



---

# **Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

**TRABAJO FIN DE GRADO:**

**EL JUEGO Y LA MÚSICA COMO DESARROLLO VITAL  
Y COMO MOTOR DE APRENDIZAJE**

Realizado por: **Álvaro Perrote Lupeña** para optar al Grado en  
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: Jairo Rodríguez Medina.

## **RESUMEN**

El juego en educación infantil es el eje vertebrador de todas las actividades placenteras, libres y espontáneas, mientras que la música en educación infantil es la simbiosis entre la creación y el descubrimiento de los sonidos y de los silencios. El objetivo de la actividad lúdica y de la educación musical es saber definir el proceso motor, el desarrollo integral y la capacidad creativa, emocional y motivacional del niño. Gracias a estas dos herramientas se determinan, desde la primera infancia, los siguientes pilares básicos: los procesos de enseñanza-aprendizaje, los diversos momentos evolutivos, las diversas formas de expresión y comunicación y la percepción. A raíz de los juegos musicales se descubre la experiencia, la globalización plena y el aprendizaje total, es decir, desarrollan la educación rítmica y auditiva a través del movimiento del cuerpo o de los instrumentos musicales.

Todo lo plasmado a lo largo de este trabajo, tiene relación con mi propuesta didáctica denominada “Siguiendo la Melodía Lúdica”, la cual, será trabajada con los alumnos de 5 años (último curso del segundo ciclo de educación infantil), y tiene relación con la vida, las destrezas, el desarrollo y el crecimiento, la capacidad de imaginar y la forma, en la que el niño, se integra en la sociedad. El desarrollo de esta fundamentación procede del análisis y de los diversos puntos de vista de diferentes teóricos, atendiendo a las diversas citas, referencias, planteamientos, ... y, también, a la forma de reflejar mis opiniones y mis experiencias más personales; es decir, que con el estudio del juego y de la música llegaré a la conclusión de que estos dos instrumentos son vitales para trabajar la educación y el rendimiento del niño.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, música, creatividad, educación infantil, desarrollo integral y etapas evolutivas.

## **ABSTRACT**

The game in early childhood education is the backbone of all pleasant, free and spontaneous activities, while music in early childhood education is the symbiosis between the creation and discovery of sounds and silences. The objective of playful activity and musical education is to know how to define the motor process, the integral development and the creative, emotional and motivational capacity of the child. Thanks to these two tools, the following basic pillars are determined from early childhood: the teaching-learning processes, the various evolutionary moments, the various forms of expression and communication, and perception. As a result of musical games, experience is discovered, full globalization and total learning, that is, they develop rhythmic and auditory education through the movement of the body or musical instruments.

Everything embodied throughout this work, is related to my didactic proposal called "Following the Playful Melody", which will be worked with 5-year-old students (last year of the second cycle of early childhood education), and is related to life, skills, development and growth, the ability to imagine and the way in which the child integrates into society. The development of this foundation comes from the analysis and the different points of view of different theorists, attending to the different appointments, references, approaches, ... and, also, to the way of reflecting my opinions and my most personal experiences; that is to say, that with the study of the game and music I will come to the conclusion that these two instruments are vital to work on the education and performance of the child.

## **KEYWORDS**

Game, music, creativity, early childhood education, integral development and evolutionary stages.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	6
1.1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.2. LEGISLACIÓN.....	8
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	9
1.4. COMPETENCIAS.....	11
2. OBJETIVOS.....	13
OBJETIVO GENERAL.....	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3. FUNDAMENTACIÓN.....	14
3.1. EL DERECHO A JUGAR.....	14
3.2. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	15
3.3. EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES.....	16
3.4. TEORÍAS EXPLICATIVAS Y EVOLUTIVAS DEL JUEGO.....	17
3.4.1. TEORÍAS DEL SIGLO XIX SOBRE EL JUEGO.....	18
3.4.2. TEORÍAS DEL SIGLO XX SOBRE EL JUEGO.....	18
3.5. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....	19
3.6. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO Y COMO UNA OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE.....	21
3.7. INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS JUEGOS...	22
3.8. LA GAMIFICACIÓN COMO PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.....	23
3.9. EL JUEGO Y SU ATENCIÓN A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.....	24
3.10. CONCEPTO Y PRIMEROS PASOS DE LA PEDAGOGÍA MUSICAL.....	25
3.11. EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MUSICAL A LO LARGO DE LA INFANCIA .....	26
3.12. INFLUENCIA DEL DESARROLLO MUSICAL.....	27
A) CARACTERÍSTICAS Y CAPACIDADES SENSORIALES EN EL DESARROLLO MUSICAL.....	27
B) ETAPAS DEL DESARROLLO MUSICAL.....	29
C) HITOS EVOLUTIVOS DEL DESARROLLO MUSICAL.....	30

3.13. LA MÚSICA Y SUS DIMENSIONES.....	30
3.14. MÉTODOS PEDAGÓGICO-MUSICALES.....	31
A) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN RÍTMICA: MÉTODO DE CARL ORFF.....	31
B) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN AUDITIVA: MÉTODO DE EDGAR WILLEMS.....	32
C) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VOCAL: MÉTODO DE ZOLTAN KODÁLY.....	33
4. PROPUESTA DIDÁCTICA: “SIGUIENDO LA MELODÍA LÚDICA”.....	34
A) TÍTULO Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	34
B) CONTENIDOS.....	35
C) METODOLOGÍA.....	37
D) ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO.....	38
E) SECUENCIA DE ACTIVIDADES.....	39
ACTIVIDAD 1.....	39
ACTIVIDAD 2.....	40
ACTIVIDAD 3.....	41
ACTIVIDAD 4.....	42
ACTIVIDAD 5.....	44
ACTIVIDAD 6.....	45
ACTIVIDAD 7.....	46
F) EVALUACIÓN.....	48
5. CONCLUSIONES.....	50
5.1. OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES DEL PRESENTE TRABAJO....	51
6. REFERENCIAS.....	53
7. ANEXOS.....	56
ANEXO 1.....	56
ANEXO 2.....	56
ANEXO 3.....	56
ANEXO 4.....	57
ANEXO 5.....	57
ANEXO 6.....	57
ANEXO 7.....	58

## **1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN**

### **1.1. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo pone de manifiesto la importancia de ejercitarse, desde la más temprana infancia, el juego a través de la expresión musical, para así contribuir al desarrollo cognitivo, físico, social, afectivo y artístico del alumnado, tal y como se establece en la LOMLOE.

Los alumnos mientras juegan están aprendiendo a adquirir destrezas, modelos y patrones necesarios para vivir y relacionarse. Con la educación musical los alumnos se expresan y se comunican, pero también transmiten sus sentimientos y emociones a través de sus reacciones/respuestas cotidianas. Y con los juegos musicales se trabaja la educación y la transmisión de valores por medio de las diversas situaciones placenteras que el alumno va manifestando.

