the need to introduce active methodologies into the classrooms, specifically, methodological resources focused on gamifying the classroom, such as Educational Breakouts; as well as the benefits that introducing music into education from the first stages contributes to the development of individuals. The second part shows the design of several Educational Breakouts in which music will be the means through which the contents of the three areas of experience included in the current legislation will be worked on in a holistic way. There will be a general description of about twenty activities organized in the form of three major challenges, the resources that will be needed and the proposed evaluation. The conclusions will then be presented, with which we will respond to the proposed objectives. Finally, the bibliographical references and the annexes will be shown, where information on the proposed didactic design is complemented.

Key words:

Education, active learning, educational game, music education.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Desde mi infancia he sabido que quería ser maestra de Educación Infantil. Además, comencé muy temprano mi formación musical. Son dos aspectos que siempre he querido conectar. Cuando inicié mis estudios en la Universidad, me di cuenta de los grandes beneficios que puede aportar la música en la educación de los niños, ya que contribuye en gran medida a su desarrollo integral como personas (Sarget, 2003). Entonces, supe que uno de mis objetivos como maestra iba a ser unir mis dos grandes pasiones: la música y la educación. Por ello, decidí emplear la música como vehículo de aprendizaje transdisciplinar en el desarrollo de este Trabajo Fin de Grado (TFG).

Tenía claro por qué quería realizar esta propuesta, sin embargo, antes de comenzar, me pregunté el *cómo* y el *para qué* de la misma. Durante toda mi vida escolar he visto que, para la mayor parte del alumnado, la asignatura de Música no solo carecía de toda importancia, sino que además era vista como algo tedioso, poco interesante. Si tenemos en cuenta los grandes beneficios que proporciona la música en el desarrollo de cualquier persona, comprobaremos que la visión que tienen la mayoría de los alumnos sobre este arte les hace desaprovecharlo. Siempre me había preguntado por qué mis compañeros concebían así la música, porque para mí la música significaba y significa todo lo contrario: un arte que me ha ayudado a desarrollarme como persona y ser feliz. Al comenzar mi formación como maestra, supe que lo más probable era que el motivo de este desinterés fuese la metodología que empleaban los docentes al introducirla en las aulas.

Partiendo de esta situación, me di cuenta de que ahora, como maestra en ciernes, estaba en mis manos empezar a ponerle solución a este problema, y llegué a la conclusión de que quería llevar a cabo una propuesta para introducir la música desde edades muy tempranas de forma motivadora y atractiva para mis alumnos. Ahora bien, ¿cómo podía conseguir esto? Para dar respuesta a esta pregunta, comencé a investigar sobre metodologías activas, teniendo siempre presente que el lenguaje natural de los niños de Educación Infantil es el juego y que, por tanto, esta sería la mejor forma de motivarles y captar su atención. En este proceso de investigación, encontré la gamificación en el aula y, dentro de esta, los *Breakouts Educativos*. La mayor parte de las experiencias de este tipo estaban dirigidas a alumnado de etapas posteriores, pero consideré que introducir este recurso metodológico en Educación Infantil podía ser una excelente manera de

| INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

motivar al alumnado de esta etapa dado su componente lúdico. Además, sería una buena forma de innovar, y es que es a partir de esta innovación cuando conseguimos mejorar las prácticas pedagógicas (Elliott, 1993, 2004).

Por todo ello, en el presente TFG se llevará a cabo el diseño original de varios *Breakouts Educativos* en los que la música será el vehículo a través del cual trabajaremos, de forma globalizada, contenidos de las tres áreas de la experiencia recogidas en la legislación vigente: *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*, *Conocimiento del entorno* y *Lenguajes: Comunicación y representación* previstas en el currículo de la etapa (Decreto 17/2008). Se comenzó a diseñar esta propuesta con la intención e ilusión de llevarla a cabo. Por fin iba a poder unir música y educación de forma práctica, y transmitir a mis alumnos lo que esto significa para mí. Sin embargo, debido a la situación actual de confinamiento derivado de la pandemia por el COVID-19, las clases presenciales en la Universidad de Valladolid quedaron suspendidas, y los estudiantes del Prácticum dejamos de tener contacto directo con los niños en los centros escolares. Esto fue para mí una gran decepción, ya que considero que en la formación de cualquier docente los periodos de prácticas son fundamentales, porque es en ese contacto directo con el alumnado cuando realmente se aprende lo que significa esta profesión.

La situación de docencia *online* que han impuesto las Administraciones educativas ha impedido llevar a término la propuesta que se presenta en este TFG, lo que ha supuesto, *de facto*, no poder hacer realidad mi deseo de revertir la situación de la educación musical en nuestro país e introducirla de forma dinámica y natural en edades tempranas. Sin embargo, gracias a esta situación he aprendido que ser maestra significa, ahora más que nunca, saber adaptarse a cualquier situación, primando por encima de todo el desarrollo integral y la felicidad de nuestros alumnos. Me he dado cuenta de que para los niños de esta etapa, el colegio no solo es el lugar al que acuden a aprender, sino un sitio donde socializan, juegan, quieren, disfrutan... En definitiva, he aprendido que los docentes, en especial de Educación Infantil, no solo desempeñamos un papel fundamental en el desarrollo de nuestro alumnado, sino también en su felicidad, y que en una situación tan complicada como esta, podemos y debemos seguir trabajando, con más motivos si cabe, por y para ellos.

Este TFG se divide en dos partes. En la primera, hablaremos de los fundamentos de las metodologías activas y, posteriormente, nos centraremos en los *Breakouts Educativos*. Comenzaremos definiendo este recurso metodológico y exponiendo su tipología. A continuación, hablaremos sobre las características y principios que rigen los *Breakouts Educativos*, necesarios para diseñar y desarrollar este recurso. Dentro de estos principios, expondremos la gamificación, el aprendizaje significativo y la motivación, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas, el pensamiento crítico, las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, por supuesto, la educación musical. En la segunda parte, mostraremos el diseño de la propuesta didáctica organizada en forma de tres grandes *Breakouts Educativos* en los que, como decíamos, la música será el vehículo a través del cual trabajaremos las distintas áreas de la experiencia en Infantil. En dicha propuesta encontraremos el desarrollo de las distintas actividades con las que llevaremos a cabo los *Breakouts Educativos*, y el diseño de los recursos y sistemas de evaluación correspondientes. A continuación, se presentarán las conclusiones con las que daremos respuesta a los objetivos planteados en este TFG. Por último, en los anexos aportamos el desarrollo de las actividades e imágenes sobre los materiales diseñados.

Por otro lado, justificamos el logro de las competencias específicas contempladas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil en este TFG. Primeramente, en cuanto al Módulo A de estas competencias, hemos alcanzado la 5 y la 32: «Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual» y «Valorar la importancia del trabajo en equipo», dado que se ha tratado de fomentar tanto el trabajo cooperativo como el esfuerzo individual en el diseño de la propuesta didáctica. Esto podemos verlo en actividades como «Conocemos el violín y el violonchelo» o «*Beebot*: cada instrumento con su baqueta», donde los alumnos deben resolver los retos planteados en pequeños grupos de forma cooperativa. En lo referente al Módulo B, hemos tratado de lograr las competencias 5, 13 y 16: «Ser capaces de aplicar estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico», «Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente» y «Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita». Estas

OBJETIVOS

competencias se encuentran directamente relacionadas con el planteamiento global de la propuesta, mediante la cual trabajamos aspectos referentes a la lógica-matemática, como vemos, por ejemplo, en la actividad «Ordenamos las butacas», y a la lectoescritura, como observamos en la actividad «Conocemos la viola y el contrabajo». Del mismo modo, damos un gran valor a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, dinamizando la propuesta a través de vídeos de elaboración propia e iniciando a los niños en el uso de las nuevas tecnologías como recurso de aprendizaje realizando juegos interactivos, como vemos en la actividad «Encuentra la puerta correcta» o «Cada instrumento con su sonido». En este mismo módulo encontramos las competencias 30 y 32: «Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas» y «Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad». Dichas competencias hacen referencia al hilo conductor que sirve como vehículo de aprendizaje de esta propuesta, a través del cual pretendemos fomentar, entre otros aspectos, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad. Por último, al diseñar esta propuesta basándonos en la gamificación se ha logrado alcanzar la competencia 31 de este módulo: «Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos».

2. OBJETIVOS

En el presente apartado se formulan los objetivos tanto generales como específicos que se han diseñado para este TFG.

2.1. Fundamentar la necesidad de introducir metodologías activas en las aulas de Educación Infantil.

2.1.1. Conocer el origen y la fundamentación de las metodologías activas.

2.1.2. Exponer la relación entre las metodologías activas y los *Breakouts Educativos*.

2.1.3. Definir los *Breakouts Educativos* y sus diferentes tipos.

2.2. Introducir las características y los principios necesarios para el diseño y desarrollo pedagógico de un *Breakout Educativo*.

2.2.1. Exponer la relación de los *Breakouts Educativos* con la gamificación, el aprendizaje significativo, la motivación, el aprendizaje cooperativo, el Aprendizaje Basado en Problemas, el pensamiento crítico y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

2.2.2. Presentar los beneficios de emplear la música como vehículo de aprendizaje transdisciplinar en el desarrollo de un *Breakout Educativo*.

2.3. Elaborar una propuesta didáctica, en forma de varios *Breakouts Educativos*, empleando la música como vehículo a través del cual se trabajarán, de forma holística, contenidos de las tres áreas de la experiencia recogidas en la legislación vigente.

2.3.1. Contextualizar el entorno, la edad y las características psicobiológicas del alumnado para el que se diseña la propuesta.

2.3.2. Seleccionar y secuenciar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se llevarán a cabo con la propuesta en base a la legislación vigente.

2.3.3. Exponer los principios metodológicos, formas de agrupamiento y recursos (materiales, temporales, espaciales y humanos) necesarios para poner en práctica la propuesta didáctica.

2.3.4. Diseñar instrumentos de evaluación para las distintas actividades con la finalidad de conocer y mejorar el aprendizaje del alumnado, la actuación docente y la propuesta didáctica.

2.4. Elaborar unas conclusiones tras el diseño de la propuesta didáctica y la imposibilidad de implementación como consecuencia de la situación actual.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Metodologías activas

Actualmente, los avances científicos han supuesto un cambio en nuestra forma de conocer y comprender el mundo. Ha surgido un nuevo modelo de sociedad basada en la información y el conocimiento, más dinámica y en la que se maximizan los aprendizajes (Sahlberg y Boce, 2010). En este momento, se hace evidente la necesidad de introducir cambios en la escuela, que debemos buscar desde la innovación educativa (Barrero, 2018). Esta innovación supone implementar un cambio significativo en los métodos,

contenidos, materiales y contextos implicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Venegas, 2018), con el objetivo de ofrecer mejoras en los resultados de aprendizaje (Sein-Echaluce *et al.*, 2014) y garantizar una implicación sostenida de todos los participantes del proceso educativo (Zubillaga, 2018).

De acuerdo con este planteamiento, las metodologías activas pueden contribuir a que los alumnos alcancen esta autonomía de aprendizaje y logren desarrollar dichas competencias. Para comprender el contexto en el que surgen las metodologías activas, debemos datar su origen en la Escuela Nueva. La Escuela Nueva fue un movimiento de renovación pedagógica nacido a finales del siglo XIX y principios del XX de un modelo de escuela alternativo al modelo tradicional (Luelmo del Castillo, 2018). La Escuela Nueva se propuso respetar la individualidad del niño; tener en cuenta sus intereses innatos; sustituir la competitividad por la cooperación; poner la individualidad al servicio de la colectividad; considerar que cada edad tiene su propio carácter, por lo que la disciplina debe ser organizada por los niños con la colaboración de los docentes; o la importancia de la educación artística, física y la coeducación (German *et al.*, 2011; Marín Ibañez, 1976; Tiana Ferrer, 2008). Pero la contribución más relevante de la Escuela Nueva a la educación contemporánea fue otorgar un nuevo rol al alumnado, convirtiéndole en el protagonista y constructor de su propio aprendizaje, un aprendizaje basado en la experimentación, la investigación y para la vida (Castro, 2018; Tiana Ferrer, 2008).

Para definir las metodologías activas, debemos dar respuesta a las preguntas clásicas de *qué enseñar, cómo enseñar, cuándo enseñar y dónde enseñar*. Una metodología activa es aquella que basa sus contenidos en el aprendizaje significativo de los niños y enseña a través de la manipulación, la experimentación y el descubrimiento. Además, respeta los ritmos de aprendizaje de cada persona y defiende que cualquier espacio puede ser educativo si dispone de los estímulos necesarios para el aprendizaje (Baro, 2011). Asimismo, las metodologías activas permiten que los alumnos tengan un papel protagonista, así como la interacción entre ellos mediante el diálogo (Flecha, Gómez y Puigvert, 2001). Este tipo de metodologías hace posible que sean estos los responsables de su aprendizaje y desarrollen su autonomía, actitudes colaborativas, pensamiento crítico y capacidad de autoevaluarse (Esteve, 2003; Pérez, 2015).

Además, debemos tener en cuenta que existen unas condiciones mínimas que pueden garantizar el empleo de las metodologías activas. Primeramente, el docente debe plantear al alumno una situación de partida compleja (que tendrá que segmentarse en tareas más sencillas para obtener resultados parciales). En segundo lugar, el docente ha de pedir al alumno que lleve a cabo un producto observable y evaluable en relación a la situación planteada anteriormente. Por último, en esta elaboración el alumno (individualmente o en grupo) debe estar activo, actuando el docente como guía y recurso (Fernández March, 2006).

En este sentido, la Ley Orgánica 8/2013, *para la Mejora de la Calidad Educativa* (2013) (en adelante, LOMCE) recoge la necesidad de promover una educación que fomente la capacidad de afrontar desafíos y resolver problemas, la capacidad de trabajar en equipo, el esfuerzo, la curiosidad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor, la creatividad, el interés por el aprendizaje, etc.; siendo los educandos el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos planteamientos están en consonancia con las metodologías activas, por lo que en el presente trabajo se opta por realizar una propuesta de intervención basada en el diseño de varios *Breakout Educativos*.

3.2. *Breakout Educativo* (Técnica)

3.2.1. Introducción

En el presente apartado se abordará la definición de *Breakout Educativo*, distinguiéndolo de una *Escape Room* y destacando varias razones por las que es adecuado su uso en un aula de Educación Infantil. Seguidamente, se explicarán los tres tipos de *Breakout Educativo* que distingue Nicholson (2018), especificando en cuál de ellos se enmarca el diseño que se llevará a cabo en este TFG.

3.2.2. Definición de *Breakout Educativo*

En la actualidad, se tiende a confundir los términos *Escape Room* y *Breakout Educativo*, por lo que es necesario comenzar explicando la diferencia entre ambos.

Las *Escape Rooms Educativas* se llevaron a cabo por primera vez en el año 2007, en Japón. Esta práctica se extendió rápidamente entre los años 2012 y 2013, primero por varios países asiáticos, después por Europa y, finalmente, por Australia y Norteamérica (Corkill, 2009). Existen dudas sobre quién ha sido el precursor de este tipo de prácticas,

pero se piensa que fue una combinación de diversas actividades con elementos en común, como juegos de aventura, la búsqueda del tesoro o, incluso, películas de aventura (Nicholson, 2015).

Podemos definir las *Escape Room* como juegos temáticos de aventuras, en los cuales los jugadores, ya sea individualmente o en pequeños grupos, están encerrados en una habitación de la que deben escapar (físicamente) en un tiempo limitado. Para poder salir de esta sala, los jugadores deben resolver distintos acertijos buscando pistas y objetos en la habitación, para completar distintas tareas. Dichos acertijos pueden ser de naturaleza muy variada, abarcando desde problemas de lógica-matemática hasta tareas sensoriales y retos que requieran un pensamiento creativo (López *et al.*, 2018).

En cambio, el *Breakout Educativo* es un conjunto de herramientas e instrumentos que se emplean con el fin de gamificar una o varias sesiones. A diferencia de las *Escape Room*, el *Breakout* tiene un carácter educativo desde su origen. Dado que su idea principal es crear un «macroreto» que debe superar todo el grupo-clase, subdividido en pequeños equipos. Este «macroreto» incluye distintos contenidos educativos que forman parte de los elementos que los alumnos han de resolver para lograr abrir una o varias cajas en las que se encuentra el premio final. Además, este tipo de prácticas se pueden llevar a cabo en muchos lugares, incluso al aire libre (Redondo, 2017).

En este sentido, defendemos el uso del *Breakout Educativo* apoyándonos en las diez razones que consensuaron Maria Galanis y Sylvia Duckworth tras llevar a cabo varios *Breakouts* como docentes (Negre i Walczak, 2017). Como podemos ver en la Figura 1, se justifican las intervenciones basadas en esta técnica porque permite la adaptación a cualquier contenido curricular, fomenta el trabajo colaborativo y el trabajo en equipo, desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, entre otras.

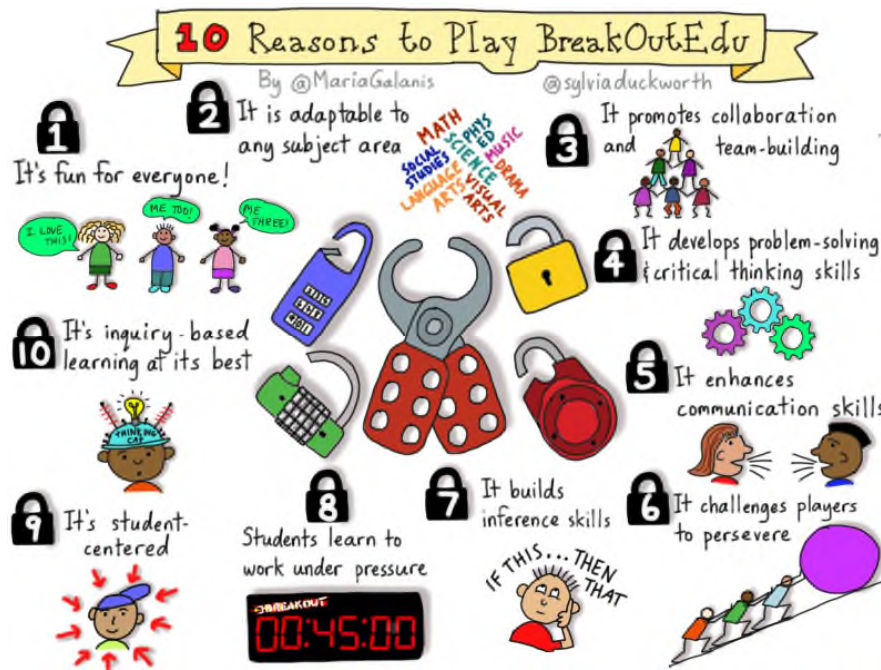


Figura 1. Diez razones para emplear el Breakout Educativo en el aula.
Fuente: Negre i Walczak (2017).

Otra de las ventajas que justifica el uso del *Breakout* es que se puede multiplicar el mismo reto varias veces, siempre que se tenga el material suficiente para hacerlo; o se puede crear retos diferentes que nos lleven a un mismo fin (Redondo, 2017). Esto posibilita que todo el grupo-clase esté trabajando al mismo tiempo, respetando sus ritmos. Además, se puede diseñar un *Breakout* en el que los distintos grupos tengan que cooperar para conseguir un reto común, eliminando así la competitividad.

De ahí que consideremos el *Breakout Educativo* como un recurso muy versátil, que permite trabajar de forma globalizada los distintos contenidos, fomentando la autonomía, el pensamiento crítico, la cooperación,... De igual modo, favorece el aprendizaje significativo de los alumnos y respeta sus diferentes ritmos de desarrollo.

3.2.3. Tipología de *Breakout Educativo*

En este apartado distinguiremos entre las tres variantes de este tipo de juegos que los docentes aplican en sus aulas según Nicholson (2018): *Breakout Edu*, *Education Immersion Center* y diseño de un juego *Escape Room*.

3.2.3.1. *Breakout Edu*

Breakout Edu es una página creada por James Sanders y Andrew Bellow en el año 2015. Dicha plataforma guía a los docentes para crear un *Breakout Edu* y contiene multitud de juegos creados por educadores con el fin de trabajar diversos contenidos (Verdura, 2019).

Nicholson (2018) habla de dos modalidades básicas de *Breakout Edu*. En la primera, se divide la clase en pequeños grupos y se dispone de una caja con los mismos materiales para cada uno. En la segunda, solamente se necesita una caja dispuesta en un sitio visible para todo el alumnado y todos los grupos deben escribir el código descubierto en un papel y hacer cola para probarlo. Esta última modalidad puede ralentizar el juego.

3.2.3.2. *Education Immersion Center*

Todd Lichtenwalter, docente de una escuela privada de Venezuela que trabaja con el currículo americano, ha diseñado diversos escenarios basados en ciencia ficción. En la versión creada por este docente, el alumnado debe ir a un simulador (véase Figura 2), un espacio adaptado y equipado para vivenciar una aventura interactiva de aprendizaje (Verdura, 2019). Aquí, cada alumno lleva a cabo un rol y forma parte de la aventura, que tiene un final abierto.



Figura 2. Simulador Education Immersion Center, Venezuela.
Fuente: Sitio web oficial Education Immersion Center.

Esta versión puede conseguir involucrar intensamente al alumnado, y puede llevarse a cabo en varios días, no simplemente en una hora (Nicholson, 2018). Sin embargo,

disponer de un simulador como estos tiene ciertas limitaciones tanto económicas como de proximidad que no presenta el *Breakout Edu*.

3.2.3.3. Diseño de un juego *Escape Room*

En esta modalidad, son los alumnos los que crean un *Escape Room*. La creación de este tipo de juegos combina la motivación que provoca jugar, con el gran reto que supone plantear enigmas en referencia a distintos contenidos. Además, en esta modalidad hay diversas maneras de motivar todavía más al alumnado como, por ejemplo, dar la oportunidad de que el juego que han creado sea jugado por otros alumnos.

Considerando los distintos tipos de *Breakout Educativo* detallados anteriormente, en el presente trabajo se opta por diseñar y desarrollar un *Breakout Edu*, siguiendo la primera modalidad referida por Nicholson (2018).

3.3. Diseño y desarrollo pedagógico de un *Breakout Educativo*

En la sociedad actual, los alumnos crecen en un ambiente altamente tecnologizado, teniendo un acceso inmediato a la información (Prensky, 2010). Estos cambios generacionales llevan consigo cambios de necesidades, lo que incluye cambios en el aprendizaje (Díez, 2017). Son necesarias nuevas metodologías que se adapten a estos (Prensky, 2010). Tal es el caso del aprendizaje basado en problemas o la gamificación (Buckley y Doyle, 2016).

En este apartado hablaremos de algunas de las características y principios que debemos tener en cuenta para el diseño del *Breakout Educativo*.

3.3.1. Características del *Breakout Educativo*

Como hemos indicado, el *Breakout Educativo* es una técnica metodológica que tiene como objetivo abrir una caja cerrada con un candado, para lo que hay que conseguir códigos resolviendo problemas, enigmas y cuestionarios. Dicha técnica metodológica se caracteriza porque permite a los alumnos desarrollar la capacidad de adaptarse a cualquier contenido curricular; promueve la colaboración y el trabajo en equipo; posibilita desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas; mejora la competencia comunicativa; plantea retos ante los que hay que perseverar; promueve la construcción del pensamiento deductivo; ayuda a aprender a trabajar bajo

presión; permite que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje; y tiene un componente lúdico que aumenta la motivación (Negre i Walczak, 2017). Estas características están estrechamente relacionadas con los principios en los que se basa dicha estrategia metodológica, y que desarrollaremos en el epígrafe que presentamos a continuación.

3.3.2. Principios en los que se rige el *Breakout Educativo*

En este apartado hablaremos sobre los principios que consideramos esenciales a la hora de poner en práctica un *Breakout Educativo* en un aula de Educación Infantil. Se comenzará hablando de la importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como sus múltiples beneficios en el desarrollo integral de los niños y las formas de introducirla en el aula. Seguidamente, se hablará de la necesidad de lograr un aprendizaje significativo que provenga del interés y despierte la motivación del alumnado, aspecto fundamental para conseguir una educación activa y de calidad.

Otros de los principios que se abordarán serán el aprendizaje cooperativo y el Aprendizaje Basado en Problemas, considerando su importancia en la puesta en práctica del *Breakout Educativo*. Consideramos que esta técnica ayuda al desarrollo del pensamiento crítico, destacando su relevancia en el desarrollo integral del alumnado. Por último, se abordará la necesidad de introducir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas de Educación Infantil y alguno de los recursos más adecuados para hacerlo mediante el uso del *Breakout Educativo*.

3.3.2.1. Gamificación: el juego como herramienta educativa

Los juegos *Escape Room* o *Breakout Educativo* pueden ser enfoques muy efectivos para la gamificación en educación (Martens y Crawford, 2019), por lo que debemos considerar esta como uno de los principios básicos a tener en cuenta en este tipo de prácticas. El término gamificación se refiere al empleo de elementos propios del juego en situaciones que no son lúdicas, como puede ser un aula (Diago y Ventura, 2017). Otros autores como Deterding et al (2011) o Kapp (2012) definen la gamificación como un proceso que guarda relación con el pensamiento del jugador con la finalidad de atraerlo, motivar acciones, fomentar el aprendizaje y resolver retos con estéticas, dinámicas y mecanismos propios del juego tradicional.

En el ámbito educativo, la gamificación es la aplicación de elementos propios del juego (puntuaciones, recompensas insignias, etc.) en las actividades del mundo real o en contextos no lúdicos (Foncubierta y Rodríguez, 2014), con el fin de motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas (Kapp, 2012). Aunque muchos docentes llevan empleando hace varios años diversos elementos del juego en sus aulas (dar puntos al alumnado cuando aciertan respuestas...), no es hasta 2008 cuando se hace el primer uso documentado de la gamificación (Deterding *et al*, 2011).

El interés educativo de la gamificación surge de la idea de que esta influye en el comportamiento, provocando poderosas respuestas emocionales, como pueden ser la curiosidad, la alegría o la frustración (McGonigal, 2011). Además, la gamificación, puesta en práctica de una manera efectiva, puede alinear los intereses del creador del juego (docente) con los intereses y motivación de los jugadores (alumnado) (Buckley y Doyle, 2016). El empleo de la gamificación en el aula tiene múltiples beneficios, como el fomento del desarrollo de la habilidad para resolver problemas, el refuerzo del conocimiento, el gran poder de motivación y la colaboración y comunicación entre equipos (Nicholson, 2015). Por tanto, la gamificación aumenta el compromiso en el alumnado y, por ende, mejora su aprendizaje (Buckley y Doyle, 2016).

Asimismo, existen diversas maneras de emplear la gamificación en las aulas según Quintanal (2016). En primer lugar, emplear los juegos de forma controlada, donde los docentes escogen el juego y el momento en el que se lleva a cabo en función de las habilidades y competencias que quiera desarrollar en los alumnos. En segundo lugar, emplear los elementos propios del juego, como pueden ser puntos, medallas o niveles, para motivar al alumnado aprovechando su predisposición al juego. Por último, rediseñar un proceso de aprendizaje como si fuese un juego. En este caso, los docentes diseñan un juego para trabajar los contenidos que considere necesarios. De esta forma, el alumnado adquirirá las habilidades, competencias y contenidos jugando.

El *Breackout Educativo* que se diseñará en el presente trabajo se encuentra dentro de este último apartado.

3.3.2.2. Aprendizaje significativo y motivación

Para conseguir un correcto aprendizaje en el alumnado, es imprescindible considerar este como un proceso de búsqueda de significados (Lara Guerrero y Lara Ragel, 2004).

Es lo que Ausubel (1963) denominó «aprendizaje significativo», que se convierte en un elemento clave en la práctica educativa. Podemos considerar dicho aprendizaje como uno de los principios metodológicos fundamentales en la etapa de Educación Infantil. Se ha de partir de los conocimientos previos de los niños para, posteriormente, relacionar los nuevos con los ya adquiridos. Para que se produzca un aprendizaje significativo se necesitan tres condiciones. En primer lugar, los nuevos conceptos han de tener una estructura y organización lógica. En segundo lugar, el alumno debe tener ciertos conocimientos previos con los que pueda relacionar y conectar los nuevos. Por último, este tiene que querer aprender, lo que implica que ha de estar motivado (Ausubel, 1963).

Atendiendo a esta última condición, debemos destacar la importancia de incidir en la motivación del alumnado. La motivación es un proceso psicológico que impulsa desde el interior a la acción, determina las actitudes y la realización de las tareas educativas y contribuye a que el alumnado participe en estas de forma activa, haciendo posible el aprendizaje y adquisición de conocimientos, destrezas y el desarrollo de competencias (Pérez Solís, 2003). Se trata de una construcción teórica empleada para explicar la iniciativa, dirección, intensidad y calidad del comportamiento (Maehr y Meyer, 1997). A esto, podemos añadir que en educación, la motivación es un aspecto determinante del aprendizaje, que se utiliza para explicar la atención y el esfuerzo de los estudiantes (Buckley y Doyle, 2016).

Para que el alumnado aprenda, es necesario que participe a nivel cognitivo, conductual y emocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algo en lo que la motivación es un aspecto capital (Hernández y González, 2015). La gamificación tiene una importante incidencia en la motivación de los alumnos (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) dado que ayuda a mantenerlos interesados, disminuye el aburrimiento y hace que se establezca un mayor compromiso, favoreciendo la adquisición de competencias (Area y González, 2015).

3.3.2.3. Aprendizaje cooperativo

Los juegos *Escape Room* o *Breakout Educativo* contribuyen a desarrollar el trabajo en equipo y facilitan la comunicación (Friedrich *et al.*, 2019), por lo que se hace necesario considerar el aprendizaje cooperativo como uno de los principios esenciales en este tipo de prácticas. Según Johnson, Johnson y Holubec (1999), el aprendizaje cooperativo es

el empleo de equipos reducidos de alumnos aprovechando al máximo la interacción entre ellos para maximizar el aprendizaje de todos. Esta propuesta se apoya en autores como Piaget, que defiende que la cooperación da lugar a un conflicto sociocognitivo que genera un desequilibrio y, por tanto, estimula el desarrollo cognitivo, o Vigotsky, con su zona de desarrollo próximo (Vera, 2009).

El aprendizaje cooperativo es una manera sistemática de organizar la realización de tareas en equipos reducidos de alumnos; una propuesta metodológica activa en la que la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje no solo recae en el docente, sino también en el alumnado (Donaire, Gallardo y Macías, 2006). Para que exista un aprendizaje o trabajo cooperativo, es necesario que se den las siguientes condiciones, según Domingo (2008). En primer lugar, debe darse una *interdependencia positiva*. Esta existe cuando los miembros del equipo sienten que no pueden conseguir el éxito hasta que el resto no lo haga, por lo que deben coordinar sus acciones para lograr la tarea propuesta. Esta interdependencia se puede alcanzar mediante distintas formas: objetivos comunes, división del trabajo, asignación de roles y recompensas de grupo, compartición de materiales o recursos, etc. Del mismo modo, ha de darse una *interacción positiva «frente a frente»*. La interdependencia positiva conduce a esta interacción, que entendemos como la colaboración y animación entre el alumnado para conseguir unos objetivos comunes. Además, debe existir una *responsabilidad personal*, gracias a la cual los miembros del equipo han de ser conscientes de que todos son responsables de las tareas. De igual modo, el alumnado necesita tener y utilizar *habilidades cooperativas*, como la capacidad de liderazgo, de generar confianza, de decisión, de comunicación y de gestión de conflictos. Por último, ha de existir un *autoanálisis del grupo*. Esto supone que el equipo analice cómo está funcionando, es decir, qué ha hecho cada miembro, qué se puede hacer para mejorar, etc.



Figura 3. Las cinco condiciones del aprendizaje cooperativo.
Fuente: elaboración propia a partir de Domingo (2008).

Algunas de las ventajas de emplear las estrategias de aprendizaje cooperativo en el aula son: el aprendizaje directo de valores y actitudes, la práctica de la conducta prosocial, el desarrollo de una mayor independencia y autonomía, el aumento de la motivación, la pérdida progresiva del egocentrismo, entre otras (García y González, 2007). A estas, podemos añadir otras como que contribuye al desarrollo de las habilidades interpersonales y estrategias para resolver conflictos; fomenta el respeto, la tolerancia, la flexibilidad y la apertura a los demás; promueve el desarrollo de la habilidad para opinar y escuchar; permite que los niños/as expliquen lo que han aprendido; enseña a compartir responsabilidades; aportan un espacio en el que superar las dificultades en un ambiente de compañerismo y confianza, etcétera (Vera, 2009).

Por tanto, el aprendizaje cooperativo es una forma eficaz de intervenir en la diversidad del aula y favorecer la inclusión educativa, dado que nos permite dedicar más tiempo y atención a los diferentes niveles, ritmos y estilos de aprendizaje (Donaire, Gallardo y Macías, 2006). De este modo, se atenderá a todos los alumnos a desarrollar al máximo sus capacidades.