El juego es una actividad que permite a los niños relacionarse con el medio, asimilar sus aprendizajes y adaptarse a la realidad. Para ello, Gross (1898) manifiesta que siguiendo la línea de la actividad lúdica, los niños van desarrollando su personalidad y sus habilidades sociales, estimulan sus capacidades intelectuales y psicomotoras y aprenden a vivir y a socializarse gracias a la adquisición de una serie de procesos que les hacen imaginar, crecer y madurar.

La elección de la educación musical como eje central de la propuesta en la etapa de infantil, hace progresar en las capacidades y cualidades y, a su vez, enriquece la dimensión receptiva, que está presente desde que nacemos. Lecanuet (1998; citado por Munar, Roselló, Mas, Morente & Quetgles 2002) afirmó que el oído es desarrollado antes de nacer, permitiendo a los bebés percibir los sonidos desde el vientre materno. Por otra parte, la música está relacionada con el placer de vivir y la expresión de los sentimientos y de las emociones de uno mismo. En base a esto, Bernal y Calvo (2000; citado por Sánchez Álvarez 2022) afirmaron que para entender la expresión musical es necesario diferenciar tres ejes musicales: el primer eje es la voz humana, el segundo eje está relacionado con los instrumentos (nuestro cuerpo como instrumento natural y los instrumentos musicales) y el tercer eje es el movimiento de las partes del cuerpo.

El juego y la música permiten desarrollar las características de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es decir, permiten desarrollar la percepción, la expresión, la autoestima, el

lenguaje, el control corporal y el autoconcepto de lo lúdico y musical (López-Corvo, 2022).

Bautista Vallejo mencionó a Ortega (1990) “la actividad lúdica permite desarrollar los medios de aprendizaje necesarios para atender a la diversidad” (p. 5). La Federación de Enseñanza de Andalucía citó a Praise-Weber (2006): “El peso principal debe recaer en el aspecto artístico; pues cuanto más artística es la música, más capaz es de estimular la psique” (p. 3). Y en el libro “El juego de los niños” de Rüssel (1970) está recogida la siguiente citación: “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma, es decir, cualidad inherente a su naturaleza” (pp. 13 y 21).

En este documento se establecerá una propuesta didáctica que será trabajada en el último curso del segundo ciclo de educación infantil, con niños de 5 años, en dicha propuesta nos centraremos en el desarrollo de su personalidad, gracias a la metodología didáctico-musical.

El presente trabajo está estructurado en siete apartados, como se indica a continuación: en el primer apartado se plasmará un análisis previo de las ideas y características principales del juego y de la música y cómo estos dos conceptos atienden a la diversidad del alumnado. Por otro lado, en dicho apartado estarán recogidas las disposiciones y competencias legales relacionadas con el ámbito de lo lúdico y musical y, también, estará recogida la justificación pertinente, que permitirá definir cada uno de los niveles vigentes.

A continuación, en el segundo apartado se abordarán todos los objetivos que se van a alcanzar, lo que permitirá dar un sentido a la didáctica lúdica y musical.

El tercer apartado estará vinculado al estudio de estos dos temas, el juego y la música. El juego estará estructurado de la siguiente forma: derechos de los niños, contribución a su desarrollo integral, reflejo de sus características y de sus capacidades sensoriales, atención a sus dimensiones, su diversidad y sus puntos de vista evolutivos (teóricos y metodológicos); la música estará relacionada con la atención a sus dimensiones y con las diversas aportaciones pedagógicas y didácticas.

En el cuarto apartado se empleará una metodología para explicar el análisis de la actividad lúdica y la educación musical, y su desarrollo didáctico estará relacionado con el análisis

y el reflejo de la presente propuesta didáctica denominada “Siguiendo la Melodía Lúdica”.

En el quinto apartado se establecerán una serie de conclusiones que serán claves para justificar los objetivos y contenidos de cada una de las bases teóricas plasmadas a lo largo de este documento y en él, también, se recogerán las oportunidades y limitaciones que he tenido a la hora de desarrollar y analizar el presente trabajo.

En el apartado de referencias se recogerán todas las fuentes empleadas para este trabajo. Finalmente, en los anexos, se mostrará, por un lado, una imagen de la fonomimia (perteneciente a la metodología de Zoltan Kodály) y por el otro, se mostrarán los materiales de las diversas actividades.

## 1.2. LEGISLACIÓN

En este subapartado se muestra un análisis concreto y conciso de la legislación vigente, nacional y autonómica, y cómo pretende conseguir el desarrollo integral del alumno mediante la actividad lúdica y la educación musical en la etapa de educación infantil.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), regula en Título I, Las Enseñanzas y su Ordenación, Capítulo I, Educación Infantil, en su *artículo 13* afirma: “como la educación infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y en los niños las capacidades que les permitan”:

- a) Conocer sus posibilidades de acción (visualizar su forma de desenvolverse).
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas (descubrir aquellas habilidades relacionadas con sus emociones y sentimientos).
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión (capacidad para transmitir cada una de sus ideas).
- g) Y la iniciación en el movimiento, el gesto y el ritmo (ir progresando en cada uno de los ejes del juego y de la música).

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su *artículo 12, punto 8, apartado 3*, queda recogido: “en ambos ciclos de la educación infantil se atenderá progresivamente al

desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje y a las pautas elementales de convivencia y relación social”.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, en su *artículo 6, punto 2*, pone de manifiesto que: “la práctica educativa se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego”.

Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, en su *artículo 10* se reflejan los principios pedagógicos:

- a) La atención individualizada (focalizar el estatus del alumnado).
- b) La atención y el respeto a las diferencias individuales (dar respuesta a cada una de las necesidades).
- c) La respuesta inmediata ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa (saber cómo tratar cada una de las dificultades y cada uno de los trastornos que aparecen edades tempranas).
- d) El respeto a la iniciativa del alumnado, así como a su estado emocional (estar abierto a las propuestas del alumno y tener siempre presente sus variables estados de ánimo).
- g) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades (reflejar todos los elementos y todas las características psicoevolutivas del alumnado, para así, poder progresar y descubrir todas sus capacidades y limitaciones).
- i) La contribución al disfrute del alumnado en el proceso de aprendizaje (descubrir las diferentes oportunidades de aprendizaje por medio del placer y del entretenimiento).

### **1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

El juego y la música forman parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y, a su vez, tienen relación con el desarrollo global y con la evolución del niño. La actividad lúdica y

la expresión musical son consideradas compañeras de viaje, es decir, gracias a ellas se pueden definir la percepción (basada en la observación y exploración de la actividad lúdico-musical) y sus formas de expresión (con ellas se adquiere el lenguaje y sus diversas variedades corporal, plástica, oral, ...) y, también, todas sus potencialidades educativas (descubrimiento, por un lado, de las capacidades, destrezas y posibles problemas y, por el otro, conceptos, procedimientos y actitudes del niño).