3.3.2.4. Aprendizaje Basado en Problemas

En la sociedad actual, la educación ha de favorecer la autonomía del alumnado en la resolución de problemas (Landa y Morales, 2004). Además, sabemos que los niños están deseosos de resolverlos (Cemades, 2008), por lo que debemos buscar una

metodología que nos permita ir en esta dirección. Una de las metodologías que nos permite desarrollar este tipo de habilidades es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). El ABP surgió en los años cuarenta del siglo XX en la Facultad de Medicina de la Universidad de McMaster, en Canadá. Fundamenta el aprendizaje del alumnado en el trabajo individual y grupal (cooperativo) mediante el análisis de problemas cercanos a su entorno real (Esteban, 2011).

Según Barrows (1986) el ABP es un método de aprendizaje fundamentado en el principio de emplear problemas como punto de partida en la adquisición de nuevos conocimientos. Se inicia con un problema real, en el que el alumnado se reúne en pequeños grupos para buscar una solución. Este conflicto cognitivo ha de resultar interesante, retador y motivador para que los niños se interesen en buscar la solución (Landa y Morales, 2004). Las características fundamentales de esta estrategia metodológica son: el aprendizaje está centrado en el alumno, siendo responsable de su propio aprendizaje, este aprendizaje tiene lugar en pequeños grupos, siendo los docentes son facilitadores o guías que plantean al alumnado preguntas que les ayude a encontrar la solución, los problemas son el foco de organización y estímulo para el aprendizaje, y la nueva información se adquiere mediante el aprendizaje autodirigido (Barrows, 1996).

Para Delors (1996), el ABP es una metodología que permite al niño adaptarse a los cambios, fomentar su espíritu crítico, trabajar y aprender en equipo, y aprender a aprender. Para desarrollar el ABP, debe realizarse un procedimiento basado en facilitar al alumnado unos «objetivos de aprendizaje», plantear un problema, identificar las necesidades de aprendizaje, buscar la información pertinente y volver a los objetivos de aprendizaje (Esteban, 2009; Esteban y Branda, 2008). Este planteamiento se asemeja bastante al que hemos de seguir para plantear un *Breakout Educativo*. En este sentido, lo importante de este tipo de planteamientos es que integran (implícitamente) dos grandes líneas de pensamiento en la psicología de la educación. Por una parte, la perspectiva piagetana, basada en el cambio conceptual y en los procesos psicológicos implicados en ellos; y, por otra, la perspectiva vygotskiana, que da mayor importancia a las relaciones sociales y a la educación en la construcción del conocimiento (Esteban, 2009; Esteban, 2010; Esteban, Sildera, Dolya y Veraksa, 2011).

3.3.2.5. Pensamiento crítico

Una de las finalidades más importantes de la escuela es, no tanto enseñar al alumnado múltiples conocimientos sobre campos especializados sino, sobre todo, enseñar a aprender a aprender, adquiriendo una autonomía intelectual (Jones e Idol, 1990). Ante esto, se hace necesario estimular el pensamiento crítico en las aulas desde edades muy tempranas. Numerosos autores han definido el pensamiento crítico, cuestionando el proceso por el que se desarrollan las habilidades del pensamiento en la escuela y el concepto tradicional de aprendizaje (Facione, 1990). Uno de los teóricos más influyentes que se han propuesto realizar esta definición es Ennis (1985), para quien el pensamiento crítico es el pensamiento racional y reflexivo interesado en decidir qué creer o hacer, con la finalidad de reconocer aquello que es justo y verdadero.

El desarrollo del pensamiento crítico tiene una gran importancia para el desarrollo integral de los niños, ya que logra que el alumnado se preocupe por estar bien informado, confíe en su capacidad para razonar, mantenga la mente abierta para considerar puntos de vista divergentes al propio, sea flexible ante las distintas opiniones, etcétera (Facione 1990). Además, este tipo de pensamiento aparecerá siempre en un contexto de resolución de problemas y de interacción con otras personas (Beltrán y Pérez, 1996), por lo que guarda una estrecha relación con la metodología que se llevará a cabo en el presente trabajo.

3.3.2.6. Tecnologías de la Información y la Comunicación

La sociedad actual está mediatizada; las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes en la vida de todas las personas y forman una parte importante de ellas. Si tenemos en cuenta que uno de los objetivos principales de la educación es preparar a las personas para la vida, no podemos obviar la influencia que las TIC ejercen (Calderero *et al.*, 2014; Salas, 2016). Por TIC entendemos aquellos medios electrónicos que crean, recuperan, almacenan y transmiten información de manera rápida, en gran cantidad y combinando distintos tipos de códigos (Cabero y Ruiz, 2017).

Hasta hace unos años, cuando hablábamos de competencia digital, hacíamos referencia a dotar al alumnado de formación para dominar las TIC. Sin embargo, en el ámbito educativo aparece el concepto de TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del

Conocimiento). Las TAC intentan orientar las TIC hacia un uso más formativo, conociendo los posibles usos didácticos que estas tienen en el aprendizaje y la docencia (Lozano, 2011). Su uso en educación reporta numerosos beneficios: facilita el aprendizaje autónomo de los niños, incrementa el rendimiento de los alumnos y fomenta un rol docente más participativo, flexible y personalizado (Alonso, López, Manrique y Viñes, 2008; Boza, Tirado y Guzmán-Franco, 2010). Además, promueve el aprendizaje colaborativo y participativo e incrementa la motivación y el aprendizaje, permitiendo integrar la teoría y la práctica (Rojano, López y López, 2016).

Por otro lado, las TIC nos permiten crear nuevos recursos didácticos para su aplicación en las aulas, por lo que los docentes se convierten en los guías del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, integrando estas tecnologías en el aula tanto como contenido a enseñar, como en forma de recurso para apoyar el aprendizaje. La Pizarra Digital Interactiva (PDI) se presenta como un recurso pedagógico idóneo para el diseño del *Breakout Educativo*. La PDI es un sistema tecnológico, normalmente integrado por un ordenador, un videoprojector y un dispositivo de control de puntero que posibilita proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales (Siraj-Blatchford, 2005). Esta herramienta permite interactuar directamente sobre la superficie de proyección.

Entre sus posibilidades educativas están que puede mejorar la atención del alumnado, aproximarles al uso de las nuevas tecnologías, incrementar su motivación hacia el aprendizaje, fomentar la integración, proporcionar acceso a la pintura, escritura, sonidos, cálculo..., sobre todo a niños/as con dificultades.

3.3.3. Educación musical

La música es un lenguaje universal eminentemente activo, integrador y globalizador que forma parte de nuestra identidad cultural (Bernal y Calvo, 2000) y, por tanto, accesible y alcanzable por todo el alumnado (Fernández-Jiménez y Jorquera-Jaramillo, 2017). Se consolida como un método de comunicación no verbal y de conexión que supera las barreras ideomáticas y culturales del hombre (Cabedo Mas, 2014). Las primeras «manifestaciones comunicativas» del ser humano tuvieron lugar con la imagen y el sonido. A través de estas manifestaciones los niños empiezan a comunicarse, estando la música presente en sus vidas de forma directa o indirecta (Pascual, 2006; Riesco, 2009).

Los seres humanos son seres musicales desde el nacimiento (Bermell *et al.* 2016), de ahí su capacidad de hacer música (Peretz, 2008). Gardner (1999) considera la música como una de las inteligencias múltiples que se deben desarrollar. Kemple, Batey y Hartle (2004) añaden que es en los primeros años de vida cuando debe empezar este desarrollo. Un desarrollo que debe incluir el fomento del desarrollo cognitivo, emocional, de la comunicación, de la coordinación, del lenguaje y la socialización y de las destrezas motrices (Fernández-Jiménez y Jorquera-Jaramillo, 2017; Mueller, 2003).

Existen diversos estudios que avalan el papel decisivo de la música en el desarrollo integral de los niños. La música promueve el lenguaje, el movimiento o las emociones (Sarget, 2003). También es considerada como recurso pedagógico que contribuye al desarrollo de la capacidad cognitiva, socioafectiva, psicomotora, perceptiva, creativa, expresiva y comunicativa, así como al crecimiento personal, la formación de hábitos, el disfrute y el ocio (Akoschky *et al.*, 2008; Benítez *et al.*, 2017; Conejo, 2012; Ibarretxe, 2010).

En el ámbito cognitivo, la música favorece el desarrollo de una relación adecuada con el propio organismo, la respuesta creativa ante situaciones imprevistas, la atención, observación, memorización, concentración, experimentación, creatividad, el conocimiento de sí mismo y enseña a pensar (Arts Education Partnership, 2013; Benítez *et al.*, 2017; Conejo, 2012; Díaz, 2004; Giráldez, 2007; Soria-Urios *et al.*, 2011; Vuilleumier y Trost, 2015), potenciando la función cognitiva (Campayo y Cabedo Mas, 2016). Además, «la música es, sin lugar a dudas, el medio más eficaz para integrar en nuestro cerebro datos que han de perdurar en la memoria mucho tiempo» (Riesco, 2009, p.33). De esto deducimos que puede ser un instrumento muy poderoso para conseguir en nuestros alumnos un correcto aprendizaje significativo, por lo que podemos emplearla como mediación de aprendizajes de cualquier área.

En el ámbito psicomotor, la música ayuda a desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa, la autonomía, la agilidad corporal, fomenta la libertad, ayuda a superar la timidez, desarrolla el autocontrol y la voluntad, etc. (Arts Education Partnership, 2013; Bermell *et al.*, 2016; Conejo, 2012).

En lo referente al aspecto socioafectivo, la música cumple un papel muy importante, ya que enseña al niño a diferenciar roles y definir responsabilidades, lo capacita para tener una mejor y mayor participación en el aula, contribuye a una mejor relación con los

iguales y los adultos, facilita el diálogo entre ellos, ayuda a la regulación emocional, (Bermell *et al.*, 2016; Conejo, 2012; Saarikallio, 2011), fomenta la empatía, la comunicación, la coordinación, la cooperación y el sentimiento de pertenencia y de cohesión social, que conduce a un mayor bienestar (Giráldez, 2007; Koelsch, 2015; Marsh, 2012; North y Hargreaves, 2003). Además, produce en el niño satisfacción y placer (Blood y Zatorre, 2001; Díaz, 2004) y le otorga seguridad para ubicarse y desplazarse en el espacio y en el tiempo (Conejo, 2012).

En definitiva, está comprobado que la música tiene un impacto positivo en el desarrollo de las destrezas verbales, visuales y espaciales del niño (Norton *et al.*, 2005), además de mejorar las habilidades en una gran variedad de áreas extra-musicales, hecho que conocemos como transferencia (Bangerter y Heath, 2004). Así lo han considerado grandes pedagogos como Froebel, María Montessori, Decroly o las hermanas Agazzi, que han avalado la inclusión de la música en las primeras etapas evolutivas de la persona (Bernal, 2000).

En este sentido, la música está presente en todas las áreas específicas que trabajamos desde la Educación Infantil. Entre estas, Riesco (2009) destaca la presencia de la música en el conocimiento de sí mismo, porque a través de ella los niños pueden conocer su propio cuerpo, sus posibilidades expresivas, etc.; en el desarrollo de la autonomía personal, porque en toda actividad que propongamos a través de la música, el alumno debe tener un papel activo (cantar, tocar instrumentos, bailar, interpretar ritmos, etc.); en el conocimiento del entorno, como, por ejemplo, en la lógica-matemática o la escucha de sonidos; y en el área del lenguaje, donde considera la comunicación y la representación de sonidos el punto de partida de la lecto-escritura. Considerando esto, existen proyectos que se concentran en la integración de la música con todas las áreas del currículo, basándose en una acción educadora holística (Bordons y Casals, 2012; Schippers, 2009).

Con todo, la música no es simplemente expresión artística, sino un elemento imprescindible para conseguir un equilibrio intelectual, afectivo, motriz y sensorial en el desarrollo de los niños (Bermell *et al.*, 2016). De ahí que entendamos la educación musical como un arte y lenguaje de expresión y comunicación, dirigido a todas las dimensiones del hombre que desarrolla su mente y cuerpo con el objetivo principal de

lograr una educación integral y armónica (Arguedas, 2004; Hernández Bravo *et al.*, 2010).

En el presente trabajo se opta por emplear la música no sólo para iniciar a los niños en la educación musical, sino para utilizar esta como vehículo de aprendizaje transdisciplinar, enriqueciendo sus procesos de aprendizaje y contribuyendo a su desarrollo integral de forma lúdica e integradora.

4. BREAKOUT EDUCATIVO: «EL MISTERIO DE LA ORQUESTA»

4.1. Contextualización

Esta propuesta se contextualiza en el CEIP «Villa de Guadarrama», un colegio público situado en Guadarrama, municipio ubicado en el noroeste de la Comunidad de Madrid. Imparte enseñanzas en el Segundo Ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria. Se trata de un centro de línea tres en ambas etapas en el que encontramos 25-28 alumnos por aula. Nuestra propuesta se ha diseñado para el aula de 5 años C, una de las tres clases del tercer curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil, en la que hay 25 niños de cinco y seis años. En ella, siguiendo lo establecido en el Proyecto Educativo del Centro, se emplea una metodología basada en el juego y en la libertad de acción, en la que los niños pasan la mayor parte de la jornada jugando libremente (Etreros, 2020). Estos momentos de juego libre se alternan con otros en los que llevan a cabo talleres o juegos dirigidos, en los que se hubiese llevado a cabo nuestra propuesta.

En lo referente a las características de los alumnos, es importante destacar el grado de autonomía que poseen. Debido a que la metodología empleada en el aula se basa en el juego y en la libertad de acción, todos los niños son bastante autónomos no solo en lo referente a hábitos, sino también en su aprendizaje. Asimismo, muestran gran interés por el aprendizaje, ya que el ambiente lúdico del aula suele mantenerles motivados (Etreros, 2020). Además, se da una gran importancia al desarrollo de la creatividad, por lo que se ha intentado seguir esta línea en el diseño de la propuesta.

En cuanto a las habilidades motrices, todos los niños presentan un desarrollo normal tanto a nivel de motricidad fina como gruesa. A nivel lingüístico, todos los alumnos hablan con total fluidez verbal y tienen una comprensión oral y vocabulario adecuado a

su edad. Además, están iniciando el proceso de comprensión y expresión escrita, algo que se ha intentado fomentar con nuestra propuesta. A nivel social, debido a la metodología empleada, los niños están continuamente realizando actividades o juegos grupales, ya sea libremente o en los momentos de juego dirigido (Etreros, 2020).

Ajustándonos a dichas características y al ambiente lúdico del aula, esta propuesta didáctica se basa en el *Breakout Educativo*, un recurso que nos permite el desarrollo de contenidos globalizados a través del juego y fomentando la autonomía, la creatividad y el trabajo en equipo.

4.2. Objetivos y contenidos generales

Los objetivos y contenidos generales que se persiguen en esta propuesta se han diseñado en base a los establecidos en el Decreto 17/2008¹.

4.3. Principios metodológicos

Teniendo en cuenta lo establecido en el Proyecto Educativo de Centro del colegio, en el Decreto 17/2008 y la opinión de varios autores, la propuesta que se expone en este TFG se basará en los siguientes principios metodológicos: «Principio de actividad: el juego», «Principio de diversidad», «Principio de aprendizaje significativo», «Principio de globalización» y «Principio afectivo». El «Principio de actividad: el juego» cobra especial importancia en esta propuesta ya que, como establece el Decreto 17/2008, los métodos en Educación Infantil deben basarse en las actividades, el juego y las propias experiencias de los niños. Estas actividades y juegos deben partir de sus conocimientos previos, basándonos en el «Principio de aprendizaje significativo» (Muñoz y Zaragoza, 2008), y ser globalizadas, ya que como establece el Decreto 17/2008, los aprendizajes de los niños de esta etapa deben ser globales («Principio de globalización»). Del mismo modo, debemos tener en cuenta el «Principio de diversidad», que nos permite considerar las características individuales de cada niño, respetando sus ritmos, limitaciones y capacidades (García Torres y Arranz, 2011); o en palabras de Henry David Thoreau «Si alguien no anda al mismo compás que sus compañeros, quizás es porque percibe el sonido de otro tambor. Déjalo andar al compás de la música que oye».

¹ En el anexo 1 se muestra la selección y secuenciación general de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se han llevado a cabo en el diseño de esta propuesta.

Todo esto debe darse en un ambiente de afecto y confianza («Principio afectivo») que fomente la autoestima e integración social de alumnado (Decreto 17/2008).

4.4. Actividades²

Las actividades de esta propuesta estarán organizadas en forma de tres grandes retos en los que llevaremos a cabo varios *Breakouts Educativos*, que introduciremos con un vídeo de elaboración propia³ en el que el director de una orquesta pide ayuda a los niños. Las pistas o recompensas necesarias para ayudar al director estarán escondidas dentro de una caja cerrada con un candado de tres cifras. A excepción de las sesiones de introducción o finalización, en cada sesión llevaremos a cabo un *Breakout Educativo* en el que los niños deberán resolver tres retos para que los instrumentos de la orquesta les digan, a través de un vídeo de elaboración propia, los tres números que necesitan para abrir el candado de la caja.

4.4.1. *Breakout Educativo*: «La batuta del maestro»

En este primer *Breakout Educativo* el director de una orquesta sinfónica se pone en contacto con nosotros porque tiene un problema: su batuta ha desaparecido. Para ayudarle, llevaremos a cabo cinco sesiones. La primera y la última constarán de una actividad en la que introduciremos y finalizaremos, respectivamente, el reto. El resto de las sesiones estarán compuestas de tres actividades. En cada actividad los niños deberán resolver un reto y, al finalizarlo, veremos un vídeo de elaboración propia en el que un instrumento de la orquesta desvela uno de los números que necesitan para abrir el candado que cierra la caja. Al finalizar las tres sesiones, los niños habrán conseguido las tres pistas que necesitan para encontrar la batuta (Etreros, 2020).

4.4.1.1. Sesión 1. Actividad 1: *El director de la orquesta*

Nos dirigimos al aula multiusos del centro y, en la PDI, vemos un vídeo de una orquesta sinfónica interpretando una pequeña pieza. Al finalizar, hablamos sobre lo que hemos visto, dando importancia a la figura del director y a la utilidad de lo que lleva en la mano (la batuta). A continuación, ponemos otro vídeo de elaboración propia

² En el Anexo 2 se exponen las fichas completas de estas actividades. En este apartado solo se muestra un breve resumen dada la limitación de espacio.

³ En el Anexo 3 se muestran varias imágenes de los vídeos de elaboración propia realizados para la dinamización de las actividades de esta propuesta.

(<https://www.powtoon.com/c/chDRiAOXuYY/1/m>) en el que el director de la orquesta que acabamos de escuchar pide ayuda a los niños: su batuta ha desaparecido y la necesita para dar un concierto muy importante. Les explica que deben resolver varios retos para encontrar las pistas que están en la caja que posee la maestra. Una vez hecho esto, preguntamos a los niños si se acuerdan de cómo era la batuta del director y les pedimos que dibujen la suya y escriban esta palabra (Etreros, 2020).

4.4.1.2. Sesión 2. Actividad 2: *Conocemos el violín y el violonchelo*

Explicamos a los niños que para conseguir el primer número del candado tienen que encontrar los dos instrumentos que hay escondidos en las piezas de dos puzzles: el violín y el violonchelo. Para ello, les dividimos en los grupos habituales de trabajo (cuatro grupos de seis niños) y repartimos a cada uno las piezas de ambos puzzles. Una vez resueltos, la docente sacará un violonchelo y un violín e interpretará una melodía para que los niños asocien cada instrumento con su sonido.

Para finalizar la actividad, reflexionamos sobre las semejanzas y diferencias de ambos instrumentos mediante la rutina de pensamiento *Compara-Contrasta* y leemos sus nombres. Cuando hayamos terminado, ponemos el vídeo donde un instrumento de cuerda desvela el primer número: 3 (<https://www.powtoon.com/c/g3Rb2w0kpAw/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra (Etreros, 2020).

4.4.1.3. Sesión 2. Actividad 3: *Conocemos la viola y el contrabajo*

Comenzamos la actividad en asamblea, donde enseñamos a los niños la grafía de dos nuevas palabras: viola y contrabajo. A continuación, les mostramos unas tarjetas con varios nombres conocidos para ellos. A estas tarjetas añadimos las dos en las que aparecen escritas las nuevas palabras. Todos los nombres están escritos en azul sobre un fondo rojo de manera que, a simple vista, no se distinguirá lo que pone. Los niños tendrán que encontrar un plástico rojo escondido por el aula y descubrir, con ayuda de la maestra si es necesario, que si ponen las tarjetas detrás de este aparecerá un nombre. Una vez descubierto, nos dividimos en los grupos de trabajo y repartimos a cada uno las tarjetas con los nombres mencionados anteriormente. Les decimos que los instrumentos nos han pedido que encontremos las tarjetas en las que pone «viola» y «contrabajo». Cuando las hayan encontrado, escuchamos un pequeño fragmento de una obra interpretada por cada instrumento, mostramos una foto y reflexionamos sobre sus

semejanzas y diferencias mediante el organizador gráfico *La mariposa*. Para finalizar, ponemos el vídeo en el que el instrumento de cuerda desvela el segundo número: 5 (<https://www.powtoon.com/c/gires0phWVV/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.1.4. Sesión 2. Actividad 4: *Cada instrumento con su sonido*

Nos situamos en asamblea y enseñamos a los niños cuatro tarjetas con la foto y el nombre de los instrumentos vistos durante esta sesión: violín, viola, violonchelo y contrabajo. Leemos entre todos el nombre de los instrumentos y les enseñamos otras cuatro tarjetas, cada una con un código QR dirigido a una obra interpretada por cada instrumento (será la misma que conocen de actividades anteriores). Cogemos un dispositivo electrónico y mostramos a los niños cómo leer el código. Cuando lo hayan comprendido, les explicamos que para conseguir el siguiente número deben encontrar las tarjetas (que esconderemos por el aula) y, en los grupos habituales de trabajo, emparejar la tarjeta de cada instrumento con la de su sonido. Para ello, repartiremos a cada grupo un dispositivo electrónico (tres móviles y una *tablet*). Cuando todos hayan logrado realizar la asociación correctamente, ponemos el vídeo del instrumento de cuerda desvelando el último número que necesitaban para abrir la caja: 8 (<https://www.powtoon.com/c/dtpvanV9IQn/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra. Ya tenemos los tres números, así que vamos a la pizarra a recordarlos y, en asamblea, los introducimos en el candado. Abrimos la caja y obtenemos la primera pista para conseguir la batuta: «Si la batuta queréis encontrar, en el colegio debéis buscar. Y si más necesitáis saber, a la familia de viento debéis conocer».

4.4.1.5. Sesión 3. Actividad 5: *El código secreto*

Comenzamos la actividad recordando a los niños que, en la pista anterior, los instrumentos nos dijeron que la batuta está en el colegio, pero como necesitamos más pistas, debemos pedírselas a la familia de viento. En asamblea, explicamos a los niños que tienen que encontrar por el aula tarjetas con la imagen y el nombre de cuatro instrumentos de la orquesta: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera. Cuando las hayan encontrado, hablamos con ellos sobre qué instrumentos son y a qué familia pertenecen, y escuchamos un pequeño fragmento de una obra interpretada por cada uno.

A continuación, decimos a los niños que los instrumentos nos han pedido encontrar un «código secreto» para poder conseguir el primer número del candado. Para ello, les

mostramos un patrón con las tarjetas encontradas. Dejamos los últimos espacios en blanco y les decimos que deben completar el código (terminando el patrón). Repartimos a cada niño un folio en el que aparece este patrón y las tarjetas que necesitan para completarlo y averiguar el código. Una vez conseguido, volvemos a la asamblea y ponemos el vídeo donde el instrumento de viento desvela el primer número: 2 (<https://www.powtoon.com/c/eZzbvrQCc73/1/m>). Lo apuntamos (Etreros, 2020).

4.4.1.6. Sesión 3. Actividad 6: *¿Quién suena?*

Dividimos a los niños en los grupos habituales de trabajo y repartimos a cada uno un sobre con la foto de cada instrumento: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera, y otras cuatro con el nombre de los instrumentos. Para resolver este reto, los grupos deben asociar la foto de cada instrumento con su nombre. Según vayan terminando, les daremos otras cuatro tarjetas en las que hay un código QR dirigido a una obra interpretada por cada instrumento (la misma que escuchamos en la actividad anterior), que también deben asociar. Cuando todos hayan resuelto el reto, ponemos el vídeo donde el instrumento de viento desvela el segundo número: 4 (<https://www.powtoon.com/c/cWnf88BuaDw/1/m>). Lo apuntamos (Etreros, 2020).

4.4.1.7. Sesión 3. Actividad 7: *Encuentra la puerta correcta*

Con la aplicación *Genial.ly* creamos un juego interactivo en el que los niños tienen que responder varias preguntas correctamente para poder ir abriendo puertas y conseguir, tras la última, el vídeo que desvela el número que les falta para abrir el candado. El juego constará de tres preguntas (tres puertas) sobre los instrumentos de esta sesión y tres opciones entre las que tienen que elegir la correcta. Para realizar la actividad, vamos al aula multiusos (para disponer de la PDI) y nos sentamos en asamblea. La maestra irá leyendo las preguntas y las opciones de respuesta mientras los niños, en gran grupo, irán resolviéndolas diciendo qué puerta tenemos que abrir. Al abrir la última, aparecerá el vídeo del instrumento de viento desvelando el número que nos faltaba: 5 (<https://www.powtoon.com/c/fZe3Nhj0nmU/1/m>). Volvemos al aula, abrimos la caja y obtenemos la segunda pista: «Si la batuta queréis encontrar, en el edificio de Infantil debéis mirar. Y si más necesitáis saber, a la familia de percusión debéis conocer» (Etreros, 2020).

4.4.1.8. Sesión 4. Actividad 8: *¿De qué estoy hecho?*

Comenzamos la actividad viendo con los niños las pistas que hemos conseguido. Necesitamos una última pista que nos dará la familia de percusión al conocerla. Para empezar a conocer a esta familia aparecen en el aula tres sobres que nos han dejado los instrumentos. Dentro de estos hay pistas para encontrar los instrumentos de percusión que nos han escondido por el aula. Cuando hayamos encontrado los tres (xilófono, triángulo y bongós) los llevamos a la asamblea y realizamos la rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?* Para ello, cogemos los instrumentos y preguntamos a los niños qué ven: cómo es, cómo creen que suena, cómo creen que se toca y de qué materiales están hechos. Reflexionamos sobre los materiales y su influencia en el sonido. Una vez finalizado, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el primer número: 8 (<https://www.powtoon.com/c/bHLdeTys1L0/1/m>). Lo apuntamos (Etreros, 2020).

4.4.1.9. Sesión 4. Actividad 9: *BeeBot: cada instrumento con su baqueta*

Para conseguir el siguiente número, los instrumentos nos han pedido que juntemos a cada instrumento con su baqueta. Para ello, repartimos a cada grupo de trabajo un tapete con una imagen de cada baqueta (o manos) en distintas casillas. Asignamos a cada equipo un instrumento y deben llevarlo (colocamos una imagen del instrumento correspondiente en el *BeeBot*) hasta su baqueta introduciendo las instrucciones. Antes de comenzar a usar el robot, les diremos que, por grupos y con el tapete, tienen que investigar cómo llevar el *BeeBot* hasta la baqueta adecuada y apuntar los pasos a seguir en un papel (las instrucciones). Cuando todos tengan sus instrucciones, en asamblea, vamos probando con el robot las soluciones que han propuesto. Una vez conseguido, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el segundo número: 3 (<https://www.powtoon.com/c/g5TF4atjJmb/1/m>). Lo apuntamos (Etreros, 2020).

4.4.1.10. Sesión 4. Actividad 10: *El juego de los detectives*

Con la aplicación *Genial.ly* diseñamos un juego con la temática de detectives en el que planteamos tres preguntas sobre los instrumentos de percusión que hemos visto en esta sesión. Los instrumentos nos han pedido que nos convirtamos en detectives por un día y «resolvamos el caso de los instrumentos de percusión». Para ello, nos dirigimos al aula multiusos y, en la PDI, realizamos el juego. La maestra leerá las preguntas y los niños, en gran grupo, las responderán. Cuando las hayan respondido correctamente, aparecerá

en pantalla el vídeo del instrumento de percusión desvelando el número: 9 (<https://www.powtoon.com/c/bNaIOUGIwHB/1/m>). Volvemos al aula, abrimos la caja y leemos la última pista: «Si la batuta queréis encontrar, en el comedor del colegio debéis buscar» (Etreros, 2020).

4.4.1.11. Sesión 5. Actividad 11: *¡Encontramos la batuta!*

Nos situamos en asamblea y reunimos las pistas que hemos encontrado en las sesiones anteriores: tenemos que ir al comedor del colegio para encontrar la batuta. Nos dirigimos allí y dejamos un tiempo para que los niños la busquen. Cuando la hayan encontrado volvemos al aula y ponemos el vídeo donde el director de la orquesta nos da las gracias por haberle ayudado (<https://www.powtoon.com/s/d0R4PCEtfM3/1/m>). Por último, cogemos los dibujos que realizamos en la primera sesión sobre la batuta y dibujamos al director de la orquesta junto a ella. Además, escribimos en la pizarra «DIRECTOR» y proponemos a los niños escribirlo junto al dibujo.

4.4.2. *Breakout Educativo: «Las partituras de Bach y Mozart»*

El director vuelve a tener problemas y, de nuevo, se pone en contacto con nosotros. Ya tenía todo preparado para su concierto, pero los instrumentos han borrado una parte importante de sus partituras. Para ayudarle, llevamos a cabo tres sesiones. La primera de ellas constará de una actividad en la que introduciremos el nuevo reto a través de un vídeo de elaboración propia. Las dos sesiones restantes estarán compuestas por tres actividades cada una, en las que, como en el reto anterior, conseguirán los números que necesitan para abrir la caja donde se encontrarán las partituras.

4.4.2.1. Sesión 6. Actividad 12: *El director nos pide ayuda: ¿dónde están las partituras?*

El director de la orquesta vuelve a tener problemas y se pone en contacto con nosotros a través del vídeo (<https://www.powtoon.com/s/cUngmKzYTJX/1/m>). Los instrumentos han borrado los nombres de los compositores y algunas notas de las partituras del director. Para ayudarle, tienen que resolver varios retos para conocer a los compositores y que los instrumentos les entreguen las partituras completas. Al terminar el vídeo recordamos que el director de la orquesta nos ha dicho dos nombres muy importantes:

Bach y Mozart. Los apuntamos en la pizarra y les pedimos que cojan un folio y escriban el nombre de estos dos compositores y dibujen cómo creen que eran.

4.4.2.2. Sesión 7. Actividad 13: *El mural de Bach*

Escondemos por el aula sobres con imágenes de algunas de las características más representativas de Bach. Les decimos a los niños que vamos a empezar conociendo a este compositor y que, para ello, deben encontrar los sobres escondidos. Cuando los hayan encontrado, nos reunimos en asamblea y realizamos la rutina de pensamiento *Foto/vídeo/mural*. Para ello, desciframos lo que quieren decir las imágenes de los sobres. La primera de ellas será una fotografía de este compositor. Preguntamos a los niños si saben quién es y, cuando descubramos que es Bach, les preguntamos si se parece a su dibujo. Colgamos la fotografía en una cartulina grande. En el siguiente sobre encontraremos un acertijo: «Si el año de nacimiento de Bach queréis averiguar, los números escondidos debéis encontrar». Además, habrá una imagen en la que aparecen las cuatro regletas Cuisenaire que representan el año de nacimiento de Bach: 1, 6, 8 y 5. Los niños deberán averiguar qué número representa cada regleta (contenido trabajado en clase). Escribimos estos números en la cartulina. Y en el último sobre encontrarán imágenes de varios instrumentos (con el nombre escrito en mayúsculas): clave, órgano, violín y viola. Los dos últimos ya los conocen de sesiones anteriores, por lo que los recordamos y los colgamos en la cartulina. Sobre los nuevos, explicamos algunas de sus características, leemos sus nombres y también los colgamos. Llegamos a la conclusión de que Bach no solo «escribía música» sino que también tocaba estos instrumentos. Ya conocemos un poco a Bach, así que ponemos el vídeo en el que un instrumento desvela el primer número del candado: 8 (<https://www.powtoon.com/s/g8Vviw6fULb/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.2.3. Sesión 7. Actividad 14: *Pintamos la música*

Para seguir conociendo a Bach tenemos que pintar algunas de sus obras y averiguar qué instrumentos son los protagonistas de estas. Vamos a escuchar el *Preludio de la Suite II* para violonchelo y la *Badinerie de la Suite nº2 en si menor*. Colocamos un trozo de papel continuo en el suelo del aula y pedimos a los niños que cojan rotuladores o lápices de colores. Nos ponemos a escuchar la primera obra (*Preludio de la Suite II*) y les decimos que pinten lo que sienten y piensan al escucharla. Cuando hayan terminado, en

asamblea, reflexionamos sobre cómo han pintado la obra y sobre cuál es el instrumento protagonista: el violonchelo (que conocen de sesiones anteriores). Les pedimos que escriban «VIOLONCHELO» en el papel para acordarnos de qué obra se trata. A continuación, cogemos otro papel y repetimos el proceso con la segunda obra. En este caso, el instrumento protagonista es la flauta travesera (que también conocen), así que también les pedimos que escriban este nombre en el papel. Cuando hayamos terminado, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el segundo número: 4 (<https://www.powtoon.com/s/dod5c5zcgje/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.2.4. Sesión 7. Actividad 15: ¿Corcheas?

Para conseguir el último número debemos encontrar la palabra de las notas que se han borrado de la partitura: corcheas. Explicamos a los niños que vamos a escuchar una canción y tienen que descubrir si esta palabra está o no en ella. Para ello, escuchamos la versión que ha realizado recientemente Sheila Blanco poniendo letra a la *Badinerie de la Suite n°2 en si menor* las veces que sean necesarias para que los niños localicen la palabra. Una vez localizada, hablamos sobre las corcheas, escribimos la palabra y «dibujamos» una en la pizarra. Les pedimos que cojan un folio, «dibujen» sus corcheas y escriban la palabra. Cuando lo hayan logrado, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el último número: 9 (<https://www.powtoon.com/s/eaMUKmUzmoX/1/m>). Abrimos la caja y encontramos las partituras de la obra de Bach completas.

4.4.2.5. Sesión 8. Actividad 16: *El mural de Mozart*

Escondemos por el aula sobres con imágenes de algunas características de Mozart. Les decimos a los niños que vamos a empezar a conocer a este compositor. Cuando hayan encontrado los sobres, nos reunimos en asamblea para realizar la rutina de pensamiento *Foto/vídeo/mural*. Para ello, desciframos lo que quieren decir las imágenes. La primera será una fotografía de este compositor. La observamos y hablamos con los niños sobre ella. Cuando descubramos que es Mozart les preguntamos si se parece al dibujo que realizaron. Colgamos la fotografía en una cartulina grande.

En el siguiente sobre encontramos un acertijo: «Si el año de nacimiento de Mozart queréis averiguar, los números escondidos debéis encontrar». También habrá una imagen de las cuatro regletas Cuisenaire que representan el año de nacimiento de Mozart: 1, 7, 5 y 6. Cuando lo descubran escribimos estos números en la cartulina. En el

último sobre encontrarán imágenes de dos instrumentos (con el nombre escrito en mayúsculas): clavicordio y violín. Ya conocemos el violín de sesiones anteriores, por lo que lo recordamos y lo colgamos en la cartulina. Sobre el clavicordio, les explicamos algunas de sus características principales, leemos su nombre y lo colgamos. Además, llegamos a la conclusión de que Mozart no solo «escribía música» sino que, como Bach, también tocaba estos instrumentos. Ya conocemos un poco a Mozart, así que ponemos el vídeo en el que el instrumento desvela el primer número del candado: 5 (<https://www.powtoon.com/s/fbFFDAJCHe8/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.2.6. Sesión 8. Actividad 17: *¿Qué instrumentos aparecen?*

Para seguir conociendo a Mozart vamos a ver un vídeo sobre una obra de este compositor. En este vídeo, de dibujos animados, aparecen varios instrumentos interpretando la obra en el siguiente orden: violín, trompeta y flauta travesera (trabajados en sesiones anteriores). Ponemos el vídeo y decimos a los niños que tienen que averiguar qué instrumentos van apareciendo en él. Repartimos a cada uno tarjetas con imágenes de los instrumentos protagonistas del vídeo (y sus nombres escritos en mayúsculas) y les explicamos que deben colocarlas en el orden en el que aparecen los instrumentos en el vídeo. Cuando hayan resuelto el reto, pondremos el vídeo en el que el instrumento desvela el segundo número del candado: 3 (<https://www.powtoon.com/s/e4qJ4AgnAXg/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.2.7. Sesión 8. Actividad 18: *¿Violín?*

Para conseguir el último número, debemos encontrar la palabra de uno de los instrumentos que tocaba Mozart: violín. Explicamos a los niños que vamos a escuchar una canción y que tienen que descubrir si esta palabra está en ella. Para ello, escuchamos la versión que ha realizado recientemente Sheila Blanco poniendo letra a la *Marcha turca (Sonata para piano nº11 en La mayor)* las veces que sean necesarias para que localicen la palabra. Una vez localizada, recordamos lo que sabemos de este instrumento y les pedimos que cojan un folio, dibujen su propio violín y escriban la palabra. Cuando hayan terminado, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el último número: 9 (<https://www.powtoon.com/s/dv09NOOj0cN/1/m>). Abrimos la caja y encontramos las partituras de la obra de Mozart completas.

4.4.3. *Breakout Educativo: «El auditorio»*

El director de la orquesta vuelve para darnos las gracias y ofrecernos, como recompensa, entradas para ver su concierto. Pero surge un último problema: los instrumentos han escondido las entradas. Para ayudar al director de la orquesta llevaremos a cabo tres sesiones. La primera y la última constarán de una actividad, con la que introduciremos y concluiremos, respectivamente, el reto. En la segunda sesión, realizaremos tres actividades en las que los niños deberán resolver retos para conseguir los tres números que necesitan para abrir la caja donde se encuentran las entradas. Cuando lo consigan, podremos acudir al esperado concierto.

4.4.3.1. Sesión 9. Actividad 19: *Otro problema... ¿dónde están las entradas?*

Comenzamos la actividad poniendo el vídeo en el que el director de la orquesta da las gracias a los niños por haber encontrado sus partituras (<https://www.powtoon.com/s/coIiE3EpsJ1/1/m>). Además, nos dice que, como recompensa, va a invitarnos a su concierto. Pero ha surgido otro problema: los instrumentos han escondido las entradas y, para conseguirlas, los niños tienen que ayudarles a preparar el auditorio para el concierto. Una vez terminado el vídeo, en asamblea, preguntamos a los niños qué nos ha pedido el director de la orquesta esta vez. Realizamos la rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?* Para ello, les preguntamos qué son las entradas, para qué creen que sirven, etc. Para terminar, pedimos a los niños que cojan un folio, dibujen cómo creen que es una entrada y escriban «ENTRADA» para que no se nos olvide lo que estamos buscando.

4.4.3.2. Sesión 10. Actividad 20: *Diseñando los programas*

Para darnos el siguiente número, los instrumentos nos piden que les ayudemos a terminar los programas del concierto escribiendo el nombre de los dos compositores (Bach y Mozart) e ilustrándolo. Preguntamos a los niños si saben qué es un programa y hablamos sobre ellos. Una vez introducido el reto, repartimos a cada niño un programa y recordamos cómo se escribían los nombres de los compositores. Los escribimos en mayúsculas en la pizarra y preguntamos a los niños qué quieren dibujar en su programa. Escuchamos algunas propuestas y dejamos un tiempo para que lo realicen. Cuando hayan terminado, ponemos el vídeo en el que un instrumento desvela el primer número: 7 (<https://www.powtoon.com/s/dOuYadzPT5b/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.3.3. Sesión 10. Actividad 21: *Ordenamos las butacas*

Llevamos al aula la «maqueta» de un auditorio en la que encontramos butacas con diferentes características (distintos colores y tapizados con diferentes figuras geométricas). Cada butaca estará numerada del 1 al 9, pero aparecerán desordenadas. Explicamos a los niños que los instrumentos nos han pedido ayuda para ordenar las butacas. Entonces, en asamblea, observamos la «maqueta» y hablamos sobre las butacas hasta que lleguemos a la conclusión de que están numeradas del 1 al 9. Nos dividimos en los grupos de trabajo y les decimos que tienen que pensar cuál es el orden de las butacas y escribirlo en un folio. Cuando todos los grupos tengan la solución apuntada en su papel, nos volvemos a reunir en asamblea. Entonces, hablamos sobre las soluciones aportadas y llegamos a la conclusión de que las butacas tienen que ir ordenadas de la siguiente manera: 1 2 3 4 5 6 7 8 9. Las ordenamos en la «maqueta». Una vez conseguido, ponemos el vídeo en el que el instrumento desvela el segundo número: 2 (<https://www.powtoon.com/s/eZebff1sJpq/1/m>). Lo apuntamos en la pizarra.

4.4.3.4. Sesión 10. Actividad 22: *Y... ¿los programas?*

Para realizar esta actividad utilizaremos el mismo material que en la anterior. Los instrumentos nos han dicho que se les han caído los programas entre las butacas y necesitan nuestra ayuda para encontrarlos. Para ello, tenemos una pista para cada grupo de trabajo: verde, círculos y no palomitas; lila, triángulos y no palomitas; azul, círculos y no palomitas; azul, triángulos y no palomitas. En asamblea, les pedimos que se junten en los grupos habituales y repartimos a cada uno su pista. Cada equipo se irá acercando a la maqueta para levantar la butaca correspondiente a su pista. Debajo de cada una de ellas habrá una representación de los programas. Cuando todos los grupos hayan terminado, ponemos el vídeo en el que el instrumento desvela el último número: 9 (<https://www.powtoon.com/s/couHxxuFlCn/1/m>). Abrimos la caja y encontramos las entradas que necesitábamos para ir al concierto.

4.4.3.5. Sesión 11. Actividad 23: *¡El concierto!*

Con las entradas que hemos conseguido en la sesión anterior vamos al aula multiusos. Al entrar, los niños entregan su entrada y se sientan en las sillas. Ponemos en la PDI un vídeo en el que el director vuelve a dar las gracias a los niños por haberle ayudado (<https://www.powtoon.com/s/e506HwB6BPX/1/m>). A continuación, escuchamos un

breve concierto para orquesta. Al finalizar, hablamos con los niños sobre qué les ha parecido, si les ha gustado ayudar al director de la orquesta y recordamos algunos de los contenidos que hemos aprendido.

4.5. Recursos

En este apartado expondremos, de forma general, los recursos espaciales, materiales, temporales y humanos que necesitamos para llevar a cabo la propuesta⁴.

- Recursos espaciales: aula multiusos del edificio de Educación Infantil, espacio interno del aula habitual y comedor del colegio.
- Recursos materiales:
 - Fungibles: cartulinas, una caja de cartón, témperas, papel maché, folios, lápices, lápices de colores, ceras, rotuladores, pegamentos, sobres de papel, papel continuo, papel de acetato rojo.
 - No fungibles: candado de tres cifras, pizarra, Pizarra Digital Interactiva, tres teléfonos móviles, una *tablet*, ordenador del aula, instrumentos musicales, vídeos de elaboración propia, audios y vídeos de distintas obras instrumentales, juegos elaborados con *Genial.ly*, *BeeBot*.
- Recursos temporales: esta propuesta está pensada para desarrollarse en un mes lectivo.
- Recursos humanos: maestra habitual del aula, maestra en prácticas.

4.6. Evaluación

La evaluación es una parte fundamental de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje (Álvarez, 2010). Sin embargo, no debemos quedarnos en la visión tradicional de evaluación, centrada en el rendimiento académico del alumnado. Debemos ir más allá y proponer una evaluación mucho más amplia, cuya finalidad sea la mejora tanto del aprendizaje del alumnado como de la propuesta didáctica y la actuación docente (Talanquer, 2015). Solo de esta forma seremos capaces de darnos cuenta de qué aspectos han funcionado y cuáles no, para poder modificarlos y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje (García y López, 2015). Por tanto, la evaluación de esta

⁴ En las fichas de actividades ubicadas en el Anexo 1 se detallarán pormenorizadamente todos los recursos. Además, en el Anexo 4 se muestran los materiales elaborados para la puesta en práctica de la propuesta.

propuesta se llevará a cabo atendiendo a los tres agentes mencionados anteriormente: el alumnado, la propuesta didáctica y la actuación docente.

En cuanto a la evaluación del alumnado, y siguiendo lo establecido en el Artículo 5 de la Orden 680/2009, de 19 de febrero, de la Consejería de Educación, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación de la Educación Infantil y los documentos de aplicación, se llevará a cabo de manera global, continua y formativa. Además, la principal técnica de evaluación será la observación directa y sistemática. A través de esta, y empleando distintos instrumentos de evaluación⁵ como la grabación en vídeo, las escalas descriptivas o las escalas numéricas, analizaremos tanto los conocimientos previos de los niños como sus aprendizajes en función de los criterios de evaluación diseñados en base al Decreto 17/2008⁶. Para ello, llevaremos a cabo distintas asambleas y emplearemos varias rutinas de pensamiento como *¿Qué te hace decir eso?*, que nos permitirán hacer visible el pensamiento del alumnado.

En lo referente a la evaluación de la propuesta didáctica, se llevará a cabo de manera continua y formativa. En la puesta en práctica de las diferentes actividades iremos observando si han sido útiles para el aprendizaje del alumnado, si se ajustan a sus intereses, si consiguen motivarles, mantener su atención, etc. En definitiva, si han sido útiles para el cumplimiento de los objetivos de las mismas. Del mismo modo, los alumnos participarán en esta evaluación en la última actividad de la propuesta, donde realizaremos una asamblea en la que hablaremos sobre el desarrollo de las distintas actividades. Además, participará la maestra tutora del aula, a la que pediremos que, al finalizar la puesta en práctica de la propuesta, nos entregue una escala de observación evaluando los siguientes ítems:

- Las actividades se centran en los intereses de los niños.
- Las actividades se ajustan a las características psicoevolutivas del alumnado.
- Se han cumplido los objetivos propuestos.
- Los materiales se ajustan a las actividades y objetivos.
- Las actividades son flexibles, pudiendo adaptarse las necesidades de los niños.
- La propuesta es innovadora y consigue captar la atención y mantener la motivación del alumnado.

⁵ En el Anexo 5 se muestran varios instrumentos de evaluación diseñados para algunas de las actividades.

⁶ En el Anexo 1 se expone la selección y secuenciación general de los criterios de evaluación diseñados para esta propuesta.

Por último, en cuanto a la evaluación de la actuación docente, se llevará a cabo de manera continua y formativa, con la finalidad de identificar los puntos fuertes y las posibles mejoras que puedan realizarse. Con ella se pretende comprobar si la docente es capaz de manejarse en las diferentes situaciones que surgen en el aula, la eficacia en el trabajo, en el empleo de distintas estrategias didácticas... En definitiva, si con su actuación ha conseguido los objetivos que perseguía con la propuesta diseñada. En esta evaluación participarán tanto los alumnos (mediante la asamblea que se realiza en la última actividad), como la maestra tutora y la propia maestra en prácticas, por lo que llevaremos a cabo una evaluación compartida. Al comienzo y durante el desarrollo de la propuesta, se llevará a cabo mediante el diario de la maestra, donde se reflexionará sobre la propia actuación docente. Al finalizar la propuesta, de nuevo haremos partícipe a la maestra tutora del aula mediante la evaluación de los siguientes ítems:

- Establece un vínculo afectivo con cada uno de los niños.
- Emplea estrategias educativas innovadoras.
- Sigue la programación de manera flexible y abierta.
- Logra motivar y mantener el interés del alumnado.
- Se maneja con soltura en las distintas situaciones que se dan durante el desarrollo de las actividades.
- Es capaz de resolver los problemas que surgen.

5. CONCLUSIONES

En este apartado pretendemos dar cumplida respuesta a los objetivos planteados al inicio de este TFG. En cuanto a los dos primeros, *Fundamentar la necesidad de introducir metodologías activas en las aulas de Educación Infantil* e *Introducir las características y los principios necesarios para el diseño y desarrollo pedagógico de un Breakout Educativo*, se ha realizado una revisión bibliográfica respecto a las metodologías activas en general y los *Breakouts Educativos* en particular, donde se evidencia la relación entre estas, los beneficios de su empleo en las aulas de Educación Infantil y su contribución a la consecución de aspectos tan importantes en esta etapa como el aprendizaje significativo, la motivación, el aprendizaje cooperativo o el pensamiento crítico. Del mismo modo, en esta revisión bibliográfica han quedado

| CONCLUSIONES

justificados los beneficios de introducir, desde las primeras etapas educativas, la educación musical como vehículo de aprendizaje transdisciplinar.

En lo referente al tercer objetivo planteado, *Elaborar una propuesta didáctica, en forma de varios Breakouts Educativos, empleando la música como vehículo a través del cual se trabajarán, de forma holística, contenidos de las tres áreas de la experiencia recogidas en la legislación vigente*, se comenzó realizando un análisis del contexto en el que iba a ponerse en práctica la propuesta. La propuesta constaba de una veintena de actividades organizadas en forma de tres grandes retos en los que se llevaban a cabo varios Breakouts Educativos, donde se introducía a un director de orquesta virtual que solicitaba ayuda a los niños a través de diferentes vídeos. El primer gran reto, *La batuta del maestro*, constaba de cinco sesiones. En ellas los niños debían conseguir los números necesarios para abrir una caja y encontrar tres pistas que les indicarían dónde se encontraba la batuta. El segundo reto, *Las partituras de Bach y Mozart*, constaba de tres sesiones que se desarrollan en siete actividades donde los niños debían, nuevamente, conseguir los números necesarios para abrir el candado que cerraba la caja donde se hallaban las partituras. El último reto, *El auditorio*, constaba de tres sesiones donde se mostraban cinco actividades en las que se proponía ayudar a los instrumentos de la orquesta a preparar el auditorio y, finalmente, lograr los números del candado que encerraba la caja con las entradas de un concierto. Este diseño didáctico se hizo teniendo en cuenta tanto las características psicoevolutivas del alumnado como los recursos disponibles, y de modo globalizado, esto es, empleando la música como vehículo de aprendizaje transdisciplinar. Asimismo, en este diseño se tuvieron en cuenta tanto los principios metodológicos contemplados en la legislación vigente, como los principios que, tras la revisión bibliográfica realizada, consideramos esenciales en el diseño y desarrollo de los *Breakouts Educativos*: la gamificación, el aprendizaje significativo, la motivación, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas, el pensamiento crítico y las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Además, se han previsto los recursos, diseñado y elaborado los materiales necesarios para su posible puesta en práctica.

El último objetivo, *Elaborar unas conclusiones tras el diseño de la propuesta didáctica y la imposibilidad de implementación como consecuencia de la situación actual*, nos permite analizar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos, así como reflexionar sobre la influencia de la situación actual tanto en el desarrollo de este TFG

como en el aprendizaje personal y profesional de la autora del mismo. La propuesta que se expone en este documento empezó a diseñarse con la intención e ilusión de poner en práctica una propuesta didáctica que uniese las dos grandes pasiones de la autora de este TFG: la música y la educación. Sin embargo, debido a la situación actual de Estado de Alarma por la pandemia del COVID-19, esta puesta en práctica no ha podido realizarse, por lo que no podemos discutir los resultados de la misma. Esta situación ha supuesto privar a la autora de este documento de aprendizajes como enfrentarse a dirigir un aula o reflexionar sobre los resultados de la propuesta para su mejora. A pesar de esto, ha aprendido muchas otras cosas, tanto a nivel personal como a nivel profesional. En primer lugar, le ha permitido darse cuenta del verdadero alcance del papel de la escuela en cuanto a las desigualdades sociales. Una situación como esta iguala a todas las personas en lo referente a contraer la enfermedad, pero no en sus daños colaterales, que serán mucho mayores para los colectivos más vulnerables (García-Lastra, 2020). Precisamente, una de las funciones más relevantes de la escuela es paliar estas desventajas (Bonal y González, 2020), por lo que deducimos que la situación actual de enseñanza *online* puede incluso agravarlas. Ante esta situación, los docentes debemos ser más conscientes que nunca del papel que jugamos en la sociedad y anticipar los efectos de la misma para poner los medios necesarios para compensarlos (Rogero, 2020).

Además, para diseñar esta propuesta, la autora de este TFG ha tenido que dar la vuelta a los conocimientos que ha adquirido como músico durante toda su vida, para adaptarlos a los conocimientos que posee como maestra y a las características psicoevolutivas de sus alumnos. Esto ha supuesto horas de esfuerzo y dedicación que se traducen en un gran aprendizaje personal y profesional, que le hace llegar a la conclusión de que unir música y educación de una forma lúdica y atractiva para el alumnado de Educación Infantil es posible gracias a metodologías activas e innovadoras como los *Breakouts Educativos*. Con la ayuda de las metodologías activas, herederas de la tradición pedagógica más renovadora, los docentes conseguiremos cambiar la visión que hoy en día tiene la música en la educación, contribuyendo de manera positiva al desarrollo integral de nuestro alumnado, aspecto que podemos considerar uno de los fines últimos de la educación.

Queremos terminar esta reflexión con unas palabras de Pau Casals, uno de los violonchelistas más importantes de nuestro país que también dedicó parte de su vida a la enseñanza de la música (Ruiza *et al.*, 2004):

¿Existe un trabajo más importante que el de formar y dirigir el desarrollo de un ser humano?... Yo nunca he trazado una línea divisoria entre la enseñanza y el aprendizaje. Es verdad que un maestro debe saber más que su alumno pero, para mí, enseñar es también aprender.

Para la autora de este TFG las palabras de Pau Casals resumen a la perfección lo que quiere decir ser maestro. Para ella, igual que para el músico citado: enseñar también quiere decir aprender cada día de y con nuestros alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akoschky, J., Alsina Masmitjà, P., Díaz Gómez, M. y Giráldez-Hayes, A. (2008). *La música en la escuela infantil (0-6)*. Barcelona: Grao.
- Alonso, F., López, G. M., & Viñes, J. (2008). Learning objects, learning objectives and learning design. *Innovations in Education and Teaching International*, 45(4), 389-400.
- Álvarez Méndez, J. M. (2010). El currículum como marco de referencia para la evaluación educativa. En J. Gimeno Sacristán (Comp.), *Saberes en incertidumbres sobre el currículum* (pp. 355-371). Madrid: Morata.
- Area, M. y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 3(33), 15-38.
- Arguedas, C. (2004). La expresión musical y el currículo escolar. *Revista Educación*, 28(1), 111-122.
- Arts Education Partnership (2013). *Music Matters: How Music Education Helps Students Learn, Achieve and Succeed*. Arts Education Partnership: Create, Learn, Achieve. Retrieved from <http://www.aep-arts.org/wp-content/uploads/2012/08/Music-Matters-Final.pdf>.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Oxford: Grune & Stratton.
- Bangerter, A. y Heath, C. (2004). The Mozart effect: tracking the evolution of a scientific legend. *British Journal of Social Psychology*, 43(4), 605-623. doi:10.1348/0144666042565353.

- Baro Cáliz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y Experiencias Educativas*, (40), 1-11.
- Barrero Fernández, B. (2018). Estudios sobre propuestas y experiencias de innovación educativa. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 22(4), 1-10.
- Barrows, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20, 481-486.
- Barrows, H. (1996). Problem-Based learning in medicine and beyond: A brief overview. In L. Wilkerson & W.H. Gijselaers (eds), *Bringing Problem-Based Learning to Higher Education: Theory and Practice* (pp. 3-12). San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Beltrán, J. y Pérez, L. (1996). Inteligencia, pensamiento crítico y pensamiento creativo. En J. Beltrán y C. Genovard (Eds). *Psicología de la instrucción I. Variables y procesos*. (pp. 429-503). Madrid: Síntesis.
- Benítez, M. A., Díaz Abrahan, V. y Justel, N. R. (2017). Beneficios del entrenamiento musical en el desarrollo infantil: una revisión sistemática. *Revista Internacional de Educación Musical*, (5), 61-68.
- Bermell Corral, M. Á., Alonso Brull, V., Bernabé Villodre, M. M. (2016). Impacto de la educación musical para la competencia social en Educación Infantil. *Opción, Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (81), 104-128.
- Bernal, J. (2000). Implicaciones de la música en el currículum de Educación Infantil. *Revista Electrónica de LEEME*, (5), 1-6.
- Bernal, J. y Calvo, M^a. L. (2000). *Didáctica de la música. La expresión musical en la educación infantil*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Blood, A. J. y Zatorre, R. J. (2001). Intensely pleasurable responses to music correlate with activity in brain regions implicated in reward and emotion. *Psychology*, 98(20), 11818-11823.
- Bonal, X. y González, S. (2020). Confinamiento y efecto escuela. *El Periódico*. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20200406/efecto-coronavirus-desigualdad-escuelas-xavier-bonal-sheila-gonzalez-7919442>
- Bordons, G y Casals, A. (2012). Poesía, música i escola: Un triangle sonor. *Temps d'Educació*, 42(1), 101-124.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Boza, A, Tirado, R. y Guzmán-Franco, M.D. (2010). Creencias del profesorado sobre el significado de la tecnología en la enseñanza: influencia para su inserción en los centros docentes andaluces. *RELIEVE*, 16(1), 1-24.
- Buckley, P. & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. doi: 10.1080/10494820.2014.964263.
- Cabedo Mas, A. (2014). La música y su aprendizaje en la construcción de culturas para hacer las paces. *Cultura de Paz*, 20(64), 10-16.
- Cabero, J. y Ruiz, J. (2017). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la inclusión. *International Journal of Educational Research and Innovation*, (9), 26-30. Recuperado de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomíaBloomDigital>
- Calderero Hernández, J. F., Aguirre Ocaña, A. M., Castellanos Sánchez, A., Peris Sirvent, R. M. y Perochena González, P. (2014). Una nueva aproximación al concepto de educación personalizada y su relación con las TIC. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(2), 131-151.
- Campayo Muñoz, E. Á. y Cabedo Mas, A. (2016). Música y competencias emocionales: posibles implicaciones para la mejora de la educación musical. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, (13), 124-139.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad* (12), 7-20.
- Conejo Rodríguez, P.A. (2012). El valor formativo de la música para la educación en valores. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 2, 263-278.
- Corkill, E. (2009). *Real Escape Game brings its creator's wonderment to life*. Tokio: Japan times.
- Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. Consejería de Educación (B.O.C.M. núm. 61, 12 de marzo de 2008).
- Delors, J. (ed.) (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindThek Conference*, 9-15.

- Diago, P. D., y Ventura, N. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma*, 85(1), 33-40. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/320191004_Escape_Room_gamificaci_on_educativa_para_el_aprendizaje_de_las_matematicas
- Díaz, M. (2004). La educación musical en la etapa 0-6 años. *Lista Electrónica Europea de Música en la Educación*, (14), 1- 6.
- Díez, J. C., Bañeres, D. y Sierra, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 18(2), 85-105. doi:10.14201/eks201718285105
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 231-246.
- Donaire Castillo, I. M., Gallardo Arrebola, J., & Macías Aguado, S. P. (2006). Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo. *Práctica Docente* (3), 1-10.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Mórala.
- Elliott, J. (2004). The struggle to redeline the relationship between knowleedge and action in the academy: some reflections on action research. *Educator*, 34, 11-26.
- Ennis, R. H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, 43(2), 44-48.
- Esteban, M. (2009). Bases psicopedagógicas del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). El cruce de caminos entre Vygotski y Piaget. *Boletín de Educación*, 40, 39-48.
- Esteban, M. (2010). *Geografías del desarrollo humano. Una aproximación a la psicología cultural*. Barcelona: Editorial ARESTA.
- Esteban, M. (2011). Del “Aprendizaje Basado En Problemas” (ABP) al “Aprendizaje Basado En La Acción”. (ABA). Claves para su complementariedad e implementación. *Revista de Docencia Universitaria*, 9(1), 91-107.
- Esteban, M. y Branda, L. A. (2008). El Aprendizaje Basado en Problemas aplicado a la enseñanza de la ética profesional en los estudios de psicología. La experiencia de la Universitat de Girona. En VV.AA. *Actas de V Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria*. Valencia: Universitat de Valencia. Recuperado de <https://www.aidu-asociacion.org/wp-content/uploads/2019/12/CIDU-2008-Valencia-302.pdf>

- Esteban, M., Sidera, F., Dolya, G. & Veraksa, N. (2011). Key to Learning. A neo-Vygotskian program for children aged 3 to 7. *Revista de Psicología y Educación, 6*.
- Esteve, J.M. (2003): *La tercera Revolución Educativa. La Educación en la Sociedad del Conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Etreros París, M. (2020). *Memoria de Prácticum II de Educación Infantil*. Segovia: Facultad de Educación de Segovia de la Universidad de Valladolid. Documento no publicado.
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. Milbrae, CA: The California Academic Press.
- Fernández-Jiménez, A., Jorquera-Jaramillo, M. C. (2017). El sentido de la educación musical en una sociedad concebida como motor de la economía del conocimiento: una propuesta de marco filosófico. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical, 14*, 95-107.
- Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI, 24*, 35-56.
- Flecha, R., Gómez, J. y Puigvert, L. (2001). *Teoría sociológica contemporánea*. Barcelona: Paidós.
- Foncubierta, J.M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen.
- Friedrich, C., Teaford, H., Taubenheim, A., Boland, P. & Sick, B. (2019). Escaping the professional silo: an escape room implemented in an interprofessional education curriculum. *Journal of Interprofessional Care, 33*(5), 573-575. doi: 10.1080/13561820.2018.1538941.
- García Herránz, S. y López Pastor, V. M. (2015). Evaluación Formativa y Compartida en Educación Infantil. Revisión de una Experiencia Didáctica. *Qualitative Research in Education, 4*(3), 269-298.
- García-Lastra, M. (2020). Crisis, pandemia y fragilidades: reflexiones desde un “balcón sociológico”. *Revista de Sociología de la Educación-RASE, 13*(2), 140-144.
- García Ruiz, M. R., & González Fernández, N. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía (UC):

- repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, (42), 1-13.
- García Torres, C. y Arranz Martín, M.L. (2011). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- German, G., Abrate, L. y otros (2011). La Escuela Nueva: un debate al interior de la pedagogía. *Diálogos pedagógicos*, 18, 12-33.
- Giráldez, A. (2007). Contribuciones de la educación musical a la adquisición de las competencias básicas. *Eufonía, Didáctica de la Música*, (41), 49-57.
- Hernández, M. L., y González, M. A. (2015). La motivación en el aula: estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 55, 1-10. Recuperado de <http://atlante.eumed.net/wp-content/uploads/aula.pdf>
- Hernández Bravo, J. R., Hernández Bravo, J. A. y Millán Arellano, M. A. (2010). Actividades creativas en Educación Musical: la composición musical grupal. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (25), 11-23.
- Ibarretxe, G. (2010). Fundamentos psicopedagógicos. En M.E. Riaño, & M. Díaz, *Fundamentos Musicales y Didácticos en Educación Infantil* (pp. 39-55). Santander: PUBliCan.
- Johnson, D.W.; Johnson, R.T.; Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires. Paidós.
- Jones, B., F. e Idol, L. (1990). Introduction. In B. F. Jones y L. Idol (Eds.), *Dimensions of thinking and cognitive instruction*, (pp. 1-13). Hillsdale: Erlbaum.
- Kapp, K., M., (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Koelsch, S. (2015). Music-evoked emotions: principles, brain correlates, and implications for therapy. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1337(1), 193-201. doi: 10.1111/nyas.12684 Ann.
- Landa, V. y Morales, P. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13, 145-157. Recuperado de <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/574/Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lara Guerrero, J. y Lara Ragel, L. (2004). Recursos para un aprendizaje significativo. *Enseñanza*, 22, 341-368. Recuperado de

https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/70765/1/Recursos_para_un_aprendizaje_significati.pdf

- López Serrano, S., Manzano Carrasco, S., Ruiz-Ariza, A., & Suárez Manzano, S. (2018). Diseño de un Escape Room o Break Out Educativo en Educación Física mediante Realidad Aumentada. En Á. Torres-Toukourmidis, & L. M. Romero-Rodríguez, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación* (pp. 331-348). Quito: Abya Yala.
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45-47.
- Luelmo del Castillo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro* 27, 4-21.
- Maehr, M. L., & Meyer, H. A. (1997). Understanding motivation and schooling: Where we've been, where we are, and where we need to go. *Educational Psychology Review*, 9(4), 371-409. doi:10.1023/A:1024750807365.
- Marín Ibañez, R. (1976). Los ideales de la Escuela Nueva. *Revista de Educación*, 23-42.
- Marsh, C. (2012). The beat will make you be courage: The role of a secondary school music program in supporting young refugees and newly arrived immigrants in Australia. *Research Studies in Music Education*, 34(2), 93-111.
- Martens, S. & Crawford, K. (2019). Embracing Wonder and Curiosity: Transforming teacher practice through escape room design. *Childhood Education*, 95(2), 68-75. doi: 10.1080/00094056.2019.1593764.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin.com.
- Mueller, A. K. (2003). Making connections between movement and music for young children. *General Music Today*, 16(3), 9-12. doi: 10.1177/10483713030160030104.
- Muñoz López, C. y Zaragoza Domenech, C. (2008). *Didáctica de la Educación Infantil*. Barcelona: Altamar.
- Negre i Walczak, C. (2017). "BreakoutEdu", microgamificación y aprendizaje significativo. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>

- Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education, 94*(1), 44-49.
- North, A. C. y Hargreaves, D. J. (2003). Is music important? *Psychologist, 16*(8), 406-410.
- Norton, A., Winner, E., Cronin, K., Overy, K., Lee, D. J., y Schlaug, G. (2005). Are there pre-existing neural, cognitive, or motoric markers for musical ability? *Brain and Cognition, 59*(2), 124-134. doi: 10.1016/j.bandc.2005.05.009.
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa, 44*, 1-17. doi: S1678-4634201844173773.
- Pahlen, K. (1961). *La música en la educación moderna*. Buenos Aires: Editorial Ricordi.
- Pascual, P. (2006) *Didáctica de la Música*. Madrid: Pearson Educación.
- Peretz, I. (2008). Musical disorders: From behavior to genes. *Current Directions in Psychological Science, 17*(5), 329-333. doi: 10.1111/j.1467-8721.2008.00600.x.
- Pérez Castejón, D. (2015). Proyecto de innovación IES Gúdar-Javalambre: cambio organizativo y metodológico en el aula de matemáticas. Curso 2014/2015. *A tres bandas, (38)*, 111-116.
- Pérez Solís, M. (2003). *Orientación Educativa y Dificultades de Aprendizaje*. Madrid: Thomson.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: SAGE.
- Quintanal Perez, F. (2016). Gamificación y la Física-Química de secundaria. *Education in the Knowledge Society (EKS), 17*(3), 13. doi:10.14201/eks20161731328.
- Redondo, J. L. (2017). *¿BreakoutEDU o Escape Room? Gamificación analógica y educativa*. Recuperado de <https://joseluisredondo.me/2017/12/16/breakoutedu-o-escape-room-gamificacion-analogica-y-educativa/>
- Riesco, B. (2009). La música en la Educación Infantil. *Padres y maestros, (327)*, 33-35.
- Rodríguez, A., García, E., Ibáñez, R., González, J. y Heine, J. (2009). Las TIC en la educación superior: estudio de los factores intervinientes en la adopción de un

- LMS por docentes innovadores. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 8(1), 35-51.
- Rogero, J. (2020). Ficción educativa en tiempos de confinamiento. *El Diario de la Educación*. Recuperado de <https://eldiariodelaeducacion.com/2020/03/25/ficcion-educativa-en-tiempos-de-confinamiento/>
- Rojano, S., López, M, López, G. (2016). Desarrollo de tecnologías de la información y la comunicación para reforzar los procesos de enseñanza y aprendizaje en ciencias en el grado de maestro/a en educación infantil en la Universidad de Málaga. *SciELO*, 27(3), 226-232.
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía y Vidas. Enciclopedia biográfica en línea*. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/casals.htm>.
- Saarikallio, S. (2011). Music as emotional self-regulations through adulthood. *Psychology of Music*, 39(3), 307-327. doi: 10.1177/0305735610374894.
- Sahlberg, P., & Boce, E. (2010). Are teachers teaching for a knowledge society? *Teachers and Teaching*, 16(1), 31-48.
- Salas, F. E. (2016). Aportes del modelo de Yrjö Engeström al desarrollo teórico de la docencia universitaria. *Revista Educación*, 40(2), 1-22. doi: <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v40i2.15257>
- Sarget Ros, M. A. (2003). La música en la Educación Infantil: estrategias cognitivo-musicales. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación de Albacete*, (18), 197-209.
- Schippers, H. (2009). *Facing the music: Shaping music education from a global perspective*. New York: Oxford University Press.
- Sein-Echaluze Lacleta, M. L., Fidalgo Blanco, Á., y García-Peñalvo, F. J. (2014). Buenas prácticas de Innovación Educativa. *Revista de Educación a Distancia*, 44.
- Siraj-Blatchford, J. (comp.) (2005). *Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Soria-Urios, G., Duque, J. y García-Moreno, J. M. (2011). Música y cerebro (II): Evidencias cerebrales del entrenamiento musical. *Revista de Neurología*, 53(12), 739-746.