Desde pequeños, los niños juegan y hacen música gracias a sus movimientos, a sus capacidades intelectuales, a sus sentimientos y emociones y a su proceso de socialización, es decir, que estas características definen cada una de sus etapas evolutivas y cada uno de sus aprendizajes. La conexión entre el ámbito lúdico y musical permite adquirir una serie de herramientas enriquecedoras y motivadoras, por medio de las cuales, se podrán definir los objetivos, aprendizajes, valores, procesos cognitivos y tipos de enseñanza educativa de cada juego musical.

A nivel personal de los alumnos, creo que el juego y la música se deben llevar a cabo desde la primera etapa educativa, ya que estos aprendizajes permiten a los alumnos manifestar su evolución en el desarrollo cognitivo, socioafectivo o motriz.

Educativamente el alumnado podrá definir su desarrollo global y armónico por medio de su forma de desenvolverse y expresarse y de su capacidad sensitiva, creativa e imaginativa y de su atención metodológica y de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A nivel legislativo, el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, dará respuesta al progreso de la actividad lúdica y musical y permitirá desarrollar la propuesta didáctica.

En definitiva, en este subapartado se definen los elementos, recursos y principios necesarios para definir desde el plano personal, educativo y legislativo de este temática lúdico-musical y, a su vez, hace que el niño pueda definir, trabajar y desarrollar sus aprendizajes, sus diversas capacidades (comunicativa, imaginativa, creativa, ...), sus impulsos emocionales y sus rasgos más cognitivos.

#### 1.4. COMPETENCIAS

En este punto se muestran reflejadas las competencias universitarias necesarias para obtener el título del grado en educación infantil relacionadas con el desarrollo de este trabajo:

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *En el punto 5: planificación de las enseñanzas*, se recogen las competencias generales y en base a las directrices del presente trabajo quedan recogidos los aspectos de los apartados:

*1. Esta competencia se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:*

- a. Aspectos principales de terminología educativa (referidas al juego y a la música).
- c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil (atender a la legislación vigente).
- d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa (poner en práctica la propuesta didáctica).
- e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje (favorecer el desarrollo integral del alumnado).

*3. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:*

- c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea (justificar, adecuadamente, las referencias de la actividad lúdica y de la educación musical).

Orden ECI 3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos por la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil y, aquí, se recogen las competencias específicas y en base a las directrices del presente trabajo quedan recogidos los aspectos de los módulos:

**A. De Formación básica:**

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar (asimilar los conocimientos y los conceptos de los juegos musicales y enriquecer los procesos sensoriales, motores, cognitivos, lingüísticos, sociales y emocionales de los niños).
2. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6 (favorecer el desarrollo de todas sus dimensiones: afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora).

**B. Didáctico disciplinar:**

8. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social (desarrollar el autoconcepto y la autoestima por medio de la percepción y de la valoración personal).
29. Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes (fomentar el progreso en las diversas situaciones de enseñanza-aprendizaje gracias a la transmisión de los recursos musicales y a las formas de expresión).
30. Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas (contribuir al estudio profundo y al análisis de la educación musical).
31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos (transmitir los valores necesarios para que la actividad lúdica se convierta en un medio necesario para vivir, evolucionar y aprender).

## **2. OBJETIVOS**

Con este Trabajo Fin de Grado en educación infantil, se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

### **Objetivo general:**

- Diseñar un conjunto de actividades lúdicas y musicales, con las que potenciar los procesos madurativos y evolutivos del niño.

### **Objetivos específicos:**

- Manifestar la importancia de trabajar, desde pequeños y mediante la música y el juego, cada uno de los desarrollos psicológicos: desarrollo psicomotor, cognitivo, social, lingüístico y emocional.
- Definir la actividad lúdica y la musical a nivel personal, educativo y legislativo en la etapa de educación infantil.
- Conocer los conceptos de juego y de música y la importancia para un desarrollo integral del alumnado en dicha etapa.
- Identificar cada una de las etapas evolutivas tanto del juego como de la música.
- Fomentar el uso de nuevas técnicas y herramientas educativas, a la hora de potenciar la actividad lúdica.
- Observar cómo se atienden en la etapa escolar de infantil las actividades lúdicas y musicales. Ejemplificar algunos tipos de actividades que se puedan desarrollar en el aula (de 5 años).

### **3. FUNDAMENTACIÓN**

Este epígrafe está dividido en varios puntos, en los cuales se pretende justificar la importancia de la actividad lúdica y la educación musical para el desarrollo integral de la persona.

Definiré el juego como un derecho de los niños reconocido en varias declaraciones. Mostraré su importancia a través de teorías evolutivas que lo explican. Reflejaré su eficacia como recurso educativo y como oportunidad de aprendizaje. Justificaré su influencia en el desarrollo de las nuevas tecnologías. Descubriré la gamificación como técnica actual del aprendizaje y atenderé a la diversidad del alumnado. También, trataré la música por medio de su pedagogía. Analizaré su aprendizaje a lo largo de la infancia y expondré cómo es su desarrollo en la evolución del niño y demostraré sus aportaciones educativas al desarrollo integral del alumno.

#### **3.1. EL DERECHO A JUGAR**

El juego forma parte de la vida del niño y debe considerarse como una oportunidad de aprendizaje, es decir, por un lado, es entendido como un recurso educativo que ayuda a desarrollar sus conceptos más personales e imaginativos, sus relaciones más causales y sus fórmulas más placenteras o recreativas y, por el otro, hace que los niños puedan definir su capacidad expresiva, su forma de desarrollarse, su integración en la sociedad y su potencial educativo.

La Declaración de los Derechos del Niño de 1959, promulgada por la ONU, en su *principio 7*, estableció: “... el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (p. 143).

Y la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) de 1989, este tratado internacional, reconoce en su *artículo 31, punto 1* que: “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p. 21).

### **3.2. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

La palabra juego procede del latín “iocumy ludus-ludere” y hace referencia a una broma o una diversión. El Diccionario de la Lengua Española de la RAE (en su edición 23) define el juego como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Y López Chamorro (2017) recoge en su documento a autores que definen el juego desde otro punto de vista: “El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño” (Vigotski, 1932, p. 26). “Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir” (Hetzner, 1965, p. 26). “El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo” (Congreso Unesco, 1968, p. 26). Y “el juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas” (Cordero, 1985-1986, p. 26). “El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (Peñalver, 2018, p. 7).

Todas estas definiciones dan a entender el juego como un elemento indispensable, ameno para el alumno, que aumenta su motivación en la actividad y que ayuda a su desarrollo social, personal y cognitivo que debe ser trabajado desde la primera etapa de infantil (también en sus posteriores etapas educativas).

Delgado Linares (2011) y Peñalver (2018) establecieron las características del juego:

Se inicia con un impulso exploratorio: explorar el mundo por medio de la autorregulación del alumnado.

Es placentero para quien lo realiza: el juego es símbolo de atención y de disfrute.

Es espontáneo y voluntario: es libre.

Tiene o impone reglas para su realización: se crean normas y valores de convivencia.

Es motivador.

Se puede llevar a cabo en cualquier ambiente.

Implica una participación activa: da vida al juego.

Es natural: es una actividad que se adquiere de forma innata.

Limitado en el tiempo y en el espacio: el tiempo depende del número de niños y de su disfrute y el espacio es el lugar donde se va a poner en práctica dicho juego.

Ayuda a socializarse: se relacionan con los demás y aprenden a convivir y a respetarse.

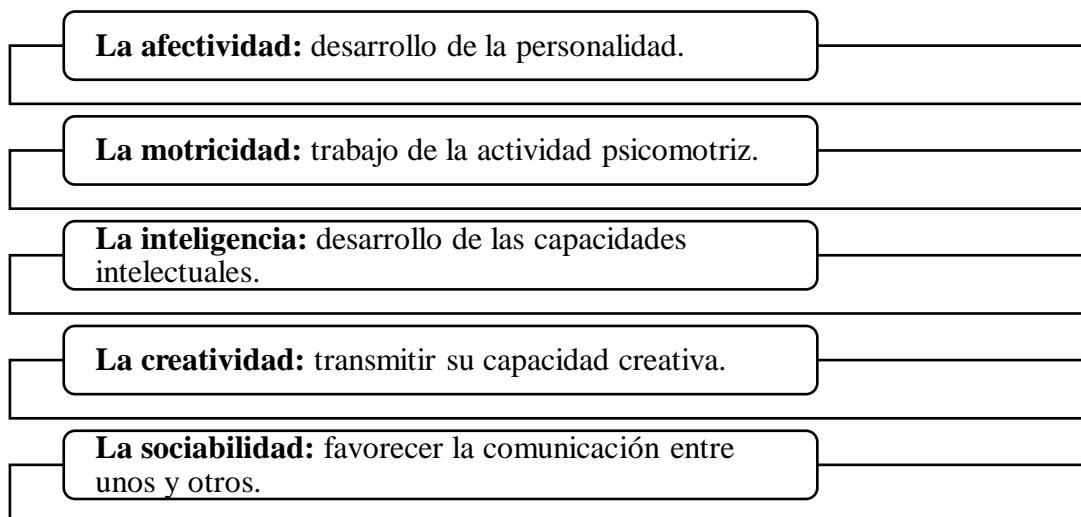
Se puede adaptar a cada niño: dependiendo de la edad, de los participantes, del número de niños, ...

Y el material no es indispensable: se puede jugar con algún recurso, como el juguete o se puede jugar sin nada, es decir, de forma natural.\*

\*Si en el juego se emplea como recurso educativo el juguete (durante el primer ciclo de educación infantil) es necesario tener en cuenta los cinco parámetros de la personalidad que desarrolló Michelet (1986; citado por Lozano Anaya 2019). En la Figura 1 se encuentran recogidos los cinco parámetros de la personalidad.

### **Figura 1**

*Los cinco parámetros de la personalidad*



### **3.3. EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES**

La actividad lúdica forma parte de tres ámbitos importantes que transcurren en la infancia y en la vida del niño. El primero es la familia: núcleo principal que permite estimular y orientar el juego del niño, el segundo es la escuela: el juego debe formar parte de la programación diaria y el tercero es el juego en sí, que permite, por un lado, favorecer el desarrollo y el aprendizaje del niño y, por el otro, definirlo como un método educativo y

de enseñanza (establecer fines propios, generar situaciones placenteras y desarrollar las capacidades y destrezas del alumnado). Siguiendo la línea de estos tres ámbitos, Peñalver (2018) definió los tipos de juegos, en base a las capacidades que pueda tener el alumnado:

El juego en el ámbito psicomotor: desarrolla la capacidad psíquica y motora a través del movimiento y de la acción corporal. Los juegos psicomotores son:

Juegos sensoriales y perceptivos: elementos necesarios para el conocimiento.

Juegos motores: conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

El juego en el ámbito cognitivo: desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos juegos cognitivos son:

Juegos de manipulación y construcción: fomentan la creatividad, la atención y la concentración.

Juegos de atención memoria: trabajan la observación y la concentración.

El juego en el ámbito social: favorece el proceso de socialización. Los juegos sociales son:

Juegos simbólicos: simulan situaciones reales e imaginarias.

Juegos de reglas: se imponen una serie de normas, conocidas por todos los jugadores.

Juegos cooperativos: jugar en equipo para conseguir los objetivos previstos.

El juego en el ámbito afectivo: desarrolla el autoconcepto y la autoestima: Los juegos afectivos son:

Juegos de rol o dramáticos: permiten superar las preocupaciones.

Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal.

### **3.4. TEORÍAS EXPLICATIVAS Y EVOLUTIVAS DEL JUEGO**

El juego infantil, no sólo, está caracterizado por la motivación, el aprendizaje o el fin propio del niño, sino que, también está caracterizado por sus condiciones seguras, saludables y placenteras. Pero, para poder descubrir verdaderamente la importancia del

juego es necesario tener en cuenta a Peñalver (2018), quién hizo un estudio de su evolución teórica:

### **3.4.1. TEORÍAS DEL SIGLO XIX SOBRE EL JUEGO**

Las teorías del juego desarrolladas durante el siglo XIX estuvieron relacionadas con el trabajo y la energía.

#### **Teoría de la energía sobrante (1855):**

**Hebert Spencer:** filósofo inglés, sostuvo que los seres vivos tienen una cantidad de energía limitada, la cual es consumida diariamente. Los seres vivos cubren sus necesidades básicas por medio del consumo de su energía, es decir que “el juego se produce como resultado de un exceso de energía acumulada” (p. 13).

#### **Teoría de la relajación (1883):**

**Moritz Lázarus:** filósofo alemán, entendió el juego como un sistema de relajación y de recuperación energética, en un momento de desánimo o de debilidad, es decir que “el juego es un sistema que sirve para recuperar energía cuando la necesitamos” (p. 13).

#### **Teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio (1898, 1901):**

**Karl Gross:** filósofo y psicólogo alemán, con su teoría pone de manifiesto que las personas y los animales desarrollan, en las primeras etapas de la vida, dos funciones vitales: cubren las necesidades básicas y adquieren el proceso madurativo a través del fomento de la actividad lúdica, es decir que “el juego es preejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta” (pp. 13-14).

### **3.4.2. TEORÍAS DEL SIGLO XX SOBRE EL JUEGO**

Las teorías del juego desarrolladas durante el siglo XX contribuyeron al desarrollo humano.

#### **Teoría de la recapitulación o atavismo (1904):**

**Granville Stanley Hall:** pedagogo y psicólogo estadounidense, en su teoría entendió que el organismo hereda habilidades de nuestros antepasados y los prepara para la vida adulta, es decir que “el juego es una representación de la evolución de la especie humana y prepara para la vida adulta” (p. 14).

### **Teoría de la derivación por ficción (1934):**

**Édouard Claparède:** pedagogo y psicólogo infantil suizo, explicó que el juego es una fuente de aprendizaje y de desarrollo, es decir que “el juego es el reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad” (p. 15).