- Talanquer, V. (2015). La importancia de la evaluación formativa. *Educación Química*, 26, 177-179.
- Tiana Ferrer, A. (2008). Principios de adhesión y fines de la Liga Internacional de la Educación Nueva. *Trasatlántica de educación*, 5, 43-48.
- Venegas, E. (2018). Las distintas aristas de la innovación educativa. *Trasatlántica de educación*, 20(21), 35-46.
- Vera García, M. D. (2009). Aprendizaje cooperativo. *Innovación y experiencias educativas* (14), 1-11.
- Verdura, M. (2019). *Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3º de Educación Secundaria Obligatoria* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Internacional de La Rioja, La rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/9395>
- Vuilleumier, P. y Trost, W. (2015). Music and emotions: from enchantment to entrainment. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1337(1), 212-222. <http://doi.org/10.1111/nyas.12676>.
- Zubillaga, A. (2018). Retos para abordar la innovación educativa. *Trasatlántica de educación*, 20(21), 55-68.

ANEXOS

ANEXO 1: SELECCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

OBJETIVOS SELECCIONADOS	CONTENIDOS SELECCIONADOS	CRITERIOS SELECCIONADOS
5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación en función de cualquier rasgo diferenciador y comportamientos de sumisión o dominio.	Bloque 2. Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.	4. Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo, y mostrar actitudes de ayuda y colaboración.
8. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.	Bloque 3. La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.	10. Realizar autónomamente y con iniciativa actividades habituales para satisfacer necesidades básicas relacionadas con el cuidado personal, la higiene, la alimentación, el descanso, la salud, el bienestar, los desplazamientos y otras tareas de la vida cotidiana.
3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser	Bloque 1. Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias,	6. Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.

capaces de denominarlos, expresarlos y preferencias e intereses propios y de los comunicarlos a los demás, identificando y demás. Control progresivo de los propios respetando, también, los de los otros. sentimientos y emociones.

OBJETIVOS SELECCIONADOS

OBJETIVOS SECUENCIADOS

5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación en función de cualquier rasgo diferenciador y comportamientos de sumisión o dominio.

Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la realización de las actividades en pequeño grupo.

8. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.

Tomar iniciativa en la resolución de los retos planteados.

3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.

Identificar los propios sentimientos, preferencias e ideas y ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás en la realización de los distintos retos, identificando y respetando también los de los otros.

CONTENIDOS SELECCIONADOS	CONTENIDOS SECUENCIADOS
Bloque 2. Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.	Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución de los distintos retos.
Bloque 3. La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.	Iniciativa en los retos planteados y en la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.
Bloque 1. Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.	Identificación y expresión de sentimientos, preferencias, intereses e ideas propios y de los demás en la resolución de los distintos retos.

CRITERIOS SELECCIONADOS	CRITERIOS SECUENCIADOS
4. Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo, y mostrar actitudes de ayuda y colaboración.	Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución de los distintos retos.
10. Realizar autónomamente y con iniciativa actividades habituales para satisfacer necesidades básicas relacionadas con el cuidado personal, la higiene, la alimentación, el descanso, la salud, el bienestar, los desplazamientos y otras tareas de la vida cotidiana.	Mostrar iniciativa ante la resolución de los distintos retos.
6. Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	Expresar emociones, sentimientos, preferencias e ideas mediante el lenguaje oral en la resolución de los distintos retos.

Área 2: Conocimiento del entorno

OBJETIVOS SELECCIONADOS	CONTENIDOS SELECCIONADOS	CRITERIOS SELECCIONADOS
16. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.	Bloque 1. Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas.	16. Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etcétera), y temporales (antes, después, por la mañana, por la tarde, etcétera).
8. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.	Bloque 1. Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.	10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).
12. Realizar seriaciones con objetos y números.	Bloque 1. Aproximación a la cuantificación de colecciones. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones. Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades	10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).

	manejables.	
1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.	Bloque 1. Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos. Bloque 1. Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.	1. Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos.
5. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.	Bloque 3. Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno. La participación en la familia y en la escuela.	23. Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir. Conocer y respetar las normas de convivencia de los distintos grupos a los que pertenece.
9. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.	Bloque 1. Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones. Cuantificadores básicos: Todo/nada/algo, uno/varios, etcétera.	12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.

10. Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	Bloque 1. Aproximación a la serie numérica. Su representación gráfica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.	12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.
---	--	---

OBJETIVOS SELECCIONADOS

OBJETIVOS SECUENCIADOS

8. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.	Iniciarse en las habilidades matemáticas manipulando elementos, identificando sus atributos y cualidades. Establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
16. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.	Orientar y situar en el espacio los objetos y a uno mismo utilizando las nociones espaciales básicas.
12. Realizar seriaciones con objetos y números.	Realizar seriaciones con objetos propios del ámbito de la música.
1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.	Observar y explorar de forma activa su entorno a través de vídeos, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos referidos al ámbito de la música.

5. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.	Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social durante la realización de retos en grupo-clase.
9. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.	Conocer los cardinales y alguna de sus representaciones: regletas Cuisenaire. Conocer los cardinales del 1 al 9.
10. Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	Conocer, utilizar y escribir la serie numérica del 1 al 9 para contar y ordenar elementos relacionados con el ámbito de la música.

CONTENIDOS SELECCIONADOS

CONTENIDOS SECUENCIADOS

Bloque 1. Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas.	Nociones básicas de orientación para orientar y situar objetos en el espacio.
Bloque 1. Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.	Reconocimiento de distintos atributos de los objetos: color, forma, tamaño, sonido.
Bloque 1. Aproximación a la cuantificación de colecciones. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones. Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado.	Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado: seriaciones y patrones.

Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables.

Bloque 1. Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.

Interés por los objetos del ámbito musical, sus funciones y usos.

Bloque 3. Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno. La participación en la familia y en la escuela.

Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a la hora de resolver los retos conjuntamente.

Bloque 1. Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.

Conocimiento de algunos atributos de los instrumentos musicales: forma, tamaño, material, sonido.

Bloque 1. Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones. Cuantificadores básicos: Todo/nada/algo, uno/varios, etcétera.

Los números cardinales y alguna de sus representaciones: regletas Cuisenaire.

Los números cardinales y su representación gráfica.

Bloque 1. Aproximación a la serie numérica. Su representación gráfica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.

Aproximación a la serie numérica y a su representación gráfica para contar y ordenar colecciones.

CRITERIOS SELECCIONADOS	CRITERIOS SECUENCIADOS
16. Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etcétera), y temporales (antes, después, por la mañana, por la tarde, etcétera).	Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etc.) para la resolución de distintos retos.
10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).	Agrupar y ordenar elementos según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etc.).
10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).	Ordenar elementos y colecciones según un criterio dado: seriaciones y patrones.
1. Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos.	Discriminar objetos y elementos referentes al ámbito de la música.
23. Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir. Conocer y respetar las normas de convivencia de los distintos grupos a los que pertenece.	Conocer y respetar las normas de convivencia en la realización de los retos en pequeño y gran grupo.
12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.	Conocer los primeros números cardinales y algunas de sus representaciones: regletas Cuisenaire. Conocer los primeros números cardinales y su representación gráfica.
12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los	Aprender a contar de forma correcta y conocer y escribir los primeros números cardinales.

diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación

OBJETIVOS SELECCIONADOS	CONTENIDOS SELECCIONADOS	CRITERIOS SELECCIONADOS
1. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos.	Bloque 1. 1.1. Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos para regular la propia conducta y la de los demás.	1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.
8. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.	Bloque 1. 1.2. Diferenciación ente las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito.	9. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído.

<p>13. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas.</p>	<p>Bloque 4. Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.</p>	<p>21. Conocer algunos artistas representativos. 22. Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. 25. Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas en distintos medios, así como el interés para compartirlas.</p>
<p>4. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.</p>	<p>Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.</p>	<p>3. Comprender mensajes orales diversos, relatos, producciones literarias, descripciones, explicaciones e informaciones que les permitan participar en la vida en el aula mediante la comunicación oral: Conversaciones, cuentos, refranes, canciones, adivinanzas, poesías, etcétera, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p>
<p>14. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.</p>	<p>Bloque 3. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.</p>	<p>16. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes</p>

		lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
13. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar vivencias y emociones, mediante el empleo de diversas técnicas.	Bloque 3. La expresión plástica como medio de comunicación y representación.	16. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
9. Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.	5. Discriminar auditivamente palabras y sílabas.

<p>11. Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones, y adoptando las reglas básicas de la comunicación.</p>	<p>Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.</p>	<p>6. Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias.</p>
<p>Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos como recursos para el aprendizaje (elaboración propia; no se encuentran objetivos en relación en el Decreto 17/2008).</p>	<p>Bloque 2. Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.</p>	<p>Emplear instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen como recursos para el aprendizaje (elaboración propia; no se encuentran criterios de evaluación en relación en el Decreto 17/2008).</p>

OBJETIVOS SELECCIONADOS	OBJETIVOS SECUENCIADOS
1. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos.	Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas y sentimientos.
4. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.	Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución conjunta de los distintos retos.
8. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.	Leer y escribir palabras propias del lenguaje específico de la música.
13. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas.	Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical.
14. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.	Conocer algunas técnicas básicas de la expresión plástica.
13. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar vivencias y emociones, mediante el empleo de diversas técnicas.	Realizar actividades de representación y expresión para comunicar ideas a través del lenguaje plástico.
9. Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	Escuchar atentamente la exposición de textos sencillos referentes a la música para comprender la información. Escuchar y observar atentamente vídeos referentes a la música para

	comprender la información dada y resolver los retos propuestos.
11. Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones, y adoptando las reglas básicas de la comunicación.	Iniciarse en la participación en diferentes situaciones de comunicación (asambleas en gran grupo y en pequeño grupo) para la resolución de los distintos retos, respetando sentimientos, ideas y opiniones y adoptando las reglas básicas de la comunicación.
Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos como recursos para el aprendizaje (elaboración propia; no se encuentran objetivos en relación en el Decreto 17/2008).	Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos como <i>tablets</i> o teléfonos móviles como recurso para el aprendizaje en la resolución de distintos retos.

CONTENIDOS SELECCIONADOS

CONTENIDOS SECUENCIADOS

Bloque 1. 1.1. Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos para regular la propia conducta y la de los demás.	Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos, y regular la propia conducta y la de los demás.
Bloque 1. 1.2. Diferenciación ente las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito.	Identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical.

Bloque 4. Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.	Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos presentados.
Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.	Participación y escucha activa en asambleas y trabajo en pequeño grupo para la resolución de los retos planteados.
Bloque 3. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.	Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado recortado, pegado, etc. Experimentación con estos materiales y útiles.
Bloque 3. La expresión plástica como medio de comunicación y representación.	La expresión plástica como medio de comunicación de ideas.
Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.	Participación y escucha activa de canciones, así como acercamiento a la interpretación de relatos orales producidos por medios audiovisuales. Escucha activa de vídeos referentes a la música, interpretando los mensajes visuales y orales contenidos.
Bloque 1. 1.1. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.	Participación y escucha activa en las situaciones de comunicación (asambleas en gran grupo y en pequeño grupo) para la resolución conjunta de los distintos retos.

Bloque 2. Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación. Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos (*tablet* o teléfono móvil) como recursos para el aprendizaje: lectura de códigos QR.

CRITERIOS SELECCIONADOS

CRITERIOS SECUENCIADOS

1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas. Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas.

9. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído. Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído.

22. Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Conocer las posibilidades sonoras de distintos instrumentos musicales.

25. Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas en distintos medios, así como el interés para compartirlas. Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical.

3. Comprender mensajes orales diversos, relatos, producciones literarias, descripciones, explicaciones e informaciones que les Comprender mensajes orales diversos que les permitan resolver los distintos retos mediante la comunicación oral; mostrando una actitud

<p>permitan participar en la vida en el aula mediante la comunicación oral: Conversaciones, cuentos, refranes, canciones, adivinanzas, poesías, etcétera, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p>	<p>de escucha atenta y respetuosa.</p>
<p>16. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.</p>	<p>Utilizar materiales y técnicas propios del lenguaje plástico, mostrando interés por explorar sus posibilidades y disfrutar con sus producciones.</p>
<p>16. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.</p>	<p>Expresarse y comunicar ideas y pensamientos utilizando el lenguaje plástico.</p>
<p>21. Conocer algunos artistas representativos.</p>	<p>Conocer algunos artistas representativos referentes al ámbito musical.</p>
<p>5. Discriminar auditivamente palabras y sílabas.</p>	<p>Discriminar auditivamente palabras. Discriminar auditiva y visualmente los instrumentos trabajados.</p>
<p>6. Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como</p>	<p>Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en las asambleas en gran grupo o pequeño grupo que se llevan a cabo para la resolución de los distintos retos.</p>

aceptar las diferencias.

Emplear instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen como recursos para el aprendizaje. Emplear instrumentos tecnológicos como *tablets* o teléfonos móviles como recursos para el aprendizaje en la resolución de distintos retos.

ANEXO 2. FICHAS DE ACTIVIDADES

Breakout Educativo 1: La batuta del maestro

Sesión 1. Actividad 1: *El director de la orquesta*

Título	<i>El director de la orquesta</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad inicial, ya que con ella introducimos el primer Breakout Educativo.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar de forma activa el vídeo generando interpretaciones sobre los posibles usos de la batuta del director de la orquesta. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas referidas a los posibles usos de la batuta. - Leer y escribir palabras sencillas propias del lenguaje específico de la música: batuta. - Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: concierto para orquesta. - Conocer y emplear algunas técnicas básicas de la expresión plástica en la realización de su batuta.
Contenidos	<p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés por los objetos del ámbito musical, sus funciones y usos: la batuta. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas sobre los posibles usos de la batuta. - Identificación de palabras escritas y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: batuta. - Audición atenta de obras musicales: concierto para orquesta.

Encuadre metodológico	<i>Aprendizaje dialógico y gamificación.</i>
Descripción	<p><i>Nos dirigimos al aula multiusos del edificio de Educación Infantil para usar la Pizarra Digital Interactiva. Una vez aquí, pedimos a los niños que se sienten y ponemos un vídeo en el que aparezca una orquesta tocando. Cuando finalice el vídeo, hablamos con los niños sobre qué han visto, dando importancia a la figura del director y a la utilidad de lo que lleva en la mano (la batuta).</i></p> <p><i>A continuación, ponemos otro vídeo (elaboración propia) en el que el director de la orquesta les dice a los niños que tiene un problema: su batuta ha desaparecido y la necesita para poder dar un concierto muy importante. Les pide ayuda para encontrarla y les dice que si quieren ayudarlo, tendrán que ir resolviendo distintos retos para que los instrumentos de la orquesta vayan dándoles pistas sobre dónde se encuentra la batuta.</i></p> <p><i>Estas pistas siempre se encontrarán en una caja cerrada con un candado de tres números. Y para conseguir estos números, tienen que resolver los retos que les propongan los músicos.</i></p> <p><i>Una vez explicado esto, les preguntamos a los niños si se acuerdan de cómo era la batuta y les pedimos que cada uno dibuje la suya y escriba esta palabra (ponemos el modelo en la pizarra), para no olvidarse de cómo era y poder encontrarla.</i></p> <p><i>Les repartimos un folio y pinturas, dejamos un tiempo para que realicen sus dibujos y volvemos al aula, donde colgamos las batutas que han dibujado los niños (Etreros, 2020).</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>aula multiusos del edificio de Educación Infantil y espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>Pizarra Digital Interactiva, vídeos, folios y lápices de colores.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>30-40 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Discriminar objetos y elementos referentes al ámbito de la música:</i></p>

	<p><i>batuta.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas sobre los posibles usos de la batuta.</i> - <i>Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: batuta.</i> - <i>Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical: concierto para orquesta.</i> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala numérica en la que se evalúan los siguientes ítems (Anexo 5): <ul style="list-style-type: none"> ○ Discrimina la batuta y conoce su uso. ○ Utiliza la lengua oral para expresar ideas sobre los usos de la batuta. ○ Lee y escribe correctamente la palabra «batuta». ○ Muestra sensibilidad estética y actitudes positivas hacia el concierto de orquesta.
--	--

Sesión 2. Actividad 2: *Conocemos el violín y el violonchelo*

Título	<i>Conocemos el violín y el violonchelo</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad, en primer lugar, en pequeño grupo y, posteriormente, en grupo-clase, fomentando así la interacción basada en el diálogo y la colaboración.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la realización del puzle en pequeño grupo.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Orientar y situar en el espacio las piezas del puzle utilizando las nociones espaciales básicas.</i>

<p>Contenidos</p>	<p>- Iniciarse en las habilidades matemáticas identificando los atributos y cualidades de los objetos (violín y violonchelo) realizando comparaciones.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas en la rutina de pensamiento «Compara-Contrasta».</p> <p>- Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: violín y violonchelo.</p> <p>- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical (violín y violonchelo).</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto planteado: resolver el puzle.</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Nociones básicas de orientación para orientar y situar las piezas del puzle.</p> <p>- Reconocimiento de distintos atributos del violín y el violonchelo: forma, tamaño, material, sonido, etc.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la rutina de pensamiento «Compara-Contrasta».</p> <p>- Identificación de palabras escritas: violín y violonchelo.</p> <p>- Audición atenta de obras musicales interpretadas por un violín y un violonchelo.</p>
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Principio de actividad: el juego.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Explicamos a los niños que para conseguir el primer número del candado que cierra la caja tienen que encontrar los dos instrumentos que hay escondidos en las piezas de dos puzles. Uno de los puzles será una imagen de un violín (con el nombre escrito en mayúsculas) y otro una imagen de un violonchelo (también con el nombre escrito en mayúsculas).</p> <p>Para ello, dividiremos a los niños en los grupos habituales de trabajo en clase (cuatro grupos de seis niños) y repartiremos a cada uno las piezas de ambos puzles.</p> <p>Dejamos un tiempo para que los niños los resuelvan mientras la</p>

	<p><i>docente va observando a los distintos grupos, ayudándoles en caso de ser necesario.</i></p> <p><i>Cuando hayan conseguido realizar los puzles, la docente sacará un violonchelo y un violín e interpretará una pequeña melodía para que los niños asocien cada instrumento con su sonido.</i></p> <p><i>Para terminar la actividad, reflexionamos sobre las semejanzas y diferencias de ambos instrumentos mediante la rutina de pensamiento «Compara-Contrasta» y leemos sus nombres.</i></p> <p><i>Una vez hecho esto, ponemos el vídeo (en la tablet o PDI, en función de la disponibilidad en el aula) donde los instrumentos les dicen a los niños que han conseguido el primer número: 3. Apuntamos el número en la pizarra (Etreros, 2020).</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula (espacio cerrado).</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>puzles con la imagen de un violonchelo y un violín, con sus respectivos nombres escritos en mayúscula (hechos con cartulina y plastificados), un violonchelo y un violín (de los que dispone la docente), vídeo del instrumento de cuerda desvelando el número, un aparato electrónico (tablet o PDI).</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>25-30 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración con los iguales en la resolución del reto: resolver el puzle.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Manejar las nociones espaciales básicas para la realización del puzle.</i></p> <p><i>- Agrupar los instrumentos musicales según sus semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, etc.).</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la interacción con los grupos de trabajo para la realización del puzle y la rutina de pensamiento.</i></p>

	<p>- Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: violón y violonchelo.</p> <p>- Conocer las posibilidades sonoras del violín y del violonchelo.</p> <p>- Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical (violín y violonchelo).</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.
--	--

Sesión 2. Actividad 3: Conocemos la viola y el contrabajo

Título	Conocemos la viola y el contrabajo
Autoría	Elaboración propia
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad:</i> se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento:</i> es una actividad en pequeño grupo y en grupo-clase, donde se fomenta la interacción basada en el diálogo y la colaboración.</p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p>- Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: descubrir el contenido de cada tarjeta.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas para realizar el organizador gráfico «La Mariposa».</p> <p>- Leer palabras conocidas (cocorico, burger, pegatina, etc.) y nuevas, propias del lenguaje específico de la música (viola y contrabajo).</p> <p>- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical (viola y contrabajo).</p>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <p>- Iniciativa en la resolución del reto planteado: descubrir el</p>

Encuadre metodológico	<p>contenido de cada tarjeta.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas tanto en el trabajo en pequeño grupo como en la realización del organizador gráfico «La Mariposa». - Identificación de palabras escritas: cocorico, burger, pegatina, viola, contrabajo, etc. - Audición atenta de obras musicales interpretadas por una viola y un contrabajo.
Descripción	<p>Principio de actividad: el juego.</p> <p>Empezamos la actividad en asamblea, donde les enseñamos a los niños la grafía de dos palabras nuevas: viola y contrabajo. A continuación, les mostramos unas tarjetas con el nombre de varias cosas conocidas para ellos: pegatina, burger, rotulador, dragón, espada, escudo, cocorico, pico. A estas tarjetas añadimos otras dos en las aparecen escritas las dos palabras que acaban de aprender: viola y contrabajo. Todos los nombres estarán escritos en azul sobre un fondo rojo de manera que, a simple vista, no se distinguirá lo que pone. Los niños tendrán que encontrar un plástico rojo escondido por el aula y descubrir que si ponen las tarjetas detrás de este, aparecerá un nombre.</p> <p>La maestra podrá intervenir para guiar a los niños en este descubrimiento.</p> <p>Una vez que lo hayan descubierto, dividiremos a los niños en los grupos habituales de trabajo y repartiremos a cada uno las mismas tarjetas con los nombres mencionados anteriormente. Les decimos que los instrumentos nos han pedido que encontremos las tarjetas en las que pone «viola» y «contrabajo». Dejaremos un tiempo hasta que lean lo que pone en cada tarjeta y localicen las necesarias.</p> <p>Cuando las hayan encontrado, escucharemos un pequeño fragmento de una obra interpretada por cada instrumento, mostraremos una foto y reflexionamos sobre sus semejanzas y diferencias mediante el organizador gráfico «La mariposa».</p> <p>Para finalizar, ponemos el vídeo (en una tablet o PDI, en función de la disponibilidad en el aula) en el que el instrumento de cuerda les dice que han conseguido el segundo número: 5. Apuntamos este número en la pizarra (Etreros, 2020).</p>

Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula (espacio cerrado).</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>tarjetas con el fondo rojo y letras azules con las siguientes palabras escritas en mayúsculas: pegatina, burger, rotulador, dragón, espada, escudo, cocorico, pico, viola y contrabajo; papel de acetato rojo; vídeo del instrumento de cuerda desvelando el número; dispositivo electrónico (tablet o PDI).</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>20 – 25 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mostrar iniciativa ante la resolución del reto: descubrir el contenido de cada tarjeta.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas en la resolución del reto: descubrir el contenido de cada tarjeta.</i> - <i>Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: viola y contrabajo.</i> - <i>Conocer las posibilidades sonoras de la viola y el contrabajo.</i> - <i>Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical (viola y contrabajo).</i> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escala descriptiva (Anexo 5).</i>

Sesión 2. Actividad 4: Cada instrumento con su sonido

Título	<i>Cada instrumento con su sonido</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i>

Objetivos didácticos	<p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en pequeño grupo y en grupo-clase, donde se fomenta la interacción basada en el diálogo y la colaboración.</i></p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: emparejar cada instrumento con su sonido.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprender los mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución conjunta del reto planteado: emparejar cada instrumento con su sonido.</i> - <i>Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: violín, viola, violonchelo y contrabajo.</i> - <i>Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical (violín, viola, violonchelo y contrabajo).</i> - <i>Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) como recurso para el aprendizaje en la resolución del reto: emparejar cada instrumento con el código QR dirigido a la obra interpretada por él.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Iniciativa en el reto planteado: emparejar cada instrumento con su sonido; encontrando soluciones a las dificultades que aparezcan.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación y escucha activa en asambleas y trabajo en pequeño grupo, comprendiendo las aportaciones de los compañeros para la resolución del reto: emparejar cada instrumento con su sonido.</i> - <i>Identificación de palabras escritas: violín, viola, violonchelo y contrabajo.</i> - <i>Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos presentados: violín, viola, violonchelo y contrabajo.</i> - <i>Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) para la lectura del código QR.</i>
Encuadre metodológico	<p><i>Principio de aprendizaje significativo.</i></p>
Descripción	<p><i>Nos situamos en asamblea y les enseñamos a los niños cuatro tarjetas con la foto y el nombre (escrito en mayúsculas) de cada uno de los instrumentos vistos durante la sesión: violín, viola, violonchelo y contrabajo. A continuación, leemos entre todos el nombre de los</i></p>

instrumentos y les enseñamos otras cuatro tarjetas, cada una con un código QR dirigido a una obra interpretada por cada instrumento (esta obra será la misma que escucharon en las actividades anteriores). Cogemos un dispositivo electrónico y les mostramos a los niños cómo leer el código.

Cuando lo hayan comprendido, les explicamos que para conseguir el siguiente número vamos a esconder las tarjetas y, en los grupos habituales de trabajo, deben encontrarlas y emparejar la tarjeta con la foto y nombre de cada instrumento con su sonido. Cada tarjeta tendrá, en la parte trasera, un círculo del color que corresponde a cada equipo para que cada uno pueda encontrar las suyas.

Una vez explicado esto, les decimos a los niños que cierren los ojos y escondemos las tarjetas por el aula.

A continuación, les dejamos un tiempo para que cada grupo encuentre sus tarjetas.

Cuando los niños hayan encontrado las tarjetas, repartiremos a cada grupo un dispositivo electrónico (tres móviles y una tablet) para que lean los códigos (con la ayuda de las docentes en caso de que sea necesario) y asocien cada uno con su instrumento.

Una vez conseguido, podremos el vídeo en el que el instrumento de cuerda les dice a los niños que han conseguido el último número que necesitaban para abrir la caja: 8. Apuntamos el número en la pizarra.

Por último, para poder abrir el candado, vamos a la pizarra a recordar los números que hemos conseguido y, en asamblea, los introducimos en el candado. Abrimos la caja y obtenemos la primera pista para conseguir la batuta: «Si la batuta queréis encontrar, en el colegio debéis buscar. Y si más necesitáis saber, a la familia de viento debéis conocer» (Etreros, 2020).

Recursos

Recursos Espaciales: espacio amplio e interno del aula (espacio cerrado).

Recursos Materiales: tarjetas con la foto y nombres (escritos en mayúsculas) de los cuatro instrumentos: violín, viola, violonchelo y contrabajo para los cuatro grupos (cuatro con un círculo rojo en la parte posterior, cuatro con un círculo naranja, cuatro con un círculo amarillo y cuatro con un círculo azul); tarjetas con el código QR dirigido a la obra que conocen los alumnos de cada instrumento para los cuatro grupos (con la misma dinámica explicada anteriormente);

Evaluación

cuatro dispositivos electrónicos: tres móviles (de la maestra y las dos estudiantes en prácticas que están en el aula y una tablet); vídeo del instrumento de cuerda desvelado el número; caja con el candado y la pista en el interior.

Recursos Temporales: *30 minutos aproximadamente.*

Recursos Humanos: *docente de Educación Infantil.*

Momento: *continua.*

Modelo: *formativa.*

Criterios:

Área 1:

- Mostrar iniciativa ante la resolución del reto: emparejar cada instrumento con su sonido.

Área 3:

- Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: violín, viola, violonchelo y contrabajo.

- Conocer las posibilidades sonoras del violín, viola, violonchelo y contrabajo.

- Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical (violín, viola, violonchelo y contrabajo).

- Comprender mensajes orales diversos que les permitan resolver el reto mediante la comunicación oral.

- Emplear distintos instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) como recurso para el aprendizaje en la resolución del reto: emparejar cada instrumento con el código QR dirigido a la obra interpretada por él.

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Diario de clase.

Sesión 3. Actividad 5: *El código secreto*

Título	<i>El código secreto</i>
Autoría	<i>Elaboración propia.</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución del reto.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Realizar seriaciones con objetos propios del ámbito de la música: trompeta, tuba, clarinete, flauta travesera.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i> - <i>Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera).</i> - <i>Conocer algunas técnicas básicas de la expresión plástica: recortar y pegar.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comparación y ordenación de objetos en función del patrón dado: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Identificación de palabras escritas: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i> - <i>Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos presentados: trompeta, tuba, clarinete y flauta</i>

	<p><i>travesera.</i></p> <p><i>- Las técnicas básicas de la expresión plástica: recordado y pegado.</i></p> <p><i>Experimentación con estos materiales y útiles.</i></p>
Encuadre metodológico	<p><i>Principio de actividad: el juego.</i></p>
Descripción	<p><i>Empezamos la actividad recordando a los niños que, en la pista anterior, los instrumentos nos dijeron que la batuta está en el colegio. Pero como el colegio es muy grande, necesitamos más pistas, que debemos pedir a la familia de viento.</i></p> <p><i>Una vez dicho esto, en asamblea, explicamos a los niños que tienen que encontrar por la clase tarjetas con la imagen y el nombre (escrito en mayúsculas) de cuatro instrumentos de la orquesta: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i></p> <p><i>Dejamos un tiempo para que las encuentren y las lleven a la asamblea. Entonces, hablamos con ellos sobre qué instrumentos son, a qué familia pertenecen y escuchamos un pequeño fragmento de cada uno como hicimos con los instrumentos anteriores (con una tablet o PDI, en función de la disponibilidad en el aula).</i></p> <p><i>Una vez hecho esto, les decimos a los niños que los instrumentos nos han pedido encontrar un «código secreto» para poder conseguir el primer número del candado. Para ello, les mostramos un patrón con las tarjetas encontradas: trompeta, tuba, clarinete, flauta travesera, trompeta, tuba, clarinete, flauta travesera, trompeta... Dejamos los siguientes espacios en blanco y les decimos a que tienen que completar el código (terminando el patrón).</i></p> <p><i>Repartimos a cada niño un folio en el que aparecen las fotos de las tarjetas como se ha explicado anteriormente, varias tarjetas de los instrumentos y pegamento. Aquí, cada niño debe terminar el patrón pegando las tarjetas como corresponde para averiguar el código.</i></p> <p><i>Cuando vayan terminando, irán enseñándole el «código secreto» a la docente, que les indicará si es correcto.</i></p> <p><i>Una vez que todos los niños lo hayan conseguido, volvemos a asamblea y ponemos el vídeo donde el instrumento de viento desvela el primer número del candado: 2. Apuntamos el número en la pizarra (Etreros, 2020).</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula (espacio cerrado).</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>tarjetas con la foto y el nombre (escrito en</i></p>

Evaluación

mayúsculas) de los cuatro instrumentos: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera, 25 folios con las fotos del patrón, 25 tarjetas para pegar, pegamentos, vídeo del instrumento de cuerda desvelando el número, dispositivo electrónico (tablet o PDI en función de la disponibilidad en el aula).

Recursos Temporales: 30 minutos aproximadamente.

Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.

Momento: continua.

Modelo: formativa.

Criterios:

Área 1:

- *Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto: encontrar el patrón.*

Área 2:

- *Ordenar elementos según el criterio dado: seriaciones y patrones.*

Área 3:

- *Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.*

- *Conocer las posibilidades sonoras de la trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.*

- *Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera).*

- *Utilizar materiales y técnicas propias del lenguaje plástico (recortar y pegar), mostrando interés por explorar sus posibilidades y disfrutar con sus producciones.*

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Técnica audiovisual: grabación en vídeo.

Una de las docentes (otra alumna en prácticas o maestra del aula) grabará la actividad en vídeo para, posteriormente, analizarlo en función de los siguientes ítems:

- Muestra actitudes de ayuda y colaboración en la resolución de reto.
- Es capaz de encontrar el patrón.
- Lee correctamente las palabras: trompeta, tuba,

	<p>clarinete y flauta travesera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conoce las posibilidades sonoras de los cuatro instrumentos: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera. ○ Muestra una actitud positiva ante la escucha de fragmentos de obras para estos instrumentos, desarrollando la sensibilidad estética. ○ Utiliza correctamente técnicas propias del lenguaje artístico: recortado y pegado.
--	---

Sesión 3. Actividad 6: *¿Quién suena?*

Título	<i>¿Quién suena?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en pequeño grupo, donde se fomenta la interacción basada en el diálogo y la colaboración.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p>- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución conjunta del reto (pequeños grupos).</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Iniciarse en las habilidades matemáticas estableciendo relaciones de agrupamiento.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas en la resolución conjunta del reto.</p> <p>- Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</p> <p>- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera).</p> <p>Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) como recurso para el aprendizaje en la resolución del reto:</p>

<p>Contenidos</p>	<p><i>emparejar cada instrumento con el código QR dirigido a la obra interpretada por él.</i></p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto (pequeño grupo).</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Reconocimiento de distintos atributos de los instrumentos (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera): color, forma, tamaño, sonido.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilización de la lengua oral para comunicar ideas al pequeño grupo para la resolución del reto.</i> - <i>Identificación de palabras escritas: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i> - <i>Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos presentados: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.</i> - <i>Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) para la lectura del código QR.</i>
<p>Encuadre metodológico</p>	<p><i>Principio de aprendizaje significativo.</i></p>
<p>Descripción</p>	<p><i>Dividimos a los niños en los grupos habituales de trabajo y repartimos a cada uno un sobre en el que encontramos tarjetas con la foto de cada instrumento: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera, y otras cuatro con el nombre de los instrumentos escrito en mayúsculas.</i></p> <p><i>Les decimos que los instrumentos nos han dicho que para obtener el siguiente número tienen que conseguir, por grupos, asociar la foto de cada instrumento con su nombre. Les dejamos un tiempo para que lo consigan y, según vayan terminando, les daremos otras cuatro tarjetas en las que hay un código QR dirigido a una obra interpretada por cada instrumento (la misma que escuchamos en la actividad anterior).</i></p> <p><i>Como los niños ya saben cómo funcionan los códigos, repartimos a cada grupo un dispositivo y les dejamos tiempo para que realicen la asociación (pudiendo intervenir la docente en caso de ser necesario).</i></p> <p><i>Cuando todos los grupos lo hayan conseguido, pondremos el vídeo donde el instrumento de viento desvela el segundo número del candado: 4. Apuntamos el número en la pizarra (Etreros, 2020).</i></p>

Recursos

Recursos Espaciales: *espacio interno del aula (espacio cerrado).*

Recursos Materiales: *tarjetas con la foto y nombre (escrito en mayúsculas) de los cuatro instrumentos (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera) para los cuatro grupos, tarjetas con el código QR dirigido a la obra de cada instrumento para los cuatro grupos, cuatro dispositivos electrónicos (tres móviles y tablet) y vídeo del instrumento desvelando el número.*

Recursos Temporales: *20-25 minutos aproximadamente.*

Recursos Humanos: *docente de Educación Infantil.*

Evaluación

Momento: *continua.*

Modelo: *formativa.*

Criterios:

Área 1:

- *Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución conjunta del reto.*

Área 2:

- *Ordenar los instrumentos con sus nombres y sonidos según sus semejanzas y diferencias.*

Área 3:

- *Utilizar la lengua oral para expresar ideas en una interacción positiva con sus iguales en la resolución conjunta del reto.*

- *Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.*

- *Conocer las posibilidades sonoras de la trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera.*

- *Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical (trompeta, tuba, clarinete y flauta travesera).*

- *Emplear distintos instrumentos tecnológicos (tablet o teléfono móvil) como recurso para el aprendizaje en la resolución del reto: emparejar cada instrumento con el código QR dirigido a la obra interpretada por él.*

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Diario de clase.

Sesión 3. Actividad 7: Encuentra la puerta correcta

Título	<i>Encuentra la puerta correcta</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase donde se fomenta la interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Relacionarse con los demás de forma equilibrada, interiorizando las pautas de comportamiento social durante el diálogo necesario para la resolución del reto: abrir las puertas.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas para la resolución del reto: abrir las puertas.</i> - <i>Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución conjunta del reto: abrir las puertas.</i> - <i>Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: clarinete.</i> - <i>Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: violín, contrabajo y flauta travesera.</i>
Contenidos	<p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Valor y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a la hora de resolver el reto conjuntamente: abrir las puertas.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución conjunta del reto: abrir las puertas.</i> - <i>Participación y escucha activa en la asamblea en gran grupo para la resolución del reto: abrir las puertas.</i> - <i>Identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical: clarinete.</i> - <i>Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos conocidos: violín, contrabajo y flauta travesera.</i>

Encuadre metodológico	<i>Principio de aprendizaje significativo.</i>
Descripción	<p><i>Con la aplicación Genial.ly creamos un juego interactivo en el que los niños tiene que responder varias preguntas correctamente para poder ir abriendo puertas y conseguir, tras la última, vídeo que desvela el número que les falta para abrir el candado. El juego constará de tres preguntas (por lo que deberán abrir tres puertas) sobre los instrumentos de esta sesión y tres opciones entre las que tienen que elegir la correcta. La primera pregunta será: ¿a qué familia de instrumentos pertenece la trompeta?; y las opciones: viento, cuerda, no tiene. La segunda pregunta será: ¿qué pone en el siguiente cartel?: CLARINETE; y las opciones: tuba, clarinete, flauta travesera. La última pregunta será: ¿qué instrumento suena? (sonará el audio del clarinete); y las opciones: violín, contrabajo y clarinete.</i></p> <p><i>Para llevar a cabo la actividad, iremos al aula multiusos (para disponer de la PDI) y nos sentaremos en asamblea. Las docentes irán leyendo a los niños las preguntas y las opciones de respuesta mientras ellos, en gran grupo, van resolviéndolas y diciendo qué puerta tenemos que abrir.</i></p> <p><i>Al abrir la última puerta, aparecerá el vídeo del instrumento de viento desvelando número que nos faltaba para abrir el candado: 5. Abrimos la caja y obtenemos la segunda pista para encontrar la batuta (que colgaremos en la pizarra): «Si la batuta queréis encontrar, en el edificio de Infantil debéis mirar. Y si más necesitáis saber, a la familia de percusión debéis conocer» (Etreros, 2020).</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>aula multiusos del edificio de Educación Infantil.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>juego elaborado con la aplicación Genial.ly, Pizarra Digital Interactiva, video del instrumento desvelando el número y caja con el candado y la pista en su interior.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>15-20 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Conocer y respetar las normas de convivencia en la resolución del</i></p>

	<p>reto en gran grupo: abrir las puertas.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución conjunta del reto: abrir las puertas. - Comprender mensajes orales que les permitan resolver el reto mediante la comunicación oral: abrir las puertas. - Leer palabras referentes al lenguaje musical: clarinete. - Conocer las posibilidades sonoras de distintos instrumentos conocidos: violín, contrabajo y flauta travesera. <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.
--	---

Sesión 4. Actividad 8: *¿De qué estoy hecho?*

Título	<i>¿De qué estoy hecho?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</p> <p>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase donde se da una interacción basada en el diálogo.</p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomar iniciativa en la resolución del reto: averiguar de qué material está hecho cada instrumento. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar y explorar de forma activa los objetos de su entorno (instrumentos de percusión) generando interpretaciones sobre algunas de sus características: de qué material están hechos. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación de ideas para la resolución del reto: averiguar de qué material está hecho cada instrumento. - Comprender los mensajes de otros niños teniéndolos en cuenta en la resolución conjunta del reto: averiguar de qué material está

Contenidos	<p><i>hecho cada instrumento.</i></p> <p><i>- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: xilófono, triángulo y bongós.</i></p> <p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Iniciativa en e reto planteado: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Conocimiento de algunos atributos de instrumentos musicales (xilófono, triángulo y bongós): color, forma, tamaño, sonido.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución del reto: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p> <p><i>- Audición atenta de obras musicales: xilófono, triángulo y bongós.</i></p> <p><i>- Participación y escucha activa en la asamblea en la que se lleva a cabo la resolución del reto planteado: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p>
Encuadre metodológico	<p><i>Aprendizaje dialógico y rutinas de pensamiento.</i></p>
Descripción	<p><i>Empezamos la actividad yendo a la pizarra y viendo con los niños las dos pistas que hemos conseguido. Gracias a ellas, ya sabemos que la batuta está en el colegio, en el edificio de Educación Infantil. Pero este también es muy grande, así que necesitamos una última pista, que nos dará la familia de percusión cuando la conozcamos. Entonces, empezamos a conocer a esta familia.</i></p> <p><i>Para ello, aparecen en el aula tres sobres que nos han dejado los instrumentos de esta familia. Dentro de cada uno hay una pista para encontrar un instrumento de percusión que nos han escondido por la clase. Cuando hayan encontramos los tres instrumentos (xilófono, triángulo y bongós) los llevamos a la asamblea y hacemos la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». Para ello, cogemos uno de los instrumentos y les preguntamos a los niños qué ven: qué es, cómo es, cómo creen que suena, cómo creen que se toca y de qué materiales están hechos. A partir de esto, reflexionamos sobre los materiales de los que están hechos los instrumentos y cómo influyen en su sonido.</i></p> <p><i>Cuando hayamos descubierto los materiales de los tres instrumentos, ponemos el vídeo donde el instrumento de percusión desvela a los</i></p>

	<p><i>niños el primer número del candado: 8. Lo apuntamos en la pizarra (Etreros, 2020).</i></p>
<p>Recursos</p>	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>sobres con las pistas para encontrar por el aula los tres instrumentos, un xilófono, un triángulo y unos bongós (de los que dispone el colegio), vídeo en el que el instrumento desvela el número y dispositivo electrónico (tablet)</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>15-20 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
<p>Evaluación</p>	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- <i>Mostrar iniciativa en la resolución conjunta del reto: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- <i>Discriminar objetos y elementos referentes al ámbito de la música: materiales de los distintos instrumentos.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas y opiniones en la asamblea en la que se resuelve el reto: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p> <p>- <i>Conocer las posibilidades sonoras de distintos instrumentos musicales: xilófono, triángulo y bongós.</i></p> <p>- <i>Comprender mensajes orales que les permitan resolver el reto planteado mediante la comunicación oral: averiguar de qué material está hecho cada instrumento.</i></p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.

Sesión 4. Actividad 9: *BeeBot: cada instrumento con su baqueta*

Título	<i>BeeBot: cada instrumento con su baqueta</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en pequeño grupo y en grupo-clase, donde se fomenta la interacción basada en el diálogo y la colaboración.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i> - <i>Tomar iniciativa en la resolución del reto en pequeño grupo: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Orientar y situar en el espacio los objetos (BeeBot y baquetas) y a uno mismo utilizando las nociones espaciales básicas para llevar al BeeBot con su baqueta.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas en la resolución del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i> - <i>Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución conjunta del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i> - <i>Realizar actividades de representación para comunicar ideas a través del lenguaje plástico: hacer las instrucciones para llevar al BeeBot con su baqueta.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i> - <i>Iniciativa en el reto planteado y búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen: llevar a cada instrumento con su baqueta.</i>

	<p><u>Área 2:</u></p> <p>- Nociones básicas de orientación para orientar y situar objetos en el espacio y poder llevar al BeeBot (instrumento) con su baqueta.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución conjunta del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.</p> <p>- Participación y escucha activa en el trabajo en pequeño grupo necesario para la resolución del reto planteado: llevar a cada instrumento con su baqueta.</p> <p>- La expresión plástica como medio de comunicación de ideas: realizar instrucciones para el BeeBot.</p>
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Principio de actividad: el juego.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Para conseguir el siguiente número, los instrumentos nos han pedido que juntemos a cada instrumento con su baqueta. Para ello, en los grupos habituales de trabajo, repartimos a cada uno un tapete con una imagen de cada baqueta (o manos) en distintas casillas del mismo. A cada equipo le asignamos un instrumento, y deben llevar el BeeBot (que tiene el instrumento que le corresponda a cada grupo) hasta la baqueta correspondiente introduciendo las instrucciones pertinentes.</p> <p>Antes de comenzar a probar con el robot, les diremos que, en los grupos y con el tapete, tienen que investigar cómo llevar al BeeBot hasta la baqueta adecuada y apuntar los pasos a seguir en un papel (las instrucciones). Una vez que los grupos hayan terminado de apuntar sus instrucciones, nos reunimos en asamblea y vamos probando, por equipos, con el robot las instrucciones que han propuesto.</p> <p>Cuando todos lo consigan correctamente, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el segundo número del candado: 3. Lo apuntamos en la pizarra (Etreros, 2020).</p>
<p>Recursos</p>	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: tapetes con las imágenes de las baquetas de los tres instrumentos, BeeBot (disponen de uno que comparten todas las clases de Educación Infantil), lápices y folios (para apuntar las instrucciones), vídeo del instrumento desvelando el número, tablet o</p>

Evaluación

PDI.

Recursos Temporales: *30-35 minutos aproximadamente.*

Recursos Humanos: *docente de Educación Infantil.*

Momento: *continua.*

Modelo: *formativa.*

Criterios:

Área 1:

- *Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.*

- *Mostrar iniciativa en la resolución del reto en pequeño grupo: llevar a cada instrumento con su baqueta.*

Área 2:

- *Manejar las nociones espaciales básicas (arriba, abajo; dentro, fuera; a un lado, al otro) para la resolución del reto: llevar a cada instrumento con su baqueta.*

Área 3:

- *Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la interacción en pequeño grupo para resolver el reto planteado: llevar a cada instrumento con su baqueta.*

- *Comprender mensajes orales de sus compañeros que les permitan resolver el reto mediante la comunicación oral: llevar a cada instrumento con su baqueta.*

- *Expresarse y comunicar ideas y pensamientos utilizando el lenguaje plástico: realizar las instrucciones para resolver el reto.*

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Escala numérica (**Anexo 5**) en la que se evalúan los siguientes ítems:
 - Muestra actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo.
 - Muestra iniciativa en la resolución del reto en pequeño grupo.
 - Maneja las nociones espaciales básicas (arriba, abajo; dentro, fuera; a un lado, al otro, etc.) para llevar al BeeBot con su baqueta.
 - Utiliza la lengua oral para expresar ideas y opiniones

	<p>en la interacción en pequeño grupo para la resolución del reto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprende los mensajes orales de los compañeros y los tiene en cuenta en la resolución del reto. ○ Se expresa y comunica ideas utilizando el lenguaje plástico para realizar las instrucciones.
--	---

Sesión 4. Actividad 10: *El juego de los detectives*

Título	<i>El juego de los detectives</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase donde se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p>- <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas sobre la sesión.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- <i>Relacionarse con los demás de forma equilibrada, interiorizando las pautas de comportamiento social en la asamblea para la resolución del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas sobre la sesión.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- <i>Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación de ideas en la resolución conjunta del reto: responder correctamente a las preguntas sobre la sesión.</i></p> <p>- <i>Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución conjunta del reto: responder correctamente a las preguntas sobre la sesión.</i></p> <p>- <i>Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: contrabajo y xilófono.</i></p>
Contenidos	<u>Área 1:</u>

	<p>- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas.</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a la hora de resolver el reto conjuntamente: responder correctamente a las preguntas.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas.</p> <p>- Audición atenta de obras musicales en referencia a instrumentos conocidos: contrabajo y xilófono.</p> <p>- Participación y escucha activa en la asamblea para la resolución conjunta del reto planteado: responder correctamente a las preguntas.</p>
Encuadre metodológico	Principio de aprendizaje significativo.
Descripción	<p>Con la aplicación Genial.ly diseñamos un juego con la temática de detectives en el que planteamos varias preguntas sobre los instrumentos de percusión que hemos visto en esta sesión. Pondremos este juego en la Pizarra Digital Interactiva y deberán responder correctamente a tres preguntas: ¿de qué material está hecho el triángulo?, ¿qué instrumento está sonando? (suena un audio de un xilófono) y ¿a qué familia pertenecen los bongós?</p> <p>Los instrumentos nos han pedido que nos convirtamos en detectives por un día y respondamos a las preguntas para «resolver el caso de los instrumentos de percusión». Para ello, nos dirigimos al aula multiusos y llevamos a cabo el juego de los detectives explicado anteriormente. La maestra leerá la pregunta y los niños, en gran grupo, la responderán. Cuando hayan respondido todas las preguntas correctamente, aparecerá en la pantalla el vídeo del instrumento de percusión desvelando el último número: 9.</p> <p>Volvemos al aula, abrimos la caja y leemos la última pista: «Si la batuta queréis encontrar, en el comedor del colegio debéis buscar» (Etreros, 2020).</p>
Recursos	Recursos Espaciales: aula multiusos y espacio interno del aula

<p>Evaluación</p>	<p><i>habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>juego hecho con el programa Genial.ly, Pizarra Digital Interactiva, vídeo del instrumento desvelando el número y caja con el candado y la pista en su interior.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>10-15 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p> <p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- <i>Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución conjunta del reto planteado: responder correctamente a las preguntas.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- <i>Conocer y respetar las normas de convivencia en la realización conjunta del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución conjunta del reto en gran grupo: responder correctamente a las preguntas.</i></p> <p>- <i>Conocer las posibilidades sonoras de distintos instrumentos musicales: contrabajo y xilófono.</i></p> <p>- <i>Comprender mensajes orales que les permitan resolver el reto planteado mediante la comunicación oral: responder correctamente a las preguntas.</i></p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.
-------------------	---

Sesión 5. Actividad 11: ¡Encontramos la batuta!

<p>Título</p>	<p><i>¡Encontramos la batuta!</i></p>
<p>Autoría</p>	<p><i>Elaboración propia</i></p>

Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad final, ya que nos sirve como cierre y resolución del primer Breakout Educativo.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase donde se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración a la hora de buscar conjuntamente la batuta del director.</i> - <i>Tomar iniciativa en la búsqueda de la batuta.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Orientar y situar en el espacio los objetos y a uno mismo utilizando las nociones espaciales básicas para moverse por el espacio y encontrar la batuta.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Leer y escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: director.</i> - <i>Realizar actividades de representación y expresión para comunicar ideas a través del lenguaje plástico: dibujamos al director.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la búsqueda de la batuta.</i> - <i>Iniciativa y búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen al buscar la batuta.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nociones básicas de orientación para orientar y situar objetos en el espacio y poder moverse por él para encontrar la batuta.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Identificación de palabras escritas y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: director.</i> - <i>La expresión plástica como medio de comunicación de ideas: dibujamos al director junto a su batuta.</i>
Encuadre metodológico	<p><i>Principio de actividad: el juego.</i></p>
Descripción	<p><i>En asamblea, reunimos las pistas que hemos encontrado en las sesiones anteriores y llegamos a la conclusión de que debemos ir al comedor del colegio para encontrar la batuta. Nos dirigimos allí y los niños la buscan. Esta estará escondida entre las sillas y las mesas de</i></p>

	<p><i>este espacio.</i></p> <p><i>Cuando hayan conseguido encontrarla, volvemos al aula y ponemos el vídeo (elaboración propia) donde el director de la orquesta da las gracias a los niños por haberle ayudado.</i></p> <p><i>Por último, cogemos los dibujos que habíamos hecho en la primera sesión sobre la batuta y dibujamos al director de orquesta junto a ella. Además, escribimos en la pizarra «DIRECTOR» y proponemos a los niños escribirlo junto al dibujo.</i></p>
<p>Recursos</p>	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual y comedor del colegio.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>pistas encontradas en las sesiones anteriores, batuta, dibujos realizados en la primera sesión y vídeo del director dando las gracias a los niños.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>15-20 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
<p>Evaluación</p>	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mostrar actitudes de ayuda y colaboración con los compañeros en la búsqueda de la batuta.</i> - <i>Mostrar iniciativa en la búsqueda de la batuta.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etc.) para poder moverse por el espacio y encontrar la batuta.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: director.</i> - <i>Expresarse y comunicar ideas utilizando el lenguaje plástico: dibujamos al director.</i> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Diario de clase.</i>

Breakout Educativo 2: Las partituras de Bach y Mozart**Sesión 6. Actividad 12: El director nos mide ayuda: ¿dónde están las partituras?**

Título	<i>El director nos pide ayuda: ¿dónde están las partituras?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad inicial, ya que con ella introducimos el segundo Breakout Educativo.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Tomar iniciativa ante la tarea planteada: escribir y dibujar a los dos compositores.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprender el mensaje comprendido en el vídeo mostrando una actitud positiva ante el reto planteado: ayudar al director a resolver su problema con las partituras.</i> - <i>Leer y escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: Bach y Mozart.</i> - <i>Realizar actividades de representación para comunicar ideas a través del lenguaje plástico: dibujo de los compositores.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Iniciativa en la tarea planteada: escribir y dibujar a los dos compositores.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación y escucha activa del vídeo en el que se plantea el nuevo reto: ayudar al director a resolver su problema con las partituras.</i> - <i>Identificación y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: Bach y Mozart.</i> - <i>La expresión plástica como medio de comunicación de ideas: dibujo de los dos compositores.</i>
Encuadre metodológico	<i>Aprendizaje dialógico y gamificación.</i>

<p>Descripción</p>	<p><i>El director de la orquesta vuelve a tener problemas y se pone en contacto con nosotros a través del vídeo. Les dice a los niños que para poder dar el concierto necesita sus partituras, pero que se le ha borrado el nombre del compositor y algunas notas. Además, les explica que las dos obras que van a tocar son de dos compositores: Bach y Mozart, pero que no sabe a qué compositor pertenece cada una.</i></p> <p><i>Ahora los niños tienen que ayudar al director averiguando de qué compositor es cada obra. Para ello, los instrumentos les ayudarán a conocer a cada compositor resolviendo varios retos.</i></p> <p><i>El director nos ha dicho dos nombres muy importantes: Bach y Mozart. Al terminar el vídeo, recordamos estos nombres con los niños y los escribimos en la pizarra. Les pedimos que cojan un folio y escriban el nombre de estos dos compositores (con ayuda del modelo de la pizarra) para no olvidarnos de ellos y que dibujen cómo creen que eran.</i></p>
<p>Recursos</p>	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>vídeo del director introduciendo el reto (elaboración propia), pizarra, folios y lápices de colores.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>20-25 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
<p>Evaluación</p>	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Mostrar iniciativa ante la tarea planteada: escribir y dibujar a los dos compositores.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Comprender mensajes orales contenidos en el vídeo que plantea el nuevo reto: ayudar al director a resolver su problema con las partituras.</i></p> <p><i>- Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: Bach y Mozart.</i></p> <p><i>- Expresarse y comunicar ideas utilizando el lenguaje plástico: dibujo de los compositores.</i></p>

	<p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala numérica en la que se evalúan los siguientes ítems (Anexo 5): <ul style="list-style-type: none"> o Muestra iniciativa ante el nuevo reto y la tarea planteada: escribir y dibujar a los dos compositores. o Comprende los mensajes orales del vídeo que plantea el nuevo reto. o Lee y escribe las palabras «Bach» y «Mozart». o Se expresa y comunica ideas utilizando el lenguaje plástico al dibujar a los compositores.
--	---

Sesión 7. Actividad 13: *El mural de Bach*

Título	<i>El mural de Bach</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase en la que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la realización del mural de Bach en gran grupo. - Tomar iniciativa en la resolución de los acertijos necesarios para realizar el mural de Bach. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer algunos cardinales (1, 6, 8 y 5) y su representación en las regletas Cuisenaire. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación de ideas para en la resolución de los acertijos y realización conjunta del mural de Bach. - Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: violín, viola, órgano y clave.

<p>Contenidos</p>	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución de los acertijos para hacer el mural de Bach. - Iniciativa en la resolución de los acertijos planteados para realizar el mural de Bach. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los números cardinales (1, 6, 8 y 5) y algunas de sus representaciones: regletas Cuisenaire correspondientes. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución de los acertijos para realizar el mural de Bach. - Identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical: violín, viola, órgano y clave.
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Rutinas de pensamiento.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Escondemos por el aula sobres con imágenes de algunas de las características más representativas de J. S. Bach. Les decimos a los niños que vamos a empezar conociendo a uno de los compositores de los que nos habló el director: Bach. Para ello, les pedimos que busquen los sobres que hay escondidos por la clase.</p> <p>Cuando hayan encontrado todos, nos reunimos en asamblea para realizar la rutina de pensamiento «Foto/vídeo/mural». Para ello, desciframos lo que quieren decir estas imágenes. La primera de ellas, será una fotografía de este compositor. La observamos, les preguntamos a los niños si saben de quién se trata y, cuando hayamos llegado a la conclusión de que es Bach, les preguntamos si se parece a los dibujos que habían hecho en la sesión anterior. Colgamos la fotografía en una cartulina grande y continuamos abriendo sobres.</p> <p>En el siguiente sobre los niños encontrarán un acertijo: «Si el año de nacimiento de Bach queréis averiguar, los números escondidos debéis encontrar». Además, encontrarán una imagen en la que aparecen cuatro regletas Cuisenaire: la que representa el número uno, el seis, el ocho y el cinco. Los niños deberán averiguar qué número representa cada regleta (contenido que ya han trabajado en clase) y llegarán a la conclusión de que Bach nació en el año 1685. Escribimos estos números en la cartulina.</p> <p>En el siguiente sobre encontrarán imágenes de varios instrumentos (con el nombre escrito en mayúsculas): clave, órgano, violín y viola.</p>

	<p><i>Dos de ellos (violín y viola) ya los conocen de sesiones anteriores, así que los recordamos y los colgamos en la cartulina. Sobre los instrumentos nuevos, les explicamos algunas de sus características principales, leemos sus nombres y también los colgamos.</i></p> <p><i>Una vez vistos todos los instrumentos les preguntamos a los niños por qué creen que están esos instrumentos en el sobre y llegamos a la conclusión de que Bach no solo «escribía música», sino que también tocaba todos estos instrumentos.</i></p> <p><i>Ya conocemos un poco a Bach, así que ponemos el vídeo en el que un instrumento desvela el primer número del candado: 8. Apuntamos el número en la pizarra.</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>sobres con las pistas en el interior, cartulina dinA2, pegamento y vídeo del instrumento desvelando el número.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>25-30 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución de los acertijos para realizar el mural de Bach.</i> - <i>Mostrar iniciativa ante la resolución de los acertijos para realizar el mural de Bach.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Conocer algunos números cardinales (1,6, 8 y 5) y algunas de sus representaciones: regletas Cuisenaire correspondientes.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución conjunta de los acertijos para realizar el mural de Bach.</i> - <i>Leer palabras referentes al lenguaje musical: violín, viola, órgano y clave.</i> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escala descriptiva (Anexo 5)</i>

Sesión 7. Actividad 14: Pintamos la música

Título	<i>Pintamos la música</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto en la resolución del reto: pintar la música de Bach y averiguar los instrumentos protagonistas.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas y sentimientos al explicar su representación de la música de Bach.</i> - <i>Escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: violonchelo y flauta travesera.</i> - <i>Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: Preludio de la Suite II y Suite Badinerie de Bach.</i> - <i>Conocer y expresarse con algunas técnicas básicas de la expresión plástica.</i>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de colaboración con los compañeros al pintar la música de Bach y descubrir los instrumentos protagonistas.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos al explicar por qué han pintado así las obras de Bach.</i> - <i>Escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: violonchelo y flauta travesera.</i> - <i>La expresión plástica como medio de comunicación de ideas al pintar las obras de Bach.</i>

Encuadre metodológico	<i>Principio de actividad: el juego.</i>
Descripción	<p><i>Les decimos a los niños que para seguir conociendo a Bach y conseguir el siguiente número del candado, tenemos que pintar algunas de sus obras más importantes y averiguar qué instrumentos son los protagonistas de estas obras. Les ponemos el Preludio de la Suite II y la Suite Badinerie.</i></p> <p><i>Colocamos un trozo de papel continuo (lo suficientemente grande para que entren todos) en el suelo del aula y pedimos a los niños que cojan rotuladores o lápices de colores. Nos ponemos a escuchar la primera obra (Preludio de la Suite II) y les decimos que pinten lo que sienten y piensan al escucharla.</i></p> <p><i>Cuando hayan terminado, sentados en asamblea, hablamos de cómo han pintado la obra y por qué lo han hecho así. Una vez hecho esto, les preguntamos cuál es el instrumento protagonista de esta obra. Llegamos a la conclusión de que es el violonchelo y les pedimos que lo escriban en el papel para acordarnos de qué obra se trata (ya conocen su nombre y su sonido de sesiones anteriores).</i></p> <p><i>A continuación, cogemos otro papel y repetimos el proceso con la segunda obra (Suite Badinerie). En este caso, el instrumento protagonista es la flauta travesera (que también conocen de sesiones anteriores), así que también les pedimos que escriban este nombre en el papel.</i></p> <p><i>Cuando hayamos terminado, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el segundo número del candado: 4. Lo apuntamos en la pizarra.</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio amplio e interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>dos trozos grandes de papel continuo, rotuladores o lápices de colores, audios de las dos obras de J. S. Bach (Preludio de la Suite II y Suite Badinerie) y vídeo del instrumento desvelando el número.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>25-30 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p>

Área 1:

- *Mostrar actitudes de colaboración en el reto de pintar las obras de Bach y averiguar los instrumentos protagonistas.*

Área 3:

- *Utilizar la lengua oral para expresar ideas y sentimientos sobre por qué han pintado así las obras de Bach.*

- *Escribir palabras referentes al lenguaje musical: violonchelo y flauta travesera.*

- *Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical: Preludio de la Suite II y Suite Badinerie de J.S. Bach.*

- *Expresarse y comunicar ideas y pensamientos sobre las obras de Bach utilizando el lenguaje plástico.*

- *Conocer algunos artistas representativos referentes al ámbito musical: Bach.*

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Técnica audiovisual: grabación en vídeo.

Una de las docentes (otra alumna en prácticas o maestra del aula) grabará la actividad en vídeo para, posteriormente, analizarlo en función de los siguientes ítems:

- Muestra actitudes de ayuda y colaboración con los compañeros en el reto de pintar la música y descubrir qué instrumentos son los protagonistas.
- Utiliza la lengua oral para explicar por qué ha pintado así las obras de Bach.
- Escribe violonchelo y flauta travesera.
- Muestra sensibilidad estética y una actitud positiva hacia las dos obras presentadas.
- Expresa y comunica ideas y pensamientos sobre las obras de Bach mediante el lenguaje plástico.
- Conoce algunos artistas representativos del ámbito musical: Bach.