### **Teoría general del juego (1935):**

**Frederic J. J. Buytendijk:** filósofo y psicólogo neerlandés, defendió que la infancia trae consigo una serie de rasgos distintivos, los cuales están presentes en el juego: la ambigüedad e impulsividad de los movimientos, la emotividad y la timidez. Y también en la actividad lúdica infantil surgen tres tipos de impulsos: el impulso de la libertad (expresión y logro de la autonomía personal), el deseo de fusión (con los demás y con el entorno) y la tendencia a la repetición (jugar una y otra vez al mismo juego), es decir que “el juego es producto de la interacción del niño con los rasgos de la infancia y los impulsos básicos” (p. 15).

### **Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores (1978):**

**Lev Vigotski:** psicólogo ruso, en su formulación teórica diferenció las siguientes zonas de desarrollo: la zona de desarrollo real (los niños no necesitan ningún tipo de ayuda, para hacer algo), la zona de desarrollo próximo (permite promover el aprendizaje por medio del desarrollo real y potencial) y la zona de desarrollo potencial (los niños necesitan la ayuda de un adulto), es decir que “la actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo (ZDP)” (p. 17).

## **3.5. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO**

Los niños mientras juegan están desarrollando sus múltiples facetas y aprendizajes, sus capacidades y destrezas y sus rasgos más personales. Esto, lleva a entender las diferentes tipologías del juego, en este marco teórico nos vamos a centrar en dos clasificaciones:

Piaget (1952) dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

**1. Juegos de ejercicio, etapa sensoriomotora (0-2 años):** se produce un primer contacto con el mundo a través de las sensaciones y de los movimientos, juega con la coordinación, estimula los sentidos y se lleva los objetos a la boca.

**2. Juegos simbólicos, etapa preconceptual (2-4 años):** implicación de un objeto por otro, manifestación de su lenguaje, primera relación con los juegos de ficción, la representación y la simulación pasan profundamente a la acción e interiorizan esquemas a través de un simbolismo lúdico puro. Aquí empieza la etapa intuitiva (4-7 años) el simbolismo puro va desapareciendo y va mostrando interés por juegos de fantasía más socializados. Este pensamiento intuitivo conduce al desarrollo de la lógica. Las actividades lúdicas implican su interés en la manipulación de los conjuntos, en los reagrupamientos lineales, en el montaje de múltiples elementos y en la organización de todas sus partes. Y se centran en un solo aspecto y olvidan el resto de dimensiones.

**3. Juegos de construcción o de montaje:** se encuentra entre los niveles del juego y las conductas adaptadas, es decir, con el juego observamos diferentes formas de montar sus elementos.

**4. Juegos de reglas (4-7 años):** aparecen según el entorno y los modelos de los niños. Y dependiendo del juego existe una regla u otra:

- **Juegos de reglas simples, etapa de las operaciones concretas (7-12 años).**
- **Y juegos de reglas complejas, etapa de las operaciones formales (12 años a la vida adulta).**

Rüssel (1970) afirmó que el juego es el principal medio de aprendizaje en la infancia, y lo clasificó en cuatro modalidades interrelacionadas entre sí:

**1. Juegos configurativos:** “da forma” a todo aquello que experimenta y manipula. Ejemplo: mosaico de piezas de colores, ...

**2. Juegos de entregas:** existe una relación significativa entre la configuración y entrega. Ejemplo: en el juego de la pelota, por un lado, tenemos las condiciones del objeto (rebota, se cae de las manos, ...) y, por el otro, tenemos la configuración (ritmo de botes, tirar al suelo una vez, ...).

**3. Juegos en los que se representan personajes:** representación de personajes humanos o de animales teniendo en cuenta sus rasgos más significativos, es decir, asimilarse a sí mismos y gozar de los otros. Ejemplo: la representación de un león.

**4. Juegos reglados:** consiste en llevar a cabo un conjunto de reglas o normas, lo que produce una pequeña limitación en la acción y en el yo. Ejemplo: la rayuela.

### **3.6. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO Y COMO UNA OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE**

En todo juego hay que tener en cuenta sus características (edad a la que se destina, tiempo que necesita, espacio físico en el que se desarrolla, material necesario, ...) y, por el otro lado, el tipo de juego (deportivos, de construcciones, imitativos, ...) y los intereses/las preferencias de los alumnos por ellos.

Todos estos juegos permiten a los niños relacionar juego y creatividad, y gracias a la unión de estos dos conceptos los niños juegan libremente, se sienten más seguros, descubren sus capacidades, se expresan, amplían sus habilidades y estimulan su imaginación.

A lo largo de la etapa educativa, los niños adquieren muchos aprendizajes, satisfacen sus necesidades e intereses y desarrollan sus facetas y capacidades por medio del progreso de su autonomía, la exploración de lo que les rodea y la transmisión de sus lenguajes. El juego está considerado como un instrumento de aprendizaje y ayuda al alumnado a desarrollar sus habilidades y sus aptitudes sociales, a reconocer sus comportamientos, a conocer su entorno y a resolver situaciones de la vida cotidiana.

“El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que va ampliando el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social, como los sistemas de comunicación” (Garvey, 1985, p. 9, cap. 1).

Des (1967; citado por López Chamorro 2017) afirmó que: “El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego” (p. 25).

La enseñanza global de Decroly (2002) sostiene que: “Es la totalidad del individuo la que percibe, piensa y crea, es decir, que esta enseñanza descansa en la actividad espontánea del niño y, a su vez permite atestiguar su interés y su compresión educativa” (pp. 18-19).

Gracias a la actividad lúdica, los niños aprenden a vivir en sociedad, descubren sus posibilidades y limitaciones y agudizan la atención, la memoria y el ingenio. Es decir, que el fomento de esta actividad permite a los niños desarrollarse, crecer, progresar y madurar.

Como conclusión a este apartado citaré el libro de Rüssel (1970) “el juego de los niños”, en él puso de manifiesto que el juego es un recurso propio de la infancia y, a su vez es necesario para desarrollar diversos aprendizajes:

Al hablar de juego infantil no nos referimos a una abstracción formada a base del curso del juego conservado en diversos niños, sino a la manera con que la naturaleza del juego se realiza en el modo de ser en la infancia. La naturaleza del juego debe desarrollarse en tres aspectos: la forma de su curso, las fuerzas que lo condicionan e impelen y el modo de inserción del juego en la infancia. (pp. 227-228)

### **3.7. INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS JUEGOS**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están relacionadas con el uso de los diversos medios tecnológicos e informáticos y permite plasmar y descubrir la información necesaria en cada momento. En el ámbito educativo se utilizan pantallas digitales, pantallas Smart o proyectores, ... el uso de todos estos soportes informáticos hace que los niños se desarrollen y comprenden la realidad en la que actualmente viven.