Sesión 7. Actividad 15: ¿Corcheas?

Título	¿Corcheas?
Autoría	Elaboración propia
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «corchea». <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas para la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «corchea». - Escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: corchea. - Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: versión de Sheila Blanco de la Suite Badinerie. - Escuchar atentamente la canción para comprender la información y encontrar la palabra «corchea».
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa en la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «corchea». <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos en la resolución del reto: encontrar en la canción la palabra «corchea». - Identificación y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: corchea. - Audición atenta de obras musicales: versión de Sheila Blanco de la Suite Badinerie.

Encuadre metodológico	<p>- Participación y escucha activa de la versión de Sheila Blanco de la Suite Badinerie.</p>
Descripción	<p><i>Gamificación.</i></p> <p><i>Les decimos a los niños que para conseguir el último número debemos encontrar la palabra de las notas que se habían perdido en la partitura: corcheas. Les explicamos que vamos a escuchar una canción y que tienen que descubrir si esta palabra está en ella.</i></p> <p><i>Para ello, escuchamos la versión que ha llevado a cabo recientemente Sheila Blanco poniendo letra a la Badinerie de la Suite n°2 en si menor (https://www.youtube.com/watch?v=gB3yA_wvDAM) las veces que sean necesarias para que los niños localicen la palabra «corcheas».</i></p> <p><i>Una vez localizada, preguntamos a los niños si saben lo que es una corchea. Hablamos sobre ellas, escribimos la palabra corchea y «dibujamos» una en la pizarra. Les pedimos que cada uno coja un folio, «dibuje» sus corcheas y escriba la palabra.</i></p> <p><i>Cuando lo hayan conseguido, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el último número del candado: 9. Abrimos la caja y encontramos las partituras de la obra de Bach completas.</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>versión de Sheila Blanco de la Badinerie de la Suite n°2 en si menor (https://www.youtube.com/watch?v=gB3yA_wvDAM), folios, lápices y vídeo del instrumento desvelando el número.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>15-20 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- <i>Mostrar iniciativa ante la resolución del reto: encontrar en la canción la palabra «corchea».</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas en la realización del reto: encontrar en la canción la palabra «corchea».</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: corchea. - Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical: versión de Sheila Blanco de la Suite Badinerie. - Conocer algunos artistas representativos referentes al ámbito musical: J. S. Bach. - Discriminar auditivamente palabras: corchea. <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.
--	--

Sesión 8. Actividad 16: *El mural de Mozart*

Título	<i>El mural de Mozart</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en grupo-clase en la que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la realización del mural de Mozart en gran grupo. - Tomar iniciativa en la resolución de los acertijos necesarios para realizar el mural de Mozart. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer algunos cardinales (1, 7, 5 y 6) y su representación en las regletas Cuisenaire. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación de ideas para en la resolución de los acertijos y realización conjunta del mural de Mozart. - Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: violín y clavicordio.

<p>Contenidos</p>	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución de los acertijos para hacer el mural de Mozart. - Iniciativa en la resolución de los acertijos planteados para realizar el mural de Mozart. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los números cardinales (1, 7, 5 y 6) y algunas de sus representaciones: regletas Cuisenaire correspondientes. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución de los acertijos para realizar el mural de Mozart. - Identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical: violín y clavicordio.
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Rutinas de pensamiento.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Escondemos por el aula sobres con imágenes de algunas de las características más representativas de Mozart. Les decimos a los niños que vamos a empezar conociendo al otro compositor del que nos habló el director: Mozart. Para ello, les pedimos que busquen los sobres que hay escondidos por la clase.</p> <p>Cuando hayan encontrado todos, nos reunimos en asamblea para realizar la rutina de pensamiento «Foto/vídeo/mural». Para ello, desciframos lo que quieren decir estas imágenes. La primera de ellas, será una fotografía de este compositor. La observamos, les preguntamos a los niños si saben de quién se trata y, cuando hayamos llegado a la conclusión de que es Mozart, les preguntamos si se parece a los dibujos que habían hecho en la sesión anterior. Colgamos la fotografía en una cartulina grande y continuamos abriendo sobres.</p> <p>En el siguiente sobre los niños encontrarán un acertijo: «Si el año de nacimiento de Mozart queréis averiguar, los números escondidos debéis encontrar». Además, encontrarán una imagen en la que aparecen cuatro regletas Cuisenaire: la que representa el número uno, el siete, el cinco y el seis. Los niños deberán averiguar qué número representa cada regleta (contenido que ya han trabajado en clase) y llegarán a la conclusión de que Mozart nació en el año 1756. Escribimos estos números en la cartulina.</p> <p>En el siguiente sobre encontrarán imágenes de dos instrumentos (con el nombre escrito en mayúsculas): clavicordio y violín. Los niños ya</p>

	<p>conocen el violín de sesiones anteriores, así que lo recordamos y lo colgamos en la cartulina. Sobre el clavicordio, les explicamos algunas de sus características principales, leemos su nombre y también lo colgamos.</p> <p>Una vez vistos los dos instrumentos les preguntamos a los niños por qué creen que están esos instrumentos en el sobre y llegamos a la conclusión de que Mozart no solo «escribía música», sino que, como Bach, también tocaba estos instrumentos.</p> <p>Ya conocemos un poco a Mozart, así que ponemos el vídeo en el que el instrumento desvela el primer número del candado: 5. Lo apuntamos en la pizarra.</p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: sobres con las pistas en el interior, cartulina dinA2, pegamento y vídeo del instrumento desvelando el número.</p> <p>Recursos Temporales: 25-30 minutos aproximadamente.</p> <p>Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.</p>
Evaluación	<p>Momento: continua.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución de los acertijos para realizar el mural de Mozart. - Mostrar iniciativa ante la resolución de los acertijos para realizar el mural de Mozart. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer algunos números cardinales (1,7, 5 y 6) y algunas de sus representaciones: regletas Cuisenaire correspondientes. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución conjunta de los acertijos para realizar el mural de Mozart. - Leer palabras referentes al lenguaje musical: violín y clavicordio. <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.

Sesión 8. Actividad 17: ¿Qué instrumentos aparecen?

Título	<i>¿Qué instrumentos aparecen?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Tomar la iniciativa en la resolución del reto planteado: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Establecer relaciones de orden en los distintos instrumentos en función de su aparición en el vídeo.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación de ideas en la resolución del reto: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i></p> <p><i>- Leer palabras propias del lenguaje específico de la música: violín, trompeta y flauta travesera.</i></p> <p><i>- Escuchar y observar atentamente el vídeo de los instrumentos para comprender la información dada y resolver el resto: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i></p>
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Iniciativa ante el reto planteado: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden, y en la búsqueda de soluciones a las dificultades de aparecen.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p><i>- Conocimiento de algunos atributos de los instrumentos musicales: forma, tamaño, sonido, para poder identificarlos y establecer la secuencia temporal correctamente.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución del reto planteado: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden. - Identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical: violín, trompeta y flauta travesera. - Escucha y visualización activa del vídeo de los instrumentos, interpretando los mensajes visuales y auditivos contenidos para la resolución del reto planteado: averiguar qué instrumentos aparecen en él y en qué orden.
Encuadre metodológico	Principio de aprendizaje significativo.
Descripción	<p>Les decimos a los niños que, para seguir conociendo a Mozart, vamos a ver un vídeo sobre una obra de este compositor (https://www.youtube.com/watch?v=qJT6kPp-c3o). En este vídeo, de dibujos animados, aparecen varios instrumentos interpretando la obra acompañados siempre de un piano. Primero aparece el violín, después la trompeta y, a continuación, la flauta travesera (trabajados en las sesiones anteriores).</p> <p>Ponemos el vídeo (en el ordenador del aula) y les decimos a los niños que deben averiguar qué instrumentos van apareciendo en él. Una vez que lo hayan descubierto, repartimos a cada alumno unas tarjetas en las que aparecen imágenes de los instrumentos protagonistas del vídeo y sus nombres escritos en mayúsculas. Les explicamos que deben colocar las tarjetas en el orden en el que han aparecido los instrumentos en el vídeo.</p> <p>Cuando todos hayan resuelto el reto correctamente pondremos el vídeo en el que el instrumento desvela el segundo número del candado: 3. Apuntamos el número en la pizarra.</p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: ordenador del aula habitual con el vídeo (https://www.youtube.com/watch?v=qJT6kPp-c3o), 25 tarjetas de cada instrumento con su nombre escrito en mayúsculas: violín, trompeta y flauta travesera y vídeo del instrumento desvelando el número.</p> <p>Recursos Temporales: 10- 15 minutos aproximadamente.</p> <p>Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.</p>

Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mostrar iniciativa ante la resolución del reto: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ordenar los instrumentos musicales en función de su aparición en el vídeo: secuencias temporales.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas en la resolución del reto planteado: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i> - <i>Leer palabras referentes al lenguaje musical comprendiendo lo leído: violín, trompeta y flauta travesera.</i> - <i>Discriminar auditiva y visualmente los instrumentos trabajados para la resolución del reto: averiguar qué instrumentos aparecen en el vídeo y en qué orden.</i> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Diario de clase.</i>
------------	---

Sesión 8. Actividad 18: ¿Violín?

Título	<i>¿Violín?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p>Atendiendo a su finalidad: <i>se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: <i>es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>

Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «violín». <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas para la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «violín». - Escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: violín. - Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: versión de Sheila Blanco de la Marcha turca de Mozart. - Escuchar atentamente la canción para comprender la información y encontrar la palabra «violín».
Contenidos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa en la resolución del reto planteado: encontrar en la canción la palabra «violín». <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos en la resolución del reto: encontrar en la canción la palabra «violín». - Identificación y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: violín. - Audición atenta de obras musicales: versión de Sheila Blanco de la Marcha turca de Mozart. - Participación y escucha activa de la versión de Sheila Blanco de la Marcha turca de Mozart.
Encuadre metodológico	Gamificación y aprendizaje significativo.
Descripción	Les decimos a los niños que para conseguir el último número debemos encontrar la palabra de uno de los instrumentos que tocaba Mozart: violín. Les explicamos que vamos a escuchar una canción y que tienen

	<p>que descubrir si esta palabra está en ella.</p> <p>Para ello, escuchamos la versión que ha llevado a cabo recientemente Sheila Blanco de la Marcha turca (Sonata para piano nº11 en La mayor) (https://www.youtube.com/watch?v=Ck2SnXmD6nE) las veces que sean necesarias para que los niños localicen la palabra «violín».</p> <p>Una vez localizada, preguntamos a los niños si saben lo que es un violín. Como ya hemos estudiado este instrumento en sesiones anteriores, recordamos lo que sabemos de él. Además, les pedimos que cada uno coja un folio, dibuje su propio violín y escriba el nombre.</p> <p>Cuando lo hayan conseguido, ponemos el vídeo donde el instrumento desvela el último número del candado: 9. Abrimos la caja y encontramos las partituras de la obra de Mozart completas.</p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: dispositivo electrónico con la versión de Sheila Blanco de la Marcha turca de Mozart (https://www.youtube.com/watch?v=Ck2SnXmD6nE), folios, lápices de colores y vídeo del instrumento desvelando el número.</p> <p>Recursos Temporales: 15-20 minutos aproximadamente.</p> <p>Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.</p>
Evaluación	<p>Momento: continua.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar iniciativa ante la resolución del reto: encontrar en la canción la palabra «violín». <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral para expresar ideas en la realización del reto: encontrar en la canción la palabra «violín». - Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: violín. - Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical: versión de Sheila Blanco de la Marcha turca de Mozart. - Conocer algunos artistas representativos referentes al ámbito musical: W. A. Mozart.

- *Discriminar auditivamente palabras: violín.*

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Técnica audiovisual: grabación en vídeo.

Una de las docentes (otra alumna en prácticas o maestra del aula) grabará la actividad en vídeo para, posteriormente, analizarlo en función de los siguientes ítems:

- Muestra iniciativa ante la resolución del reto.
- Utiliza correctamente el lenguaje oral durante la resolución del reto.
- Lee y escribe correctamente la palabra «violín».
- Muestra sensibilidad estética y actitudes positivas hacia la canción escuchada.
- Conoce algunos artistas representativos: W.A. Mozart.
- Discrimina auditivamente palabras: violín.

Breakout Educativo 3: El auditorio

Sesión 9. Actividad 19: Otro problema... ¿Dónde están las partituras?

Título	<i>Otro problema... ¿Dónde están las entradas?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad inicial ya que con ella introducimos el último Breakout Educativo.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: dibujar su propia entrada y escribir la palabra.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y de</i></p>

<p>Contenidos</p>	<p>expresión de ideas en la realización de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la realización conjunta de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». - Leer y escribir palabras propias del lenguaje de la música: entrada. - Representar y expresar a través del lenguaje plástico su idea sobre cómo es una entrada. - Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación en la realización de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?», respetando las ideas y opiniones del resto. <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa en los retos planteados: dibujar su propia entrada y escribir la palabra. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la realización conjunta de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». - Identificación de palabras escritas y escritura de palabras referentes al ámbito del lenguaje musical: entradas. - Participación y escucha activa en la asamblea para realizar la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». - La expresión plástica como medio de comunicación de ideas: dibujo de una entrada.
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Rutinas de pensamiento.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Ya hemos ayudado al director a encontrar su batuta y las partituras para poder hacer el concierto. De nuevo, recibimos noticias suyas. Ponemos a los niños un vídeo (elaboración propia) en el que el director de la orquesta les da las gracias por haberle ayudado a encontrar la batuta y las partituras y que, como recompensa, va a invitarlos a su concierto. Pero hay un problema, los instrumentos han escondido las entradas y, para conseguirlas, los niños tienen que ayudarles a una última cosa: preparar el auditorio para el concierto. Una vez terminado el vídeo, en asamblea, les preguntamos a los niños qué nos ha pedido el director de la orquesta esta vez. Hacemos la</p>

Recursos

rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». Para ello, les preguntamos qué son las entradas, para qué creen que sirven, cuándo creen que se usan, etc.

Para terminar, como hemos hecho en el resto de retos, cogemos un folio y dibujamos cómo creemos que es una entrada y escribimos «entrada» para que no se nos olvide lo que estamos buscando (escribimos el modelo en la pizarra).

Recursos Espaciales: *espacio interno del aula habitual.*

Recursos Materiales: *vídeo del director de orquesta introduciendo el nuevo reto, folios y lápices de colores.*

Recursos Temporales: *10-15 minutos.*

Recursos Humanos: *docente de Educación Infantil.*

Evaluación

Momento: *continua.*

Modelo: *formativa.*

Criterios:

Área 1:

- Mostrar iniciativa ante la resolución del reto planteado: dibujar su propia entrada y escribir la palabra.

Área 3:

- Utilizar la lengua oral para expresar ideas en una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas durante la realización de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?».

- Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: entrada.

- Comprender mensajes orales diversos que les permitan realizar correctamente la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?».

- Expresarse y comunicar ideas y pensamientos utilizando el lenguaje plástico: dibujo de una entrada.

- Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la realización conjunta de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?».

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Escala numérica en la que se evalúan los siguientes ítems

(Anexo 5):

- Muestra interés e iniciativa al dibujar su entrada.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliza la lengua oral para expresar ideas en la realización de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». ○ Lee y escribe correctamente la palabra: entrada. ○ Comprende los mensajes orales de sus compañeros y de la docente en la realización conjunta de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?». ○ Comunica ideas y pensamientos mediante el lenguaje plástico al dibujar su entrada. ○ Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la realización de la rutina de pensamiento «¿Qué te hace decir eso?».
--	---

Sesión 10. Actividad 20: Diseñando los programas

Título	<i>Diseñando los programas</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo individual en los que se desarrolla la autonomía y el autoaprendizaje, respetando los ritmos individuales; y momentos en grupo-clase en los que se da una interacción basada en el diálogo.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: terminar los programas del concierto.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje y comunicación y expresión de ideas en la realización de la asamblea necesaria para resolver el reto: terminar los programas del concierto.</i></p> <p><i>- Leer y escribir palabras propias del lenguaje específico de la música: Bach y Mozart.</i></p>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades de representación y expresión para comunicar ideas a través del lenguaje plástico: ilustrar el programa del concierto. - Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación (asamblea en gran grupo) para la resolución del reto planteado: terminar los programas de los conciertos, respetando las ideas y opiniones del resto. <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa en el reto planteado: terminar los programas del concierto, y en la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la realización de la asamblea en gran grupo necesaria para la resolución del reto: terminar los programas del concierto. - Escritura e identificación de palabras escritas referentes al ámbito del lenguaje musical: Bach y Mozart. - La expresión plástica como medio de comunicación de ideas para realizar la ilustración del programa. - Participación y escucha activa en la asamblea en gran grupo necesaria para la resolución del reto: terminar los programas para el concierto.
Encuadre metodológico	Gamificación.
Descripción	<p>Empezamos el reto y, para ello, les decimos a los niños que los instrumentos nos han pedido terminar los programas del concierto. Preguntamos a los niños si saben qué es un programa y les explicamos que es un papel que se reparte al público de los conciertos, en el que viene escrito los nombres y los compositores de las obras que la orquesta va a interpretar. Los instrumentos nos han dicho que han empezado a hacer los programas, pero les falta escribir los nombres de los dos compositores de las obras, que ellos ya conocen, e ilustrarlos. Como son muchos programas, tardarían mucho tiempo en acabarlos, y piden ayuda a los niños para terminarlos entre todos y poder entregarlos en el concierto.</p> <p>Una vez introducido el reto, repartimos a cada niño un programa (medio folio en el que hemos escrito los nombres de las obras que ya</p>

	<p>conocen) y recordamos entre todos cómo se escribían los nombres de los compositores: Bach y Mozart. Los escribimos en mayúsculas en la pizarra y, posteriormente, preguntamos a los niños qué quieren dibujar en su programa. Escuchamos algunas de sus ideas y les dejamos un tiempo para realizar los programas.</p> <p>Cuando todos hayan terminado, ponemos el vídeo en el que un instrumento nos da las gracias por haber realizado los programas tan rápido y nos dicen el primer número que necesitamos para abrir el candado y encontrar las entradas: 7. Apuntamos el número de la pizarra.</p>
<p>Recursos</p>	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: 25 programas (medio folio con el nombre de las obras de Bach y Mozart que los niños conocen, un espacio para que escriban el nombre de los compositores y otro para que lo ilustren), lápices, lápices de colores, ceras, rotuladores y vídeo del instrumento desvelando el número.</p> <p>Recursos Temporales: 15-20 minutos aproximadamente.</p> <p>Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.</p>
<p>Evaluación</p>	<p>Momento: continua.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar iniciativa ante la resolución del reto planteado: terminar los programas para el concierto. <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua oral para expresar ideas u opiniones en una interacción positiva con sus iguales y con las docentes en la realización de la asamblea necesaria para la resolución del reto: terminar los programas del concierto. - Leer y escribir palabras referentes al lenguaje musical: Bach y Mozart. - Expresar y comunicar ideas y pensamientos utilizando el lenguaje plástico en la ilustración de los programas. - Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la asamblea en gran grupo necesaria para la

resolución del reto: terminar los programas para el concierto.

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Escala de observación (**Anexo 5**) en la que se evaluarán los siguientes ítems:
 - o Muestra iniciativa ante la resolución del reto planteado.
 - o Utiliza la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la realización de la asamblea.
 - o Lee y escribe correctamente las palabras: Bach y Mozart.
 - o Expresa y comunica ideas mediante el lenguaje plástico en la ilustración del programa.
 - o Muestra respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la asamblea.

Sesión 10. Actividad 21: Ordenando las butacas

Título	<i>Ordenando las butacas</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo en pequeño grupo y en gran grupo, fomentando así la interacción basada en el diálogo y en la colaboración.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <p>- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo: encontrar el orden correcto de las butacas.</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Conocer los cardinales del 1 al 9 y su representación gráfica para poder ordenar las butacas correctamente.</p> <p>- Conocer, utilizar y escribir la serie numérica del 1 al 9 para</p>

<p>Contenidos</p>	<p><i>ordenar las butacas correctamente y resolver el reto en pequeño grupo.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas en la resolución del reto en pequeño grupo: encontrar el orden correcto de las butacas.</i> - <i>Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución del reto en pequeño grupo: encontrar el orden correcto de las butacas.</i> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución en pequeño grupo del reto: encontrar el orden correcto de las butacas.</i> <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Los números cardinales y su representación gráfica: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.</i> - <i>Aproximación a la serie numérica y su representación gráfica para ordenar las butacas correctamente.</i> <p><u>Área 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución en pequeño grupo del reto: encontrar el orden correcto de las butacas.</i> - <i>Participación y escucha activa en el trabajo en pequeño grupo para la resolución del reto planteado: encontrar el orden correcto de las butacas.</i>
<p>Encuadre metodológico</p>	<p><i>Principio de actividad: el juego.</i></p>
<p>Descripción</p>	<p><i>Llevamos al aula la «maqueta» de un auditorio. Esta está hecha con una caja de cartón (pintada de negro) que contiene distintas butacas (hechas con cartulina) que tienen características diferentes (distintos colores y tapizados con diferentes figuras geométricas). Además, cada butaca estará numerada del 1 al 9, pero aparecerán desordenadas.</i></p> <p><i>Les explicamos a los niños que los instrumentos nos han dicho que si queremos conseguir el siguiente número del candado, tienen que ayudarles a ordenar las butacas. Entonces, en asamblea, observamos la «maqueta» con los niños y hablamos sobre las butacas hasta que lleguemos a la conclusión de que están numeradas del 1 al 9.</i></p>

	<p><i>Nos dividimos en los grupos habituales de trabajo y repartimos a cada uno un folio. Les decimos a los niños que, en los grupos, deben pensar cuál es el orden de las butacas y escribirlo en el folio. Dejamos un tiempo para que lo realicen y, cuando todos los grupos tengan su solución apuntada en el papel, nos reunimos en asamblea.</i></p> <p><i>Hablamos sobre las soluciones aportadas por todos los grupos y llegamos la conclusión de que las butacas tienen que ir ordenadas de la siguiente manera: 1 2 3 4 5 6 7 8 9. Ordenamos las butacas en la «maqueta».</i></p> <p><i>Una vez conseguido, ponemos el vídeo en el que el instrumento nos da las gracias por haber ordenado las butacas y nos dicen el segundo número que necesitamos para abrir el candado y encontrar las entradas: 2.</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula habitual.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>«maqueta» del auditorio, cinco folios, lápices y vídeo de los instrumentos desvelando el número (elaboración propia).</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>20-25 minutos.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- <i>Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en la resolución en pequeño grupo del reto: encontrar el orden correcto de las butacas.</i></p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- <i>Conocer los primeros números cardinales y su representación gráfica: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.</i></p> <p>- <i>Aprender a contar de forma correcta y conocer y escribir los números cardinales para encontrar el orden de las butacas.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- <i>Utilizar la lengua oral para expresar ideas y opiniones en una interacción positiva con sus iguales en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: encontrar el orden correcto de las butacas.</i></p> <p>- <i>Comprender mensajes orales de sus compañeros para resolver en</i></p>

	<p><i>pequeño grupo el reto planteado: encontrar el orden correcto de las butacas.</i></p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala numérica en la que se evalúan los siguientes ítems (Anexo 5): <ul style="list-style-type: none"> o Muestra actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo. o Reconoce los primeros números cardinales y su representación gráfica: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. o Cuenta de forma correcta y conoce y escribe los cardinales para encontrar el orden correcto de las butacas. o Utiliza el lenguaje oral para expresar ideas y opiniones en la resolución del reto en pequeño grupo. o Comprende los mensajes orales de sus compañeros y los tiene en cuenta para resolver el reto en pequeño grupo.
--	--

Sesión 10. Actividad 22: Y... ¿los programas?

Título	<i>Y... ¿los programas?</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<p><i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad de desarrollo, una actividad de aprendizaje cuyo contenido se corresponde con el desarrollo curricular de las tres áreas de la experiencia.</i></p> <p><i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en la que encontramos momentos de trabajo en pequeño grupo y en gran grupo, fomentando así la interacción basada en el diálogo y en la colaboración.</i></p>
Objetivos didácticos	<p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</i> - <i>Tomar iniciativa en la resolución del reto planteado: descifrar la</i>

Contenidos	<p>pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Iniciarse en las habilidades matemáticas manipulando elementos y seleccionándolos por sus atributos y cualidades: color, figuras geométricas y palomitas sí o no, para la resolución del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilizar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, comunicación y expresión de ideas ante la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p>- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños adoptando una actitud positiva en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p>- Iniciativa en el reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p><u>Área 2:</u></p> <p>- Reconocimiento de las butacas indicadas por sus atributos: color, formas geométricas (círculos o triángulos) y palomitas sí o no.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p> <p>- Participación y escucha activa en el trabajo en pequeño grupo para la resolución del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.</p>
Encuadre metodológico	Principio de actividad: el juego.
Descripción	<p>Para realizar esta actividad utilizaremos el mismo material que en la actividad anterior.</p> <p>Los instrumentos nos han dicho que han tenido un problema: se les</p>

	<p>han caído los programas entre las butacas. Para conseguir el último número del candado debemos ayudarles a buscarlas.</p> <p>Para ello, tenemos una pista para cada grupo de trabajo. En asamblea, les pedimos que se junten en los grupos habituales y repartimos a cada uno su pista. En la pista del primer grupo aparecerán tres tarjetas con imágenes que representen: verde, círculos y no palomitas. Para el segundo grupo: lila, triángulos y no palomitas; para el tercero: azul, círculos y no palomitas; y para el cuarto: azul, triángulos y no palomitas.</p> <p>Dejamos un tiempo para que cada grupo piense qué significa su pista y, una vez transcurrido, cada grupo se irá acercando la maqueta para levantar la butaca correspondiente a su pista. Debajo de ellas, habrá una representación de los programas.</p> <p>Cuando hayan terminado todos los grupos, ponemos el vídeo en el que el instrumento nos da las gracias por haberles ayudado y nos dicen que el último número que necesitamos para abrir el candado es el 9.</p> <p>Abrimos la caja y encontramos las entradas que necesitábamos para ir al concierto.</p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: espacio interno del aula habitual.</p> <p>Recursos Materiales: «maqueta» del auditorio, tarjetas con las pistas para los cuatro grupos, vídeo de los instrumentos desvelando el número, caja, candado y entradas en el interior.</p> <p>Recursos Temporales: 20-25 minutos aproximadamente.</p> <p>Recursos Humanos: docente de Educación Infantil.</p>
Evaluación	<p>Momento: continua.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar actitudes de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas. - Mostrar iniciativa ante la resolución del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas. <p><u>Área 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar la butaca adecuada según sus atributos: color, formas

geométricas (círculos o triángulos) y palomitas sí o no.

Área 3:

- Utilizar la lengua oral para expresar ideas y opiniones en una interacción positiva con sus iguales en la resolución en pequeño grupo del reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.

- Comprender mensajes orales de sus compañeros que les permitan resolver conjuntamente el reto planteado: descifrar la pista para encontrar la butaca que esconde los programas.

Técnicas e instrumentos:

Observación sistemática:

- Escala de observación (**Anexo 5**) en la que se evaluarán los siguientes ítems:
 - Muestra actitudes de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto en pequeño grupo.
 - Muestra iniciativa ante la resolución del reto.
 - Selecciona la butaca adecuada según sus atributos: color, formas geométricas y palomitas sí o no.
 - Utiliza la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución del reto en pequeño grupo.
 - Comprende los mensajes orales de sus compañeros y los tiene en cuenta para resolver el reto en pequeño grupo.

Sesión 11. Actividad 23: ¡El concierto!

Título	<i>¡El concierto!</i>
Autoría	<i>Elaboración propia</i>
Tipología de actividad	<i>Atendiendo a su finalidad: se trata de una actividad final ya que con ella cerramos el último Breakout Educativo.</i> <i>Atendiendo a su modalidad de agrupamiento: es una actividad en gran grupo en la que se fomenta una interacción basada en el diálogo.</i>
Objetivos didácticos	<u>Área 1:</u>

<p>Contenidos</p>	<p>- Identificar los propios sentimientos, preferencias e ideas sobre el concierto y los retos realizados y ser capaces de expresarlos y comunicarlos los demás en la asamblea en gran grupo, respetando también los de los otros.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilizar la lengua oral como instrumento de comunicación y expresión de ideas y sentimientos sobre el concierto y los distintos retos en la asamblea en gran grupo.</p> <p>- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en el lenguaje musical: concierto para orquesta (breves obras de Bach y Mozart).</p> <p>- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación en la realización de la asamblea con la que concluimos la propuesta.</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p>- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias, intereses e ideas propios y de los demás en la asamblea en gran grupo con la que concluimos el proyecto.</p> <p><u>Área 3:</u></p> <p>- Utilización de la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos sobre el concierto y los distintos retos en la realización de la asamblea con la que concluimos la propuesta.</p> <p>- Audición atenta de obras musicales en referencia a los instrumentos presentados durante toda la propuesta: concierto para orquesta.</p> <p>- Participación y escucha activa en la asamblea en gran grupo con la que concluimos la propuesta.</p>
<p>Encuadre metodológico</p>	<p>Aprendizaje significativo y juego.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Con las entradas que hemos conseguido en el reto anterior, vamos al aula multiusos (donde se encuentra la Pizarra Digital Interactiva de Educación Infantil). Al entrar en el aula, los niños entregan su entrada y se sientan en las sillas. Ponemos un vídeo en el que el director vuelve a darles las gracias por haberle ayudado a encontrar la batuta, a preparar el auditorio y a encontrar las entradas y les dice que disfruten del concierto.</p> <p>Escuchamos un breve concierto para orquesta.</p>

	<p><i>Al finalizar el concierto, hablamos con los niños sobre qué les ha parecido, si les ha gustado ayudar al director de la orquesta y recordamos algunos de los contenidos que hemos aprendido: qué instrumentos de los que conocemos hemos visto en el vídeo, si nos acordamos de cómo suena, de qué materiales están hechos, etc.</i></p>
Recursos	<p>Recursos Espaciales: <i>espacio interno del aula multiusos.</i></p> <p>Recursos Materiales: <i>entradas conseguidas en el reto anterior, vídeo del director de orquesta dando las gracias, vídeo del concierto para orquesta y Pizarra Digital Interactiva.</i></p> <p>Recursos Temporales: <i>15-20 minutos aproximadamente.</i></p> <p>Recursos Humanos: <i>docente de Educación Infantil.</i></p>
Evaluación	<p>Momento: <i>continua.</i></p> <p>Modelo: <i>formativa.</i></p> <p>Criterios:</p> <p><u>Área 1:</u></p> <p><i>- Expresar emociones, sentimientos, preferencias e ideas mediante el lenguaje oral sobre el concierto y los distintos retos planteados.</i></p> <p><u>Área 3:</u></p> <p><i>- Utilizar la lengua oral para expresar ideas y opiniones en una interacción positiva con sus compañeros y con las docentes en la realización de la asamblea con la que concluimos la propuesta.</i></p> <p><i>- Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas expresadas en el lenguaje musical: concierto para orquesta (con obras de Bach y Mozart).</i></p> <p><i>- Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la asamblea en gran grupo con la que concluimos la propuesta.</i></p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase.

ANEXO 3. IMÁGENES DE LOS VÍDEOS DE ELABORACIÓN PROPIA

Breakout Educativo 1: La batuta del maestro

Sesión 1. Actividad 1: *El director de la orquesta*





Sesión 2. Actividad 2: *Conocemos el violín y el violonchelo*



Sesión 2. Actividad 3: *Conocemos la viola y el contrabajo*



Sesión 2. Actividad 4: *Cada instrumento con su sonido*





Sesión 3. Actividad 5: *El código secreto*



Sesión 3. Actividad 6: ¿Quién suena?