La televisión, los videojuegos, los móviles, ... deben contar con conexión a internet. A día hoy se transmiten mensajes e informaciones en los diversos anuncios publicitarios, estos anuncios sobre todo están destinados a la publicidad de juguetes, de ahí que se ofrezcan la igualdad entre los alumnos, descubran su propio mundo y eviten discriminación de estereotipos y roles sexuales.

Los niños deben trabajar con juegos o programas informáticos educativos adaptados a su nivel, es decir, juegos que les ayuden a comprender, crecer, progresar y madurar. En educación infantil encontramos diversos juegos educativos, en el primer ciclo los juegos

están más orientados a su expresión, a su forma de pintar o a la visualización de vídeos, ... y en el segundo ciclo los juegos están más orientados a aprender los nombres, las letras, las formas geométricas, los números, ...; este tipo de juegos permitirá favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, la objetividad y subjetividad, la creatividad y el desarrollo integral del niño.

### **3.8. LA GAMIFICACIÓN COMO PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Actualmente, y desde no hace muchos años, en los colegios se está llevando a cabo una nueva técnica educativa denominada gamificación, la cual, procede del anglicismo gamification y hace referencia al uso de elementos del juego y de técnicas del “game” (juego en inglés). Foncubierta y Rodríguez (2014) entendieron que la gamificación debe partir de un contenido didáctico y debe ser definida como: “Una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego, es decir, con el espíritu del juego” (p. 2). Con el desarrollo de este término los alumnos podrán jugar con los contenidos de las materias, vivir los retos que quieran superar, sentirse protagonistas de sus aprendizajes y conseguir mejores resultados. Todo ello, hace definir el ámbito educativo del alumnado, es decir, permite justificar el juego como un medio y el fin como un aprendizaje.

Con la gamificación del aula se define el modelo de juego, es decir, se definen los sistemas, las técnicas, los objetivos, las competencias básicas y los procesos de enseñanza-aprendizaje. En la Figura 2 están recogidas las técnicas y dinámicas que, según Foncubierta y Rodríguez (2014), estimulan la gamificación del juego (a través del comportamiento, del grado de cumplimiento, de la motivación, de la resolución de problemas y de la diversión).

**Figura 2**

*Técnicas y dinámicas que estimulan la gamificación del juego*



Como conclusión a este apartado, describo alguna herramienta informática y, a su vez, necesaria para trabajar/introducir la gamificación en el aula: Kahoot (creación de juegos de preguntas, lluvia de ideas y encuestas y transmisión de feedback); Classcraft (transformar las clases en un juego de rol); EducaPlay (crear y compartir actividades educativas online) o Socrative (mejorar la interacción entre profesores y alumnos).

### **3.9. EL JUEGO Y SU ATENCIÓN A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

Cada niño es un mundo y hay que atender a todas sus necesidades, también hay que atender a los niños que presentan necesidades educativas especiales, estos niños requieren “un apoyo más especial” ya que a raíz de su diagnóstico y de sus circunstancias ambientales necesitan una enseñanza más o menos individualizada.

Simón y Lores (2013) sostuvieron que:

La psicomotricidad favorece el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y en el acto psiquismo-motricidad con el fin de

permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Y el aprendizaje de las habilidades motoras lo llevará sumado a sus capacidades condicionales y a la búsqueda y aplicación de las mismas en variadas situaciones de juego. (pp. 95-96)

Diversos autores trabajan con juegos didácticos, tradicionales, musicales, artísticos, ... pero los que destacan son los juegos de movimientos, los cuales permiten desarrollar la motricidad gruesa y fina, la coordinación ojo-mano y ojo-pie, las capacidades y las habilidades motrices básicas (correr, saltar, girar, ...).

### **3.10. CONCEPTO Y PRIMEROS PASOS DE LA PEDAGOGÍA MUSICAL**

La palabra música procede del griego “musike” y del latín “musa”. Y Willems (1981; citado por Pascual Mejía 2006) atendió a su afinidad musical a través de la relación con el ser humano: “la música es una impresión humana y una manifestación humana que piensa, es una voz humana que se expresa” (Chopin, 1891, p. 4); a través del proceso sensorial: “la música es el arte de combinar los sonidos de una manera agradable para el oído” (Rousseau, 1891, p. 5); y a través del ámbito afectivo: “la música es el lenguaje del sentimiento, es el arte de expresar una agradable sensación de sentimientos a través de los sonidos” (Leibniz, 1981, p. 5). Con todas estas definiciones se trabajará la percepción y la expresión auditiva a través de los sonidos y los ruidos que el alumnado crea/escucha.

La música en educación infantil debe favorecer la escucha activa por medio del uso de la voz y de la transmisión de los sonidos y de los movimientos corporales. Para poder conocer los primeros pasos de la pedagogía musical es necesario tener en cuenta las siguientes finalidades:

La diferenciación de los sonidos musicales y no musicales (ruidos y sonidos del entorno).

La historia de los diferentes tipos de música (popular, folklore, clásica, ...).

El trabajo de la percepción y de la expresión musical a través de sus tres vías (la voz, los instrumentos y la expresión corporal).

La concepción de la música y sus otras formas de expresión (rítmica, plástica, matemática, ...).

Y la capacidad para comprender la música a través de sus cualidades.

### **3.11. EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MUSICAL A LO LARGO DE LA INFANCIA**

La educación musical armoniza los diversos planos del ser humano: físico-motor, afectivo-emocional, cognitivo y social. A lo largo de la etapa escolar la expresión musical es entendida por Hensy de Gainza, Lorete y Martenot (1964, 1980 y 1993; citado por Díaz, Morales y Gamba 2014) de la siguiente manera:

La expresión musical en los primeros años del desarrollo humano se centra en los elementos del ritmo más que en los melódicos; a los dos años prefieren los ritmos, pues su motricidad les ayuda a responder de diversas formas a los estímulos sonoros; a los tres años, son capaces de diferenciar ruidos y sonidos; con cuatro años, interpreta canciones e incluye gestos y ritmos; con cinco años, posee un gran control rítmico-corporal; y a los seis años, sincroniza ese control rítmico-corporal con lo que escucha. (pp. 104-105)

La educación musical en la primera infancia permitirá dar respuesta a los sonidos, a los ritmos, a los movimientos y a las funciones corporales, perceptivas y auditivas y, también permitirá definir el desarrollo melódico y lingüístico del niño.

Este progreso evolutivo musical seguirá las directrices de Conejo (2012; citado por Sánchez Álvarez 2022) que sostuvo lo siguiente:

La música es un recurso pedagógico que enriquece y facilita la formación integral del niño aportando al desarrollo de diversos aspectos tales como el aspecto intelectual y desenvolviendo una relación apropiada con el propio organismo que favorece la atención, la agilidad mental, la creatividad y la memorización entre otros aspectos. También, produce satisfacción en el niño y le facilita la experimentación de emociones y el refuerzo del sentido estético. (p. 7)

La expresión musical permite desarrollar diversas formas de expresión cultural, una serie de habilidades comunicativas y lenguajes y otras formas de expresión, como, por ejemplo, movimientos, ritmos, gestos o imitaciones.

### 3.12. INFLUENCIA DEL DESARROLLO MUSICAL

La música desarrolla en los niños: el lenguaje (comprensión de textos, adquisición de vocabulario y vocalización); la psicomotricidad (orientación y situación especial del juego o de la canción, conocimiento del esquema corporal, ...); la inserción social (relación y disfrutes con los compañeros) y la memoria (aprender las acciones, los gestos y los movimientos de los juegos o de las canciones). El desarrollo musical, también, forma parte del desarrollo evolutivo a través de diferentes etapas:

#### A) CARACTERÍSTICAS Y CAPACIDADES SENSORIALES EN EL DESARROLLO MUSICAL

Fernández Piatek (2009) reflejó las características y las capacidades sensoriales comprendidas entre el periodo fetal y los seis años. En la Tabla 1 aparecen las etapas evolutivas del desarrollo musical.

**Tabla 1**

*Etapas evolutivas del desarrollo musical*

ETAPA	CARACTERÍSTICAS	CAPACIDADES
<b>Etapa fetal</b>	Percibe estímulos sonoros (externos e internos).	Percibe numerosas vibraciones. Oye y posee memoria auditiva.
<b>Primeros meses</b>	No existe ninguna preferencia musical. El timbre es el parámetro que más les atrae.	Percepción de distintos timbres e intensidades. Atención. Desarrollo de la percepción auditiva.
<b>5-6 meses</b>	Se entusiasma ante determinadas situaciones sonoras, pero sigue prefiriendo el sonido de la voz.	Distingue el lenguaje de otros sonidos.
<b>6 meses</b>	Reconoce canciones, aunque no comprende su significado.	Discriminación auditiva y reacción gestual ante estímulos sonoros.

<b>8 meses</b>	Fase evolutiva importante. Retine un objeto con su mano, tira los objetos al suelo y escucha su sonido, ...	Atención más desarrollada. Capacidad de producir sonidos con los objetos.
<b>1 año</b>	Le llama la atención los objetos desconocidos.	Imitación de acciones. Reproducción de sonidos.
<b>2 años</b>	Da ritmo, a la música, con todo su cuerpo. Aparece el canto silábico espontáneo. Hace movimientos acordes con el ritmo de la música. Le interesa los objetos sonoros y los manipula. Repite fragmentos o el estribillo de algunas canciones.	Desarrollo más rítmico. Distingue la música del resto de sonidos. Captación de palabras, ritmos y melodías. Distingue los conceptos “rápido-lento”.
<b>3 años</b>	Reproduce canciones infantiles completas, aunque no las entona correctamente. Le gusta cantar en grupo, experimentar objetos de percusión y repetir.	Imitación de sonidos. Agrupación de elementos sonoros. Reconoce melodías simples. Marca el pulso.
<b>4 años</b>	Mejora su voz, con respecto al canto y a la entonación. Escucha más canciones. Sabe cuáles son las canciones propias de su edad. Suele confundir intensidad con velocidad. Disfruta de las actividades musicales.	Distingue los conceptos “más rápido-más lento”. Mayor entonación y memoria auditiva.
<b>5 años</b>	Sincroniza los movimientos de las manos y los pies con la música. Reconoce algunos sonidos musicales. Sabe un gran repertorio de canciones infantiles.	Desarrollo más rítmico. Sincronización de movimientos. Reproducción precisa de determinados intervalos.

	Explora otros instrumentos, como, por ejemplo: la flauta, el piano, ... Le gusta bailar al son de la música.	Creación de canciones muy simples (sol, la, mi). Sensibilidad musical.
<b>6 años</b>	Canta con entonación. Le gustan las canciones con argumentos líricos o humorísticos. Sincronizan al son de la música los movimientos de las manos y los pies. Inicia la creatividad musical.	Creación de ritmos, melodías, palabras y movimientos. Experiencias de movimientos corporales y de audiciones.

## **B) ETAPAS DEL DESARROLLO MUSICAL**

Wellhousen y Crowther (2004; citado por Pérez Aldeguer 2012) afirmaron que las etapas del desarrollo musical eran las siguientes:

- 1- Etapa prenatal (antes de nacer):** surgen los primeros movimientos. Por ejemplo: las patadas.
- 2- Etapa escucha (bebés, 0 años):** manifiestan sonidos melódicos. Por ejemplo: se duermen mientras escuchan música relajante y giran los ojos, cabeza y cuerpo para escuchar su sonido, mientras agitan las manos y los pies.
- 3- Etapa imitación (bebés y niños pequeños, de 0 a 2 años):** imitan movimientos corporales y a través de ellos, surgen los movimientos rítmicos y se puede responder al lenguaje musical. Por ejemplo: los aplausos.
- 4- Etapa experimental (niños pequeños y preescolares, de 2 a 4 años):** experimentan el sonido a través de instrumentos musicales u objetos sonoros, crean su propio vocabulario para cantar las diversas canciones o melodías y responden al lenguaje musical con su cuerpo (saltan, corren, andan, ...).
- 5- Etapa descubrimiento (preescolares y edad escolar, de 4 a 6 años):** coordinan dos movimientos en el mismo tiempo de marcha y mantienen un patrón rítmico constante con un instrumento musical, es decir, que escriben y leen música a través de los tonos, de su tempo y de su canto.
- 6- Etapa aplicación (edad escolar, de 6 años en adelante):** adquieren la lectoescritura musical e incluyen el texto en la música.

### C) HITOS EVOLUTIVOS DEL DESARROLLO MUSICAL

Hardgraves (1988; citado por Pascual Mejía 2006) resumió los hitos evolutivos del desarrollo musical en la etapa de infantil. En la Tabla 2 se reflejan los hitos evolutivos del desarrollo musical.

**Tabla 2**

*Hitos evolutivos del desarrollo musical*

EDADES	HITOS EVOLUTIVOS DEL DESARROLLO MUSICAL
<b>0-1 AÑOS</b>	Reacciona a los sonidos.
<b>1-2 AÑOS</b>	Hace música espontáneamente.
<b>2-3 AÑOS</b>	Comienza a reproducir frases de canciones oídas.
<b>3-4 AÑOS</b>	Concibe una melodía y poco a poco va desarrollando su oído.
<b>4-5 AÑOS</b>	Puede discriminar registros de alturas y puede palmotear por imitación ritmos simples.
<b>5-6 AÑOS</b>	Entiende los conceptos (fuerte/suave) y puede llegar a discriminar diferentes patrones melódicos sencillos.

### 3.13. LA MÚSICA Y SUS DIMENSIONES

El lenguaje musical permite a los niños descubrir su propia espontaneidad y familiarizarse con los sonidos, los silencios, los ritmos y las melodías del medio que les rodea. Mientras que las capacidades musicales favorecen el desarrollo de las siguientes dimensiones:

La música como dimensión psicomotora: conocimiento de las posibilidades sonoras y desarrollo del movimiento corporal.