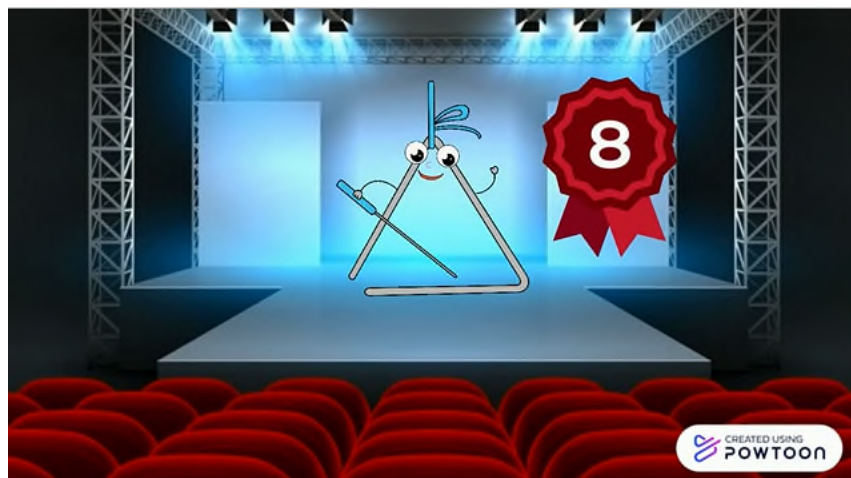
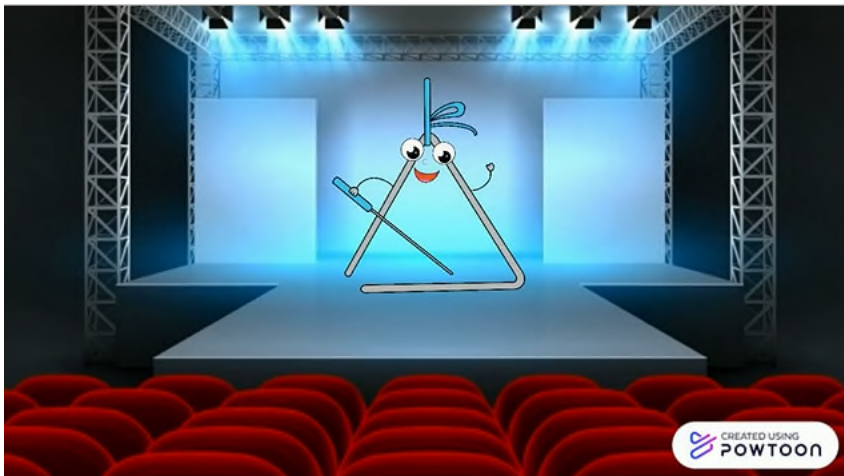


Sesión 3. Actividad 7: Encuentra la puerta correcta

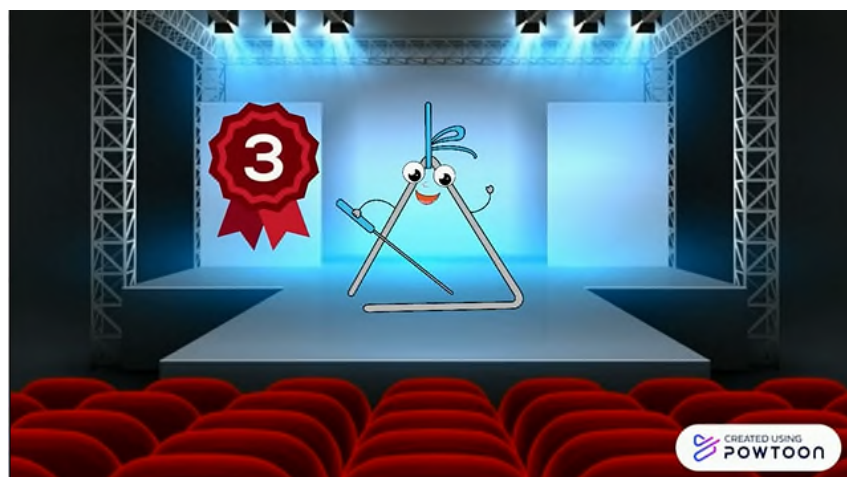
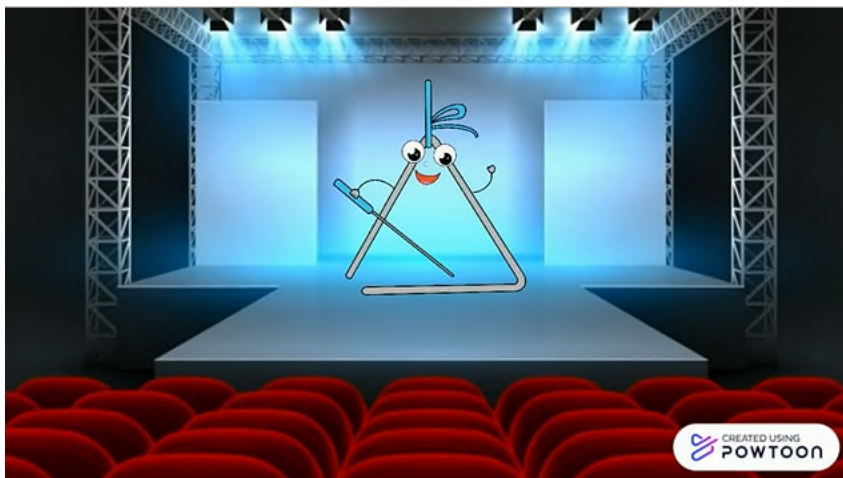




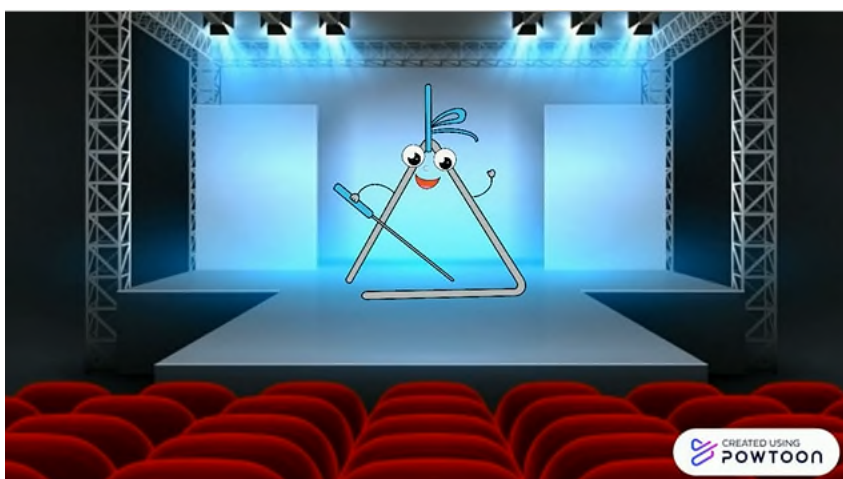
Sesión 4. Actividad 8: ¿De qué estoy hecho?



Sesión 4. Actividad 9: *BeeBot: cada instrumento con su baqueta*



Sesión 4. Actividad 10: *El juego de los detectives*





Sesión 5. Actividad 11: ¡Encontramos la batuta!



Breakout Educativo: Las partituras de Bach y Mozart

Sesión 6. Actividad 12: *El director nos pide ayuda: ¿dónde están las partituras?*



Sesión 7. Actividad 13: *El mural de Bach*

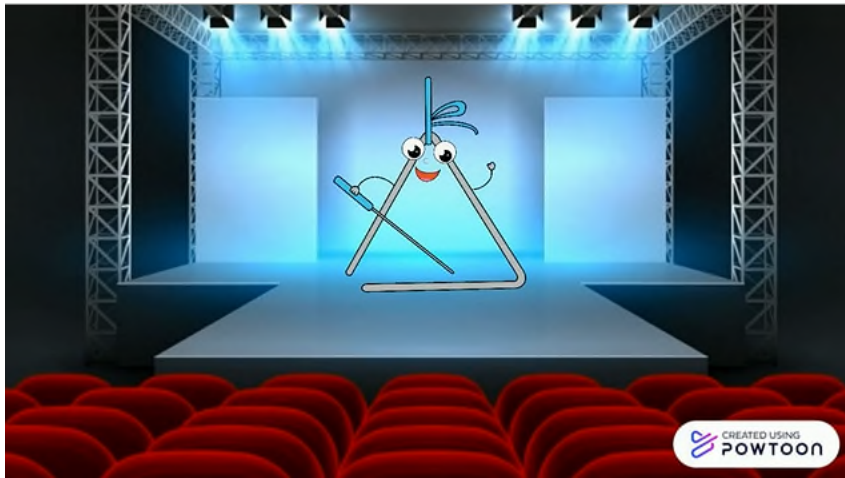




Sesión 7. Actividad 14: Pintamos la música



Sesión 7. Actividad 15: *¿Corcheas?*



Sesión 8. Actividad 16: *El mural de Mozart*

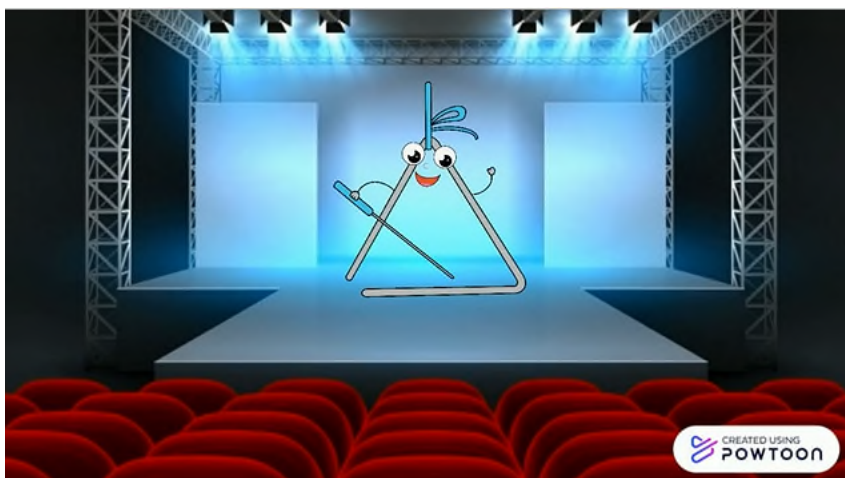




Sesión 8. Actividad 17: ¿Qué instrumentos aparecen?



Sesión 8. Actividad 18: ¿Violín?



Breakout Educativo: El auditorio

Sesión 9. Actividad 19: Otro problema... ¿Dónde están las entradas?

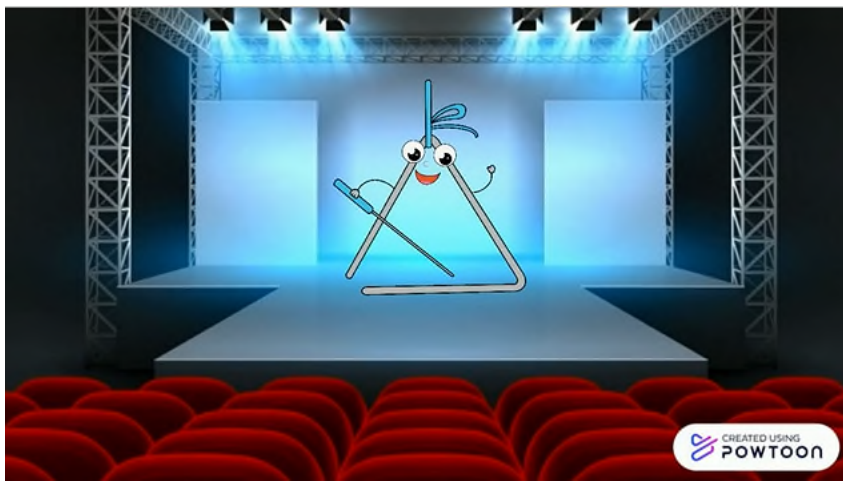




Sesión 10. Actividad 20: Diseñando los programas



Sesión 10. Actividad 21: Ordenamos las butacas



Sesión 10. Actividad 22: Y... ¿los programas?





Sesión 11. Actividad 23: ¡El concierto!



ANEXO 4. RECURSOS MATERIALES

Actividad 2: *Conocemos el violín y el violonchelo*

Puzle del violín:

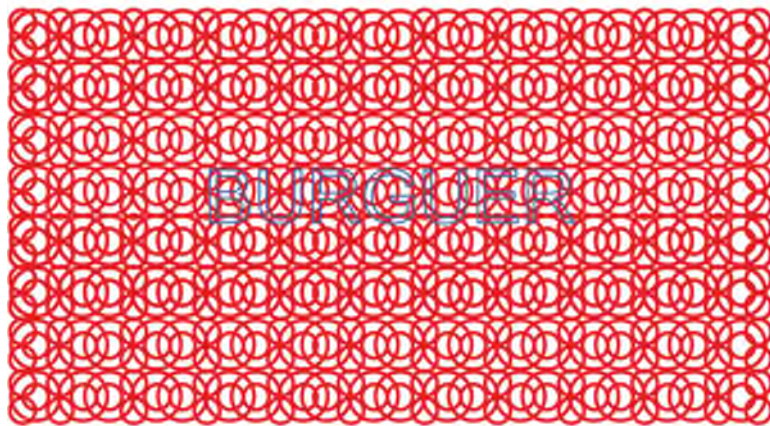
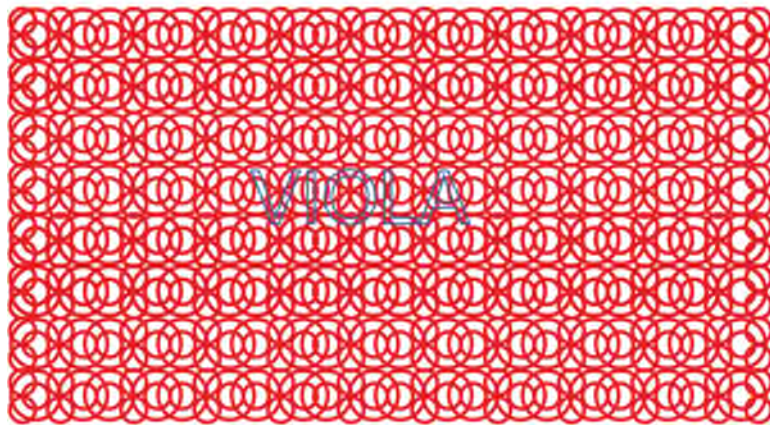
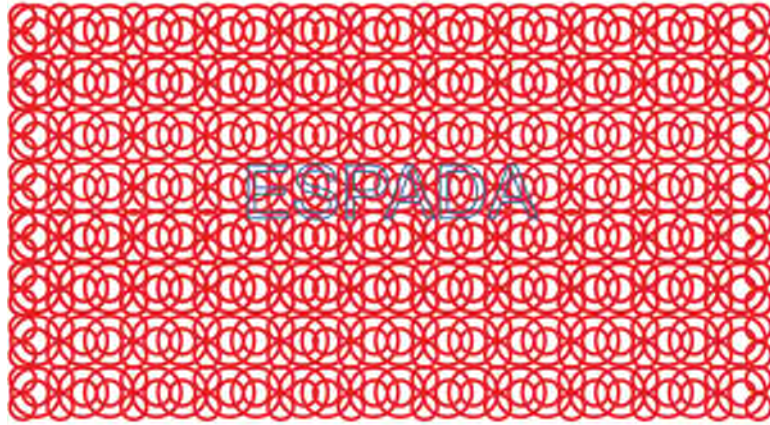


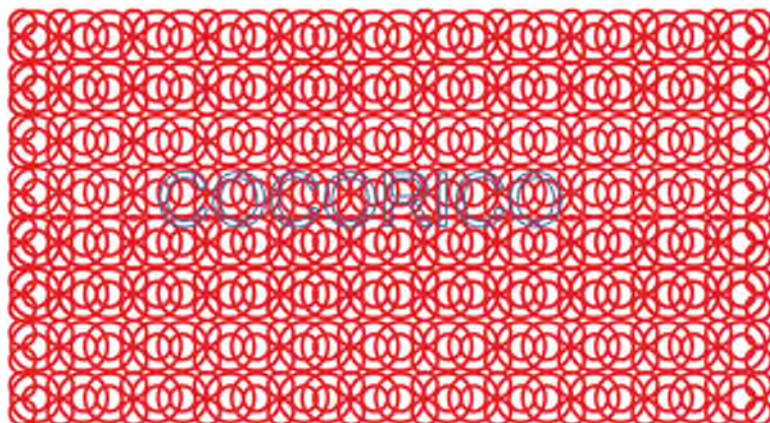
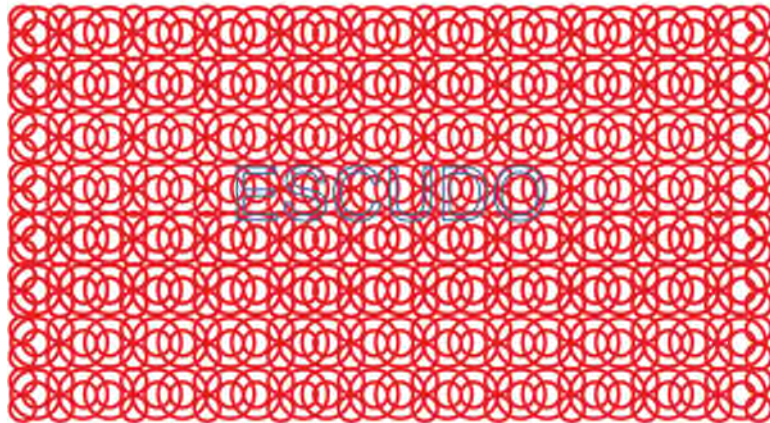
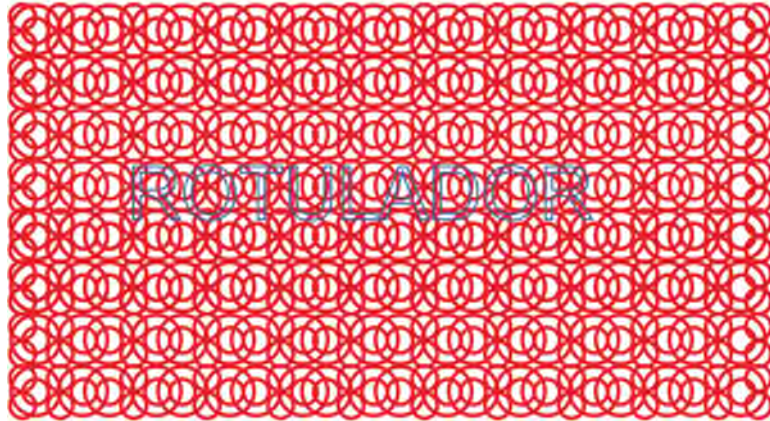
Puzle del violonchelo:

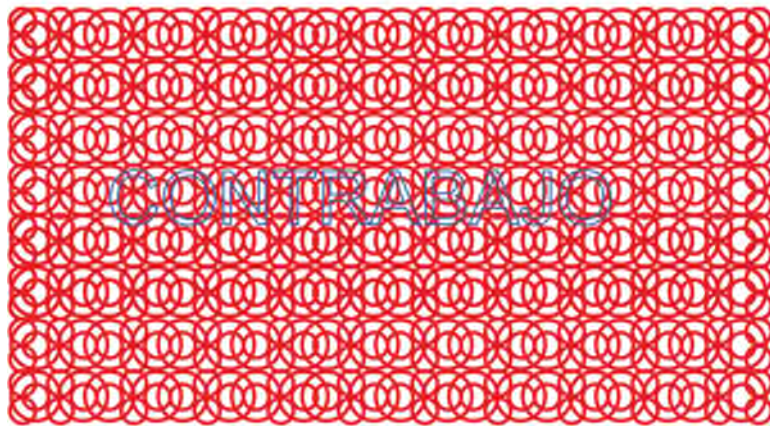
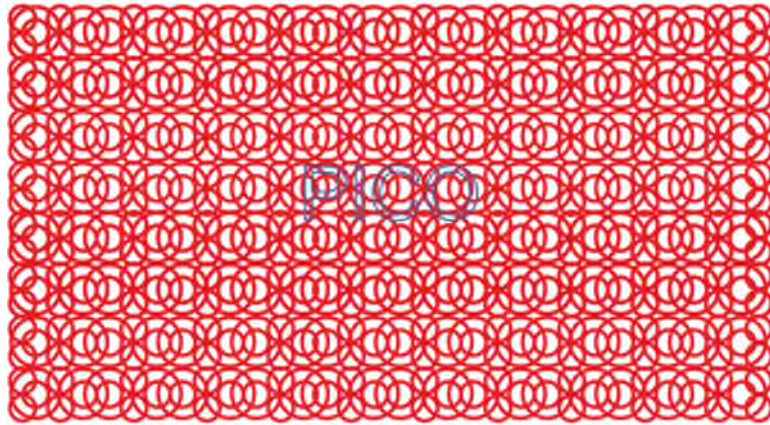


Actividad 3: Conocemos la viola y el contrabajo

Tarjetas con el fondo rojo y las letras azules:



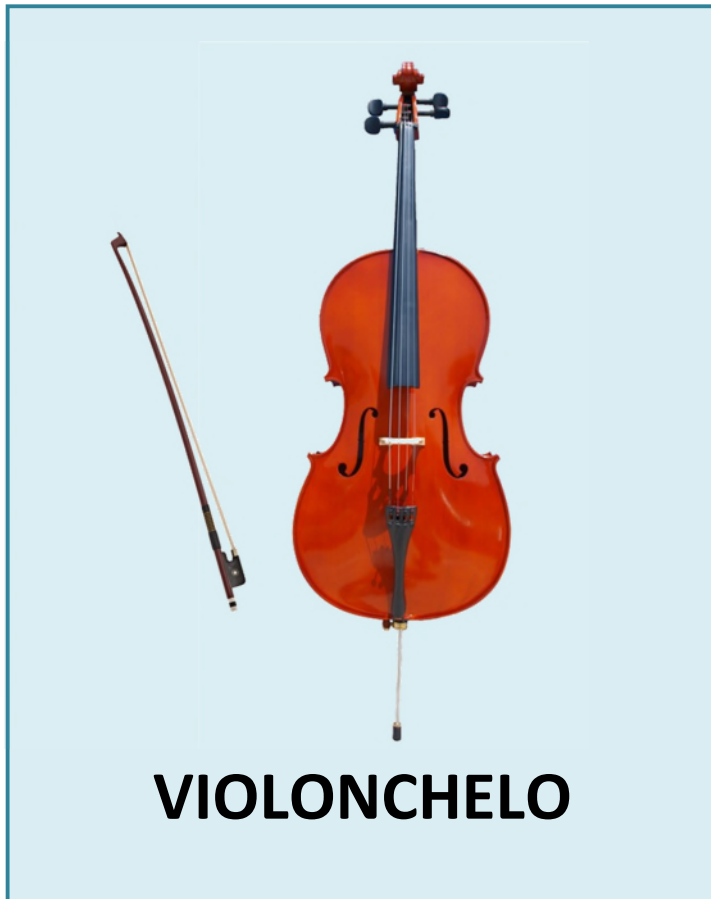




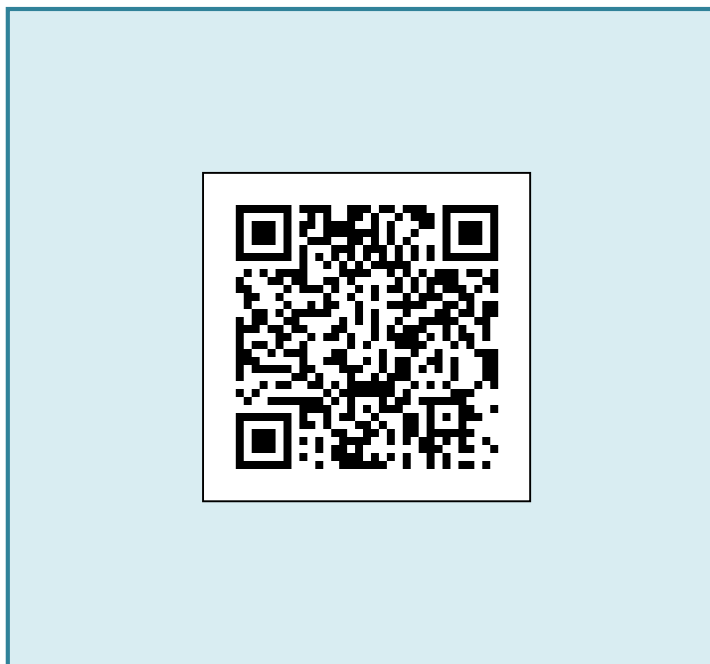
Sesión 2. Actividad 4: Cada instrumento con su sonido

Tarjetas con la imagen y el nombre de los cuatro instrumentos de cuerda:

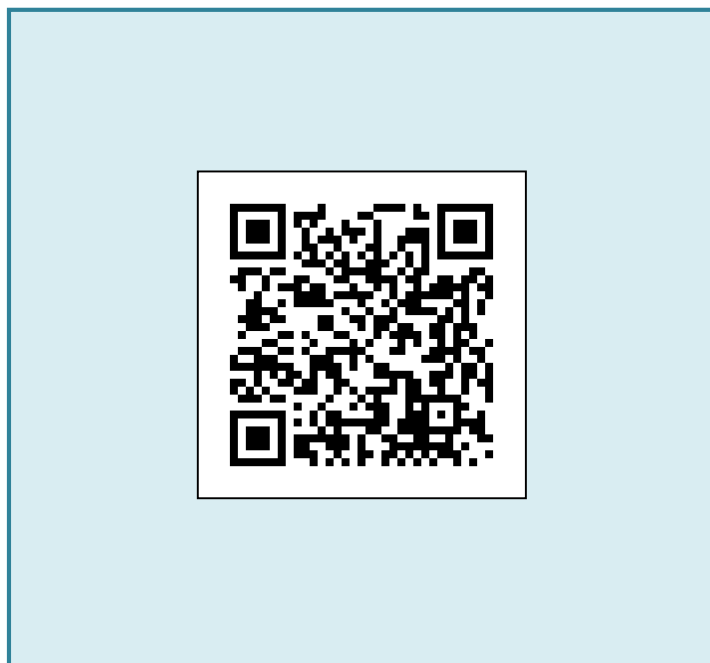




Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por el violín:



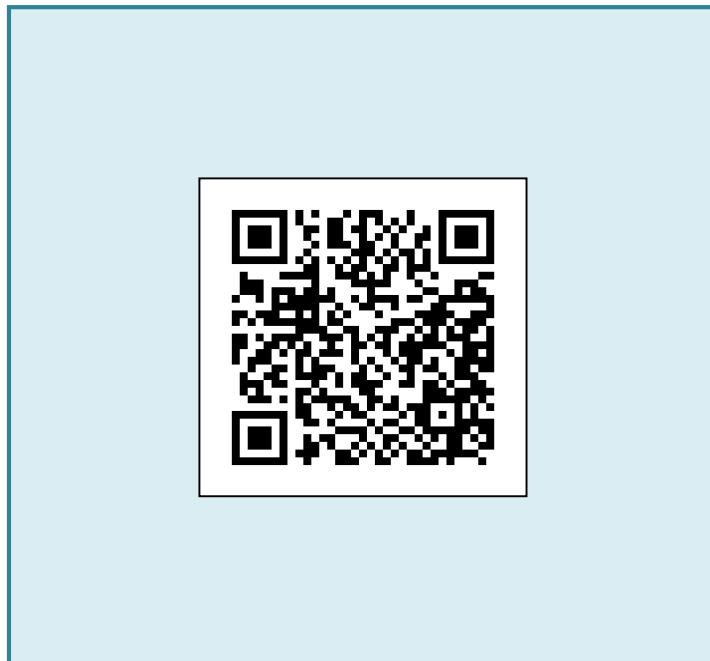
Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por la viola:



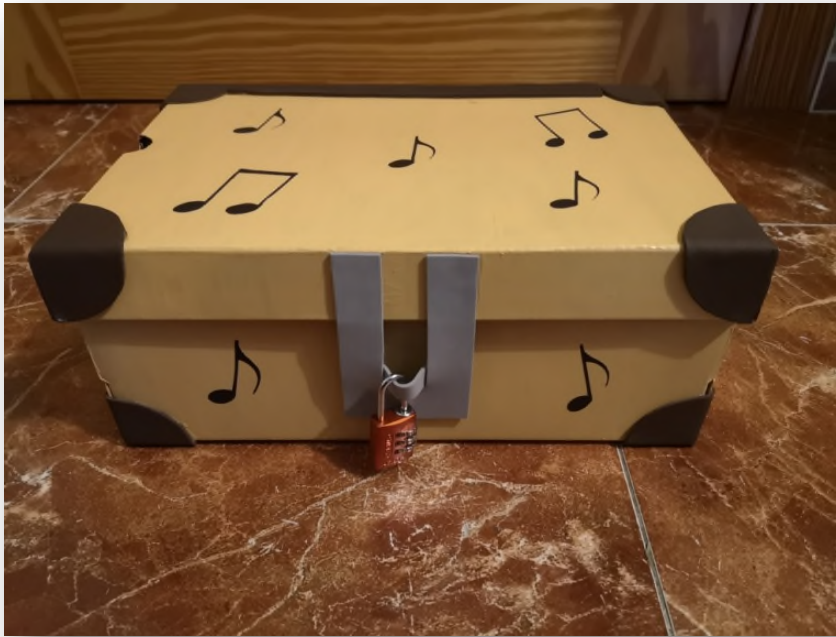
Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por el violonchelo:



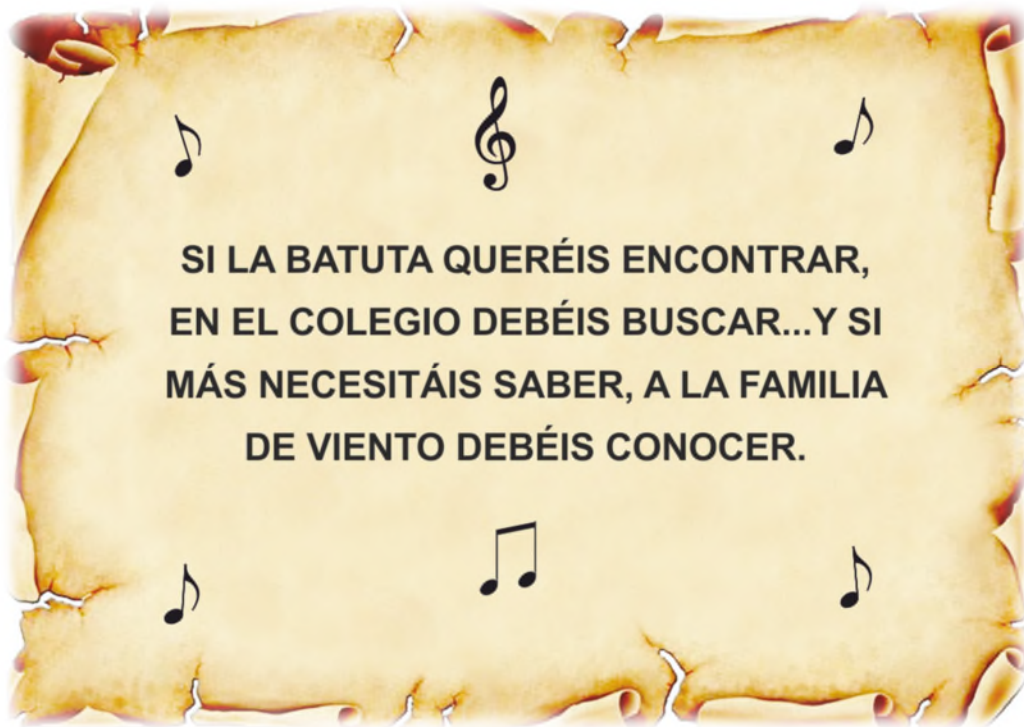
Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por el contrabajo:



Caja con el candado:



Pergamino con la primera pista para encontrar la batuta:



**SI LA BATUTA QUERÉIS ENCONTRAR,
EN EL COLEGIO DEBÉIS BUSCAR...Y SI
MÁS NECESITÁIS SABER, A LA FAMILIA
DE VIENTO DEBÉIS CONOCER.**

Sesión 3. Actividad 5: *El código secreto*

Tarjetas con la imagen y el nombre de los cuatro instrumentos de viento:





TUBA

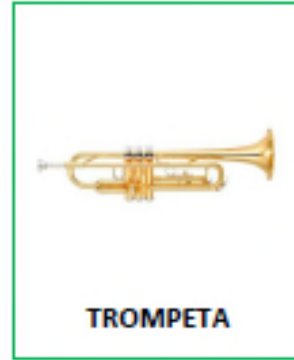
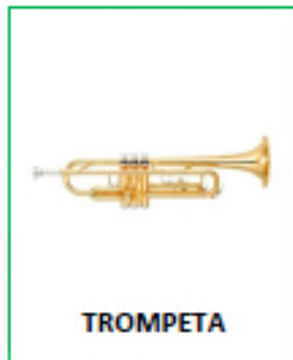
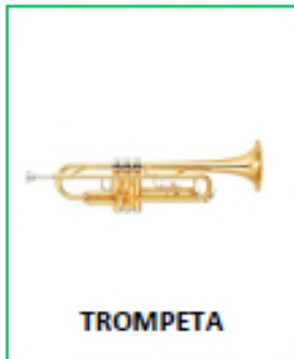


CLARINETE



Folio con los patrones para completar el código secreto:

COMPLETA EL CÓDIGO SECRETO



Tarjetas para completar el patrón:



Sesión 3. Actividad 6: *¿Quién suena?*

Tarjetas con la imagen de los cuatro instrumentos de viento:





Tarjetas con los nombres de los cuatro instrumentos de viento:

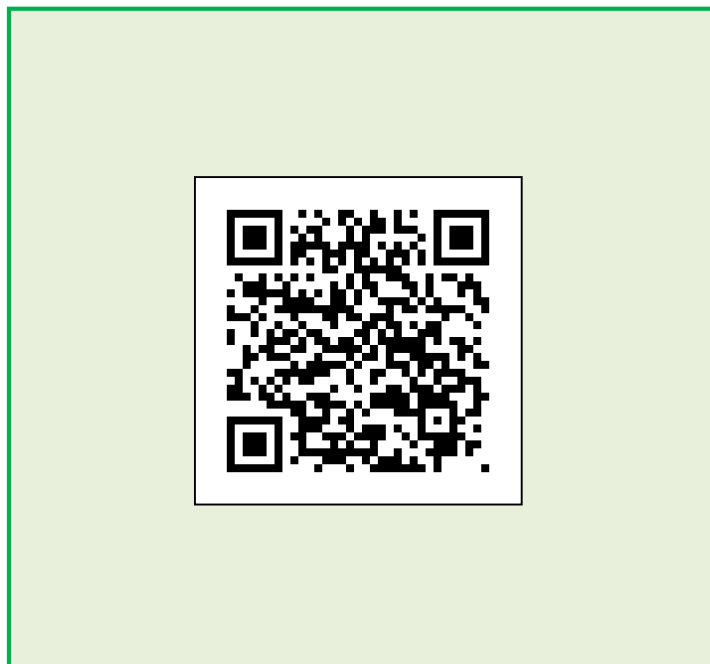
TROMPETA

TUBA

CLARINETE

FLAUTA TRAVESERA

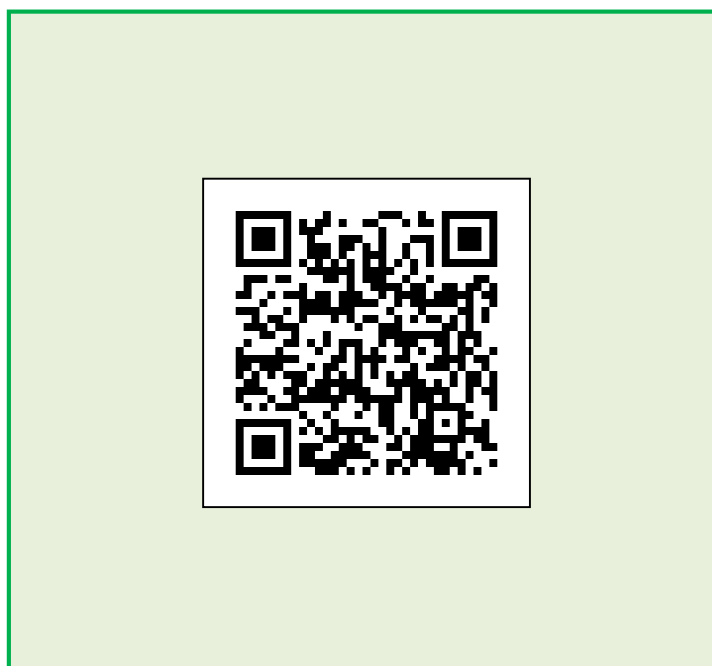
Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por la trompeta:



Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por la tuba:



Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por el clarinete:



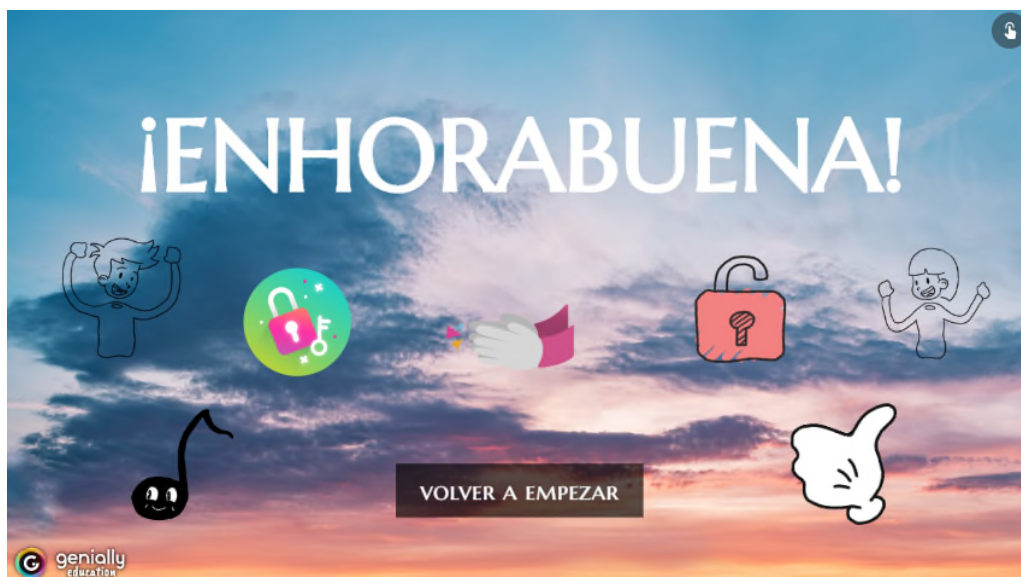
Tarjeta con el código QR dirigido a la obra interpretada por la flauta travesera:



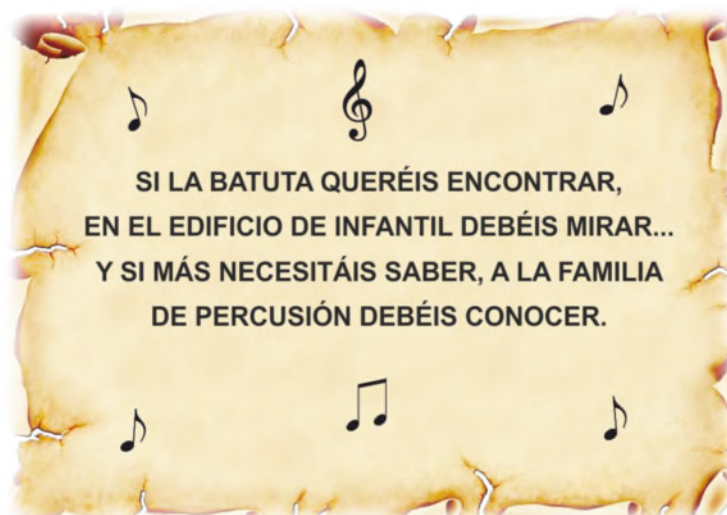
Actividad 7: Encuentra la puerta correcta

Juego elaborado con la aplicación *Genial.ly*:



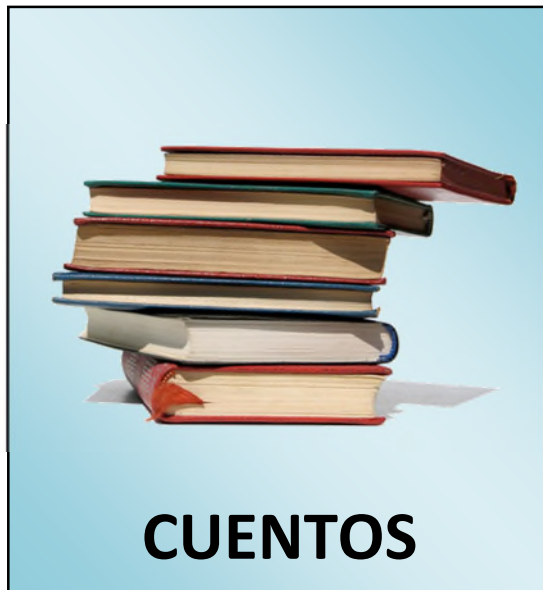


Pergamino con la segunda pista:



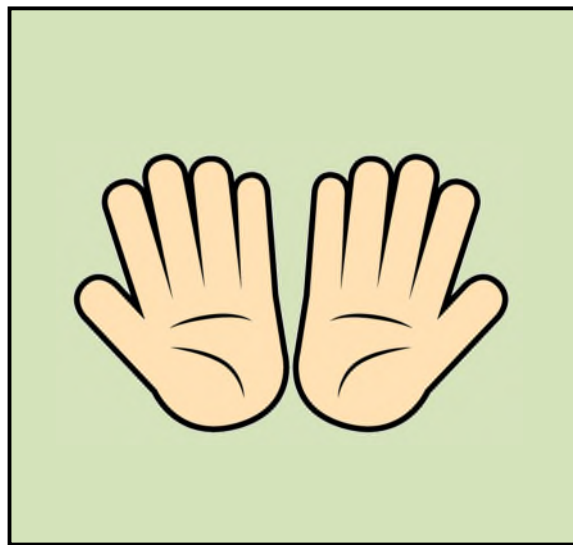
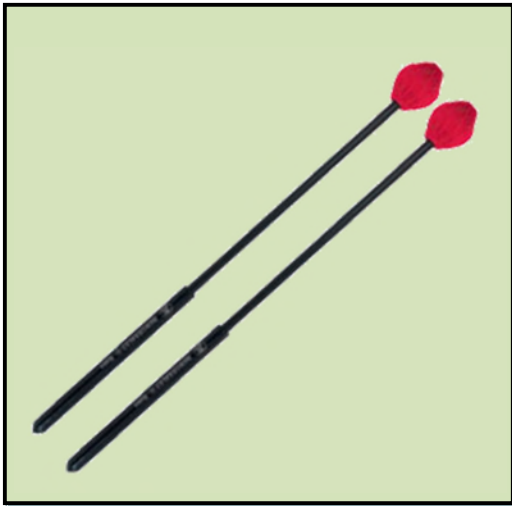
Actividad 8: *¿De qué estoy hecho?*

Pistas para encontrar los instrumentos:

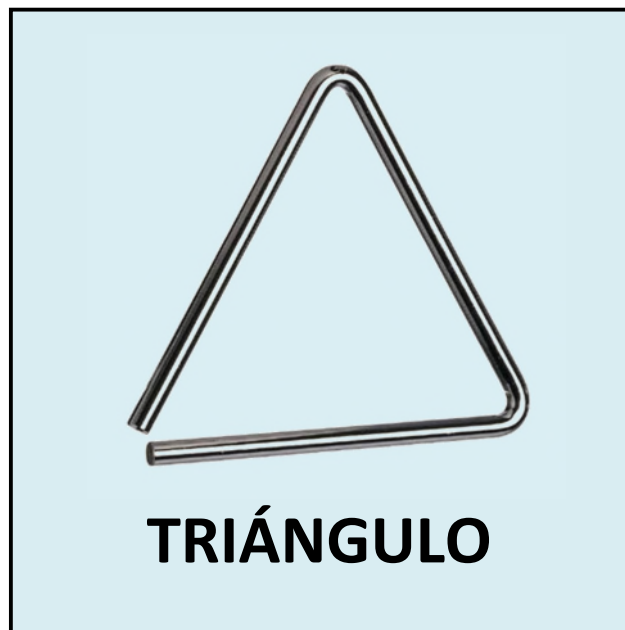


Sesión 4. Actividad 9: BeeBot: cada instrumento con su baqueta

Imágenes de las baquetas (y manos) para colocar en los tapetes (de los que dispone el centro):



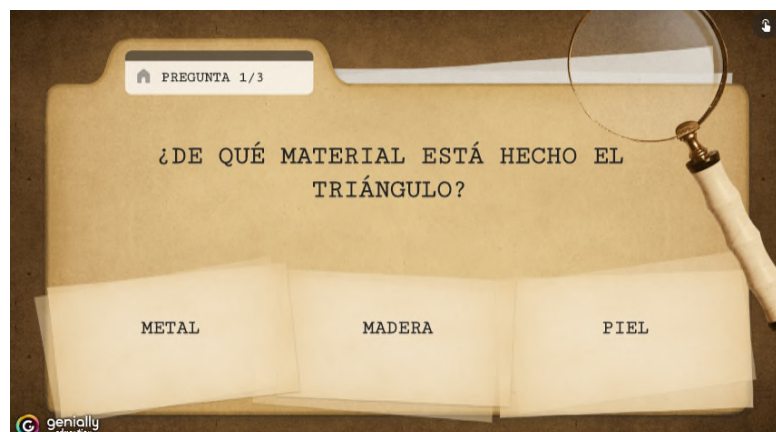
Imágenes de los instrumentos (que llevará el *BeeBot*):



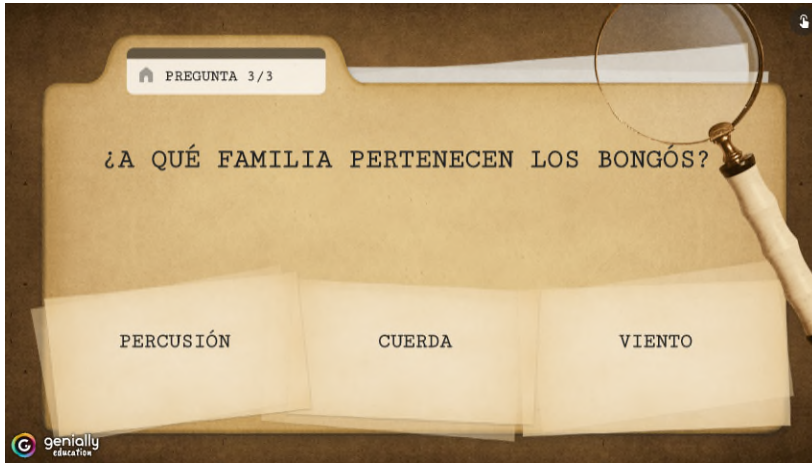


Actividad 10: *El juego de los detectives*

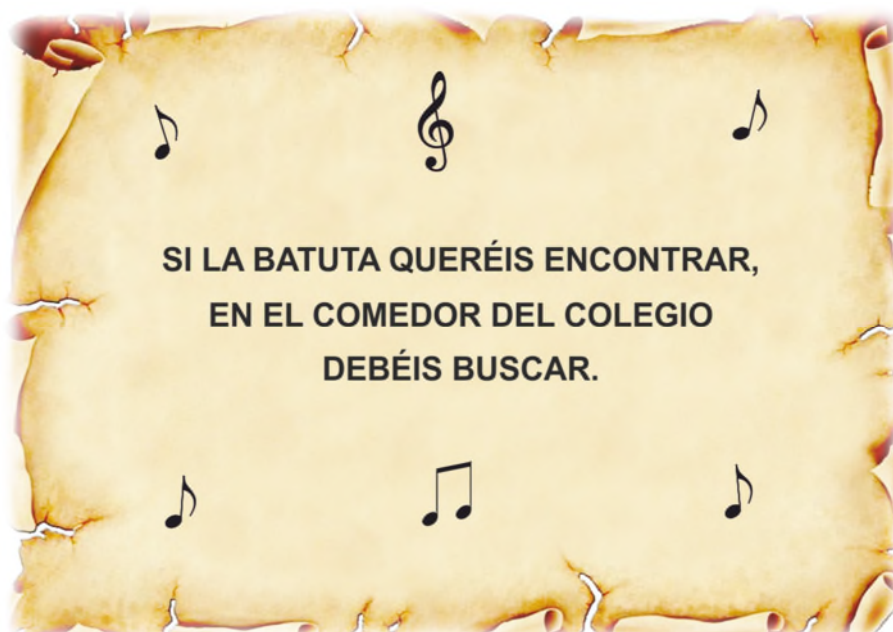
Juego realizado con la aplicación *Genial.ly*:





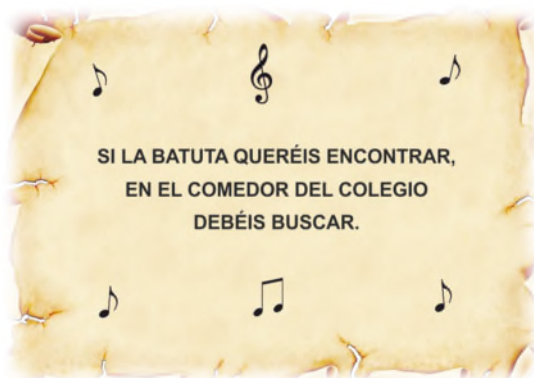
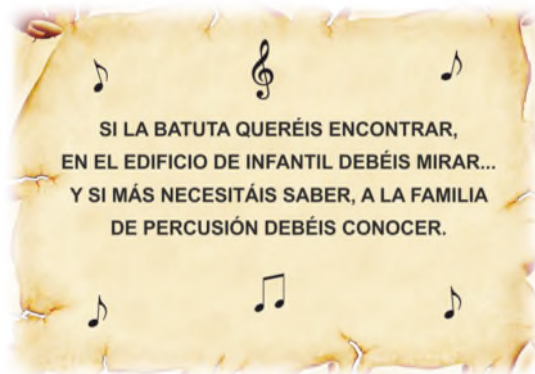
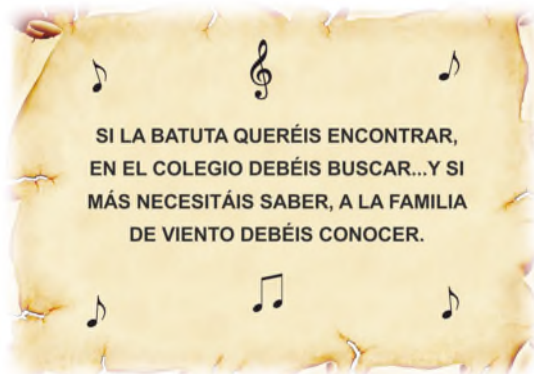


Pergamino con la tercera pista:



Sesión 5. Actividad 11: ¡Encontramos la batuta!

Pergaminos con las pistas anteriores:



Batuta (elaboración propia):



Actividad 13: *El mural de Bach*

Imágenes para realizar el mural de Bach:

Fotografía de Bach:

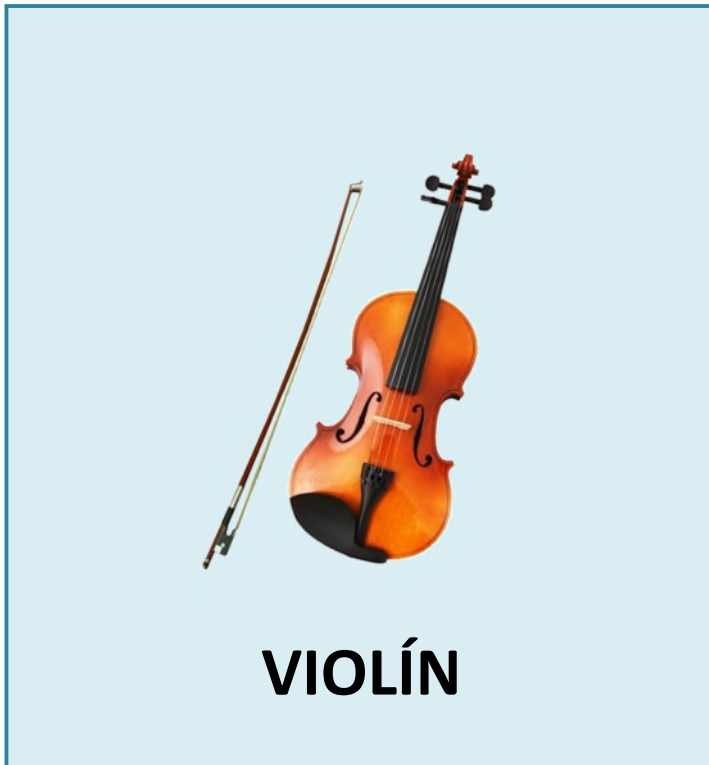


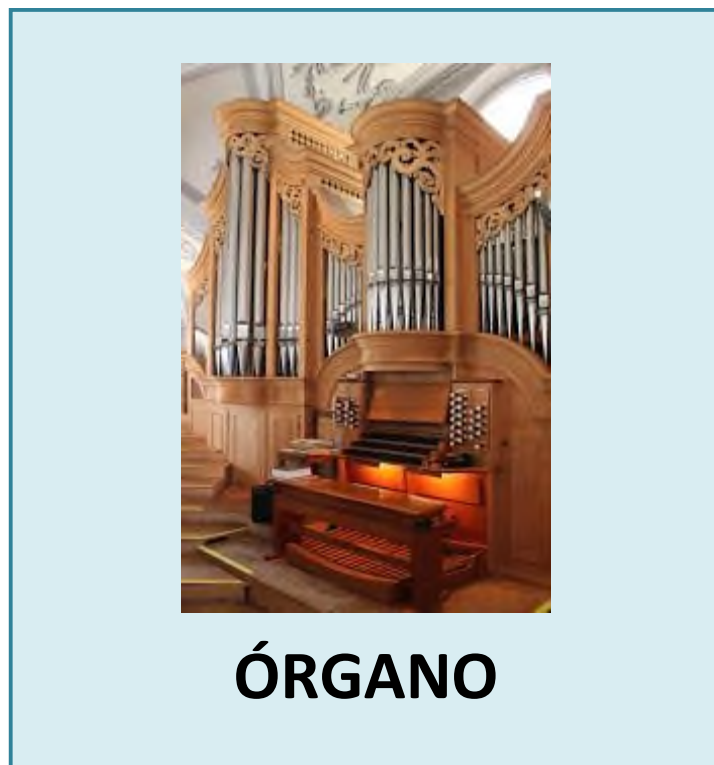
Acertijo:

SI EL AÑO DE NACIMIENTO DE BACH QUERÉIS
AVERIGUAR, LOS NÚMEROS ESCONDIDOS DEBÉIS
ENCONTRAR



Imagen y nombre de los instrumentos:





Actividad 16: *El mural de Mozart*

Imágenes para realizar el mural de Mozart:

Fotografía de Mozart:



Acertijo:

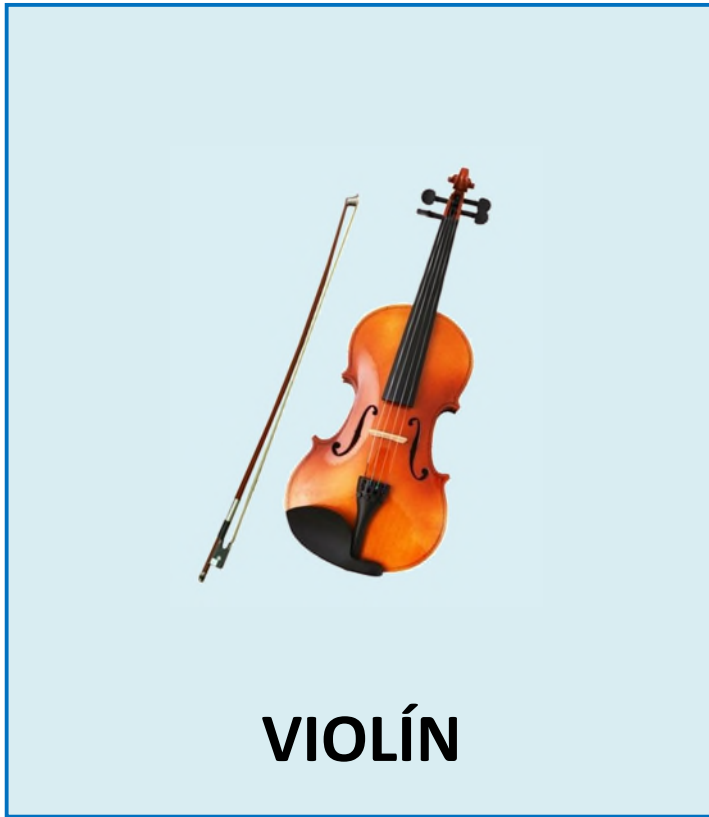
SI EL AÑO DE NACIMIENTO DE MOZART QUERÉIS
AVERIGUAR, LOS NÚMEROS ESCONDIDOS DEBÉIS
ENCONTRAR



Imágenes y nombre de los instrumentos:



Actividad 17: ¿Qué instrumentos aparecen?






Actividad 20: Diseñando los programas

Programas incompletos:

PROGRAMA

SUITE N° 2, BADINERIE. _____

**SONATA PARA PIANO N° 11. MARCHA
TURCA.** _____



Actividad 21: Ordenamos las butacas

Maqueta con las butacas:



Actividad 22: Y... ¿los programas?

Tarjetas con las pistas para los grupos:



Representación de los programas:

PROGRAMA

SUITE Nº 2, BADINERIE. _BACH_

SONATA PARA PIANO Nº 11. MARCHA
TURCA. _MOZART_

An illustration of three children standing on a musical staff. The child on the left is playing a guitar, the middle child is playing a trumpet, and the child on the right is playing a violin. There are musical notes and a treble clef on the staff.

PROGRAMA

SUITE Nº 2, BADINERIE. _BACH_

SONATA PARA PIANO Nº 11. MARCHA
TURCA. _MOZART_

An illustration of three children standing on a musical staff. The child on the left is playing a guitar, the middle child is playing a trumpet, and the child on the right is playing a violin. There are musical notes and a treble clef on the staff.

PROGRAMA

SUITE Nº 2, BADINERIE. _BACH_

SONATA PARA PIANO Nº 11. MARCHA
TURCA. _MOZART_

An illustration of three children standing on a musical staff. The child on the left is playing a guitar, the middle child is playing a trumpet, and the child on the right is playing a violin. There are musical notes and a treble clef on the staff.

PROGRAMA

SUITE Nº 2, BADINERIE. _BACH_

SONATA PARA PIANO Nº 11. MARCHA
TURCA. _MOZART_

An illustration of three children standing on a musical staff. The child on the left is playing a guitar, the middle child is playing a trumpet, and the child on the right is playing a violin. There are musical notes and a treble clef on the staff.

ANEXO 5. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividad 1. Escala numérica

GRUPO:

ALUMNO/A:

1 2 3 4 5

Discrimina la batuta y conoce su uso.

Utiliza la lengua oral para expresar ideas sobre los usos de la batuta.

Lee y escribe correctamente la palabra «batuta».

Muestra sensibilidad estética y actitudes positivas hacia el concierto de orquesta.

Actividad 3. Escala descriptiva

ALUMNO/A				
CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	POCO
Iniciativa.	Muestra mucha iniciativa y coopera con sus compañeros de manera adecuada en la resolución del reto.	Muestra iniciativa y coopera con sus compañeros en la resolución del reto.	Muestra iniciativa pero no coopera de manera adecuada con sus compañeros en la resolución del reto.	No muestra iniciativa ni coopera con sus compañeros en la resolución del reto.
Lenguaje oral.	Utiliza correctamente la lengua oral para expresar ideas y pensamientos tanto en la realización del reto en pequeño grupo como en la realización del organizador gráfico en gran grupo.	Utiliza la lengua oral para expresar alguna idea en la realización del reto en pequeño grupo y en la realización del organizador gráfico en gran grupo.	Utiliza la lengua oral para expresar alguna idea en la realización del reto en pequeño grupo o en la realización del organizador gráfico en gran grupo.	No utiliza la lengua oral para expresar ninguna idea en la realización del reto en pequeño grupo ni en la realización del organizador gráfico en gran grupo.
Lectura.	Lee correctamente y sin dificultad tanto las palabras conocidas como las nuevas (viola y contrabajo).	Lee correctamente las palabras conocidas y muestra alguna dificultad en reconocer las nuevas (viola y contrabajo).	Lee correctamente las palabras conocidas pero no reconoce las nuevas (viola y contrabajo).	No es capaz de leer correctamente las palabras conocidas ni las nuevas (viola y contrabajo).
Posibilidades sonoras y sensibilidad estética.	Conoce las posibilidades sonoras de la viola y el contrabajo, mostrando sensibilidad y actitud positiva hacia dichas producciones.	Conoce las posibilidades sonoras de la viola y el contrabajo, pero va perdiendo el interés por dichas producciones.	Conoce las posibilidades sonoras de uno de los instrumentos pero no muestra una actitud positiva hacia ellos.	No conoce las posibilidades sonoras de los instrumentos (viola y contrabajo) ni muestra sensibilidad estética y actitud positiva hacia ellos.

Actividad 9. Escala numérica.

GRUPO:

ALUMNO/A:

1 2 3 4 5

Muestra actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo.

Muestra iniciativa en la resolución del reto en pequeño grupo.

Maneja las nociones espaciales básicas (arriba, abajo; dentro, fuera; a un lado, al otro, etc.) para llevar al *BeeBot* con su baqueta.

Utiliza la lengua oral para expresar ideas y opiniones en la interacción en pequeño grupo para la resolución del reto.

Comprende los mensajes orales de sus compañeros y los tiene en cuenta en la resolución del reto.

Se expresa y comunica ideas utilizando el lenguaje plástico para realizar las instrucciones.

Actividad 12. Escala numérica.

GRUPO:

ALUMNO/A:

1 2 3 4 5

Muestra iniciativa ante el nuevo reto y la tarea planteada: escribir y dibujar a los dos compositores.

Comprende los mensajes orales del vídeo que plantea el nuevo reto.

Lee y escribe las palabras «Bach» y «Mozart».

Se expresa y comunica ideas utilizando el lenguaje plástico al dibujar a los compositores.

Actividad 13. Escala descriptiva.

GRUPO				
ALUMNO/A				
CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	POCO
Iniciativa.	Muestra mucha iniciativa en la resolución de todos los acertijos necesarios para realizar el mural de Bach.	Muestra iniciativa en la resolución de casi todos los acertijos necesarios para realizar el mural de Bach.	Muestra iniciativa en la resolución de algún acertijo necesario para realizar el mural de Bach.	No muestra iniciativa en la resolución de ningún acertijo necesario para realizar el mural de Bach.
Lenguaje oral.	Utiliza correctamente la lengua oral para expresar ideas y pensamientos en la resolución de todos los acertijos en gran grupo.	Utiliza la lengua oral para expresar alguna idea en la resolución de casi todos los acertijos en gran grupo.	Utiliza la lengua oral para expresar alguna idea en la resolución de algún acertijo en gran grupo.	No utiliza la lengua oral para expresar ninguna idea en la resolución de ningún acertijo.
Lectura.	Lee correctamente y sin dificultad tanto las palabras conocidas (violín y viola) como las nuevas (órgano y clave)	Lee correctamente las palabras conocidas (violín y viola) y muestra alguna dificultad en reconocer las nuevas (órgano y clave).	Lee correctamente las palabras conocidas (violín y viola) pero no reconoce las nuevas (órgano y clave).	No es capaz de leer correctamente las palabras conocidas (violín y viola) ni las nuevas (órgano y clave).
Ayuda y colaboración	Muestra actitudes de ayuda y colaboración con sus compañeros en la resolución de todos los acertijos necesarios para realizar el	Muestra actitudes de ayuda y colaboración con sus compañeros en la resolución de casi todos los acertijos necesarios para realizar el	Muestra actitudes de ayuda y colaboración con sus compañeros en la resolución de algún acertijo de los necesarios para realizar el	No muestra actitudes de ayuda y colaboración con sus compañeros en la resolución de ningún acertijo.

	mural de Bach.	mural de Bach.	mural de Bach.	
Números cardinales	Conoce perfectamente los números 1, 6, 8 y 5 y su representación en las regletas Cuisenaire.	Conoce los números 1, 6, 8 y 5 y duda en alguna de sus representaciones en las regletas Cuisenaire.	Conoce los números 1, 6, 8 y 5 pero no conoce bien sus representaciones en las regletas Cuisenaire.	Vacila en la identificación de los números 1, 6, 8 y 5 y no conoce sus representaciones en las regletas Cuisenaire.

Actividad 19. Escala numérica.

 GRUPO:

 ALUMNO/A:

Muestra interés e iniciativa al dibujar su entrada.

1

2

3

4

5

 Utiliza la lengua oral para expresar ideas en la realización de la rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?*

 Lee y escribe correctamente la palabra: entrada.

 Comprende los mensajes orales de sus compañeros y de la docente en la realización conjunta de la rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?*

 Comunica ideas y pensamientos mediante el lenguaje plástico al dibujar su entrada.

 Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la realización de la rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?*

Actividad 20. Escala de observación.

GRUPO				
ALUMNO/A	SÍ	NO	A VECES	OBSERVACIONES
Muestra iniciativa ante la resolución del reto planteado.				
Utiliza la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la realización de la asamblea.				
Lee y escribe correctamente las palabras: Bach y Mozart.				
Expresa y comunica ideas mediante el lenguaje plástico en la ilustración del programa.				
Muestra respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen en la asamblea.				

Actividad 21. Escala numérica.

GRUPO:

ALUMNO/A:

1 2 3 4 5

Muestra actitudes de ayuda y colaboración en la resolución del reto en pequeño grupo.

Reconoce los primeros números cardinales y su representación gráfica: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Cuenta de forma correcta y conoce y escribe los cardinales para encontrar el orden correcto de las butacas.

Utiliza la lengua oral para expresar ideas y opiniones en la resolución del reto en pequeño grupo.

Comprende los mensajes orales de sus compañeros y los tiene en cuenta en la resolución del reto.

Actividad 22. Escala de observación.

GRUPO				
ALUMNO/A	SÍ	NO	A VECES	OBSERVACIONES
Muestra actitudes de ayuda y colaboración con los compañeros en la resolución del reto en pequeño grupo.				
Muestra iniciativa ante la resolución del reto.				
Selecciona la butaca adecuada según sus atributos: color, formas geométricas y palomitas sí o no.				
Utiliza la lengua oral para expresar ideas u opiniones en la resolución del reto en pequeño grupo.				
Comprende los mensajes orales de sus compañeros y los tiene en cuenta para resolver el reto en pequeño grupo.				