La música como dimensión lingüística: organización del pensamiento y expresión de las ideas y de los sentimientos. Con las canciones se fundamentan los diversos conceptos, es decir, aumentan su vocabulario, vocalizan, se comunican unos con otros, ...

La música como dimensión cognitiva: desarrollo de la imitación, de las percepciones y de los símbolos y diferencia entre sonido y ruido.

La música como dimensión emocional: experimentación de situaciones placenteras por medio del lenguaje musical puede tener conciencia de los diferentes sentimientos.

La música como dimensión social: interacción con sus semejantes y desarrollo de habilidades sociales (respetar los turnos de palabra, escuchar y comunicarse).

### **3.14. MÉTODOS PEDAGÓGICO-MUSICALES**

La metodología de la educación musical en la etapa de infantil está vinculada con el desarrollo global de la musicalidad, es decir, está relacionada con los fundamentos pedagógicos de la percepción y de la expresión. Pascual Mejía (2006) recogió las diferentes aportaciones metodológicas de la pedagogía didáctico-musical infantil:

#### **A) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN RÍTMICA: MÉTODO DE CARL ORFF**

Carl Orff (compositor alemán del s. XX) en su planteamiento educativo afirmó que “la mejor enseñanza musical es aquella en la que el niño participa, interpreta y crea” (p. 90) y su metodología consistió en trabajar:

- a) El cuerpo como instrumento:** compuesto por cuatro planos sonoros, timbres o instrumentos: pitos o chasquidos de dedos, palmas en las manos y en las rodillas y pisadas.
- b) La palabra:** desarrollo del ritmo, por ejemplo: rimas infantiles, adivinanzas, ...
- c) La canción:** canciones acompañadas con ostinatos rítmicos y melódicos y con movimientos corporales, por ejemplo: canciones populares de niños, infantiles y melodías de danzas centroeuropeas.
- d) Los instrumentos:** instrumentos escolares creados por Orff y Keetman y se denominan “instrumentos de Orff” y tienen como finalidad enseñar música, es decir, prolongar el hablar, el cantar y los movimientos de los niños, por ejemplo: instrumentos de percusión, instrumentos con sonido indeterminado o determinado (láminas), flautas, viola de gamba, ...
  - Y en el desarrollo de la educación rítmica se recogen y se desarrollan juegos relacionados con el acento, el pulso y el ritmo musicales.

## B) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN AUDITIVA: MÉTODO DE EDGAR WILLEMS

Edgar Willems (pedagogo del s. XX) afirmó que “la canción es el mejor recurso para adquirir el desarrollo auditivo” (p. 94) y su metodología consistió en trabajar:

**a) La audición: escuchar, reconocer y reproducir:** trabaja la discriminación auditiva (a través de tubos sonoros o flautas de pan) y manifiesta las cualidades del sonido. En la Tabla 3 se refleja las cualidades del sonido.

**Tabla 3**

*Cualidades del sonido*

CUALIDADES	EFECTOS	CAUSA	MEDIDAS	EJEMPLOS
<b>Altura o tono</b>	Agudo/grave	Número de vibraciones por segundo	Hertzios (Hz)	Movimientos sonoros, vocalizaciones variando la altura y la expresividad, ...
<b>Intensidad o volumen</b>	Fuerte/débil	Amplitud de la vibración o ancho de la onda	Decibelios (dD)	Lecturas, dictados, ...
<b>Duración</b>	Largo/corto	Tiempo que permanece la onda sonora	Horas, minutos, ...	Figuras, Compases, ...
<b>Timbre</b>	El color del sonido	Forma de la onda	Sonido fundamental	Sonidos a través de instrumentos musicales, a través de objetos de uso cotidiano, ...

**b) El ritmo:** su base está en los movimientos corporales y surge los “choques sonoros” o “golpes” que se acompañan de vocablos, sonidos onomatopéyicos y palabras sin sentido.

- Y en el desarrollo de la educación auditiva se recogen y se desarrollan juegos relacionados con el timbre, las duraciones, las intensidades y los silencios.

### **C) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VOCAL: MÉTODO DE ZOLTAN KODÁLY**

Zoltan Kodály (compositor húngaro del s. XX) descubrió la canción popular y el folklore y su metodología consistió en trabajar:

**a) La voz: primer instrumento:** el canto es la base de la actividad musical, de ahí que se entiendan las canciones populares húngaras y las canciones españolas.

**b) El oído relativo:** en esta etapa de infantil toman relevancia los juegos musicales y las canciones y, a raíz ellas, los niños aprenden simultáneamente movimientos, palabras y melodías.

**c) La fonomimia:** cada altura se expresa por medio de estos signos manuales. (*Ver Anexo I: Imagen fonomimia*).

- Y en el desarrollo de la educación vocal, si los niños no tengan ningún tipo de dificultad, desarrollan los mismos juegos y las mismas actividades.

## **4. PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **A. TÍTULO Y CONTEXTUALIZACIÓN**

Esta propuesta didáctica se denomina “Siguiendo la Melodía Lúdica” y he decidido trabajar en ella porque pienso que la actividad lúdica y la educación musical permiten al alumnado desarrollar los siguientes contenidos: los movimientos y las acciones corporales, las capacidades intelectuales, las emociones, los sentimientos y el trabajo en equipo. La definición de todos estos contenidos permite a los alumnos moverse, expresarse, conocer sus posibilidades y limitaciones, crecer, madurar y progresar, según la actividad/el juego que realicen. El desarrollo de estos contenidos trae consigo un análisis en sus categorías, es decir, va aumentando/progresando su esquema corporal ya que se mueve con más profundidad, por lo que va realizando movimientos más definidos. También, va explorando el entorno que le rodea por medio de todo aquello que manipula. E incluso va entendiendo las diversas formas de expresión y es consciente de que tiene que interactuar con los demás. Todo esto permitirá definir, por un lado, el crecimiento y el desarrollo global de dicho alumno y, por otro lado, el aprendizaje educativo de la actividad lúdica y musical.

Este tema permitirá visualizar cómo un niño es capaz de interactuar con el juego y cómo atenderá a la educación musical, es decir, que el niño será capaz de interactuar con el juego porque con él desarrollará su creatividad, podrá vivir situaciones de placer y de diversión, se sentirá más valorado y será capaz de atender a la educación musical porque con ella captará sus mensajes, podrá desarrollar sus capacidades y cualidades musicales y se familiarizará con la educación rítmica, auditiva y vocal.

Esta propuesta didáctica formará parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Estará compuesta por siete actividades que se desarrollarán durante el mes de noviembre, coincidiendo con su día internacional, por lo que se comenzará el 22 de ese mes (día internacional de la música) y se prolongará hasta finales de ese mes, concretamente hasta el 30. Su desarrollo estará dirigido a los alumnos de 5 años, pertenecientes a la última etapa del segundo ciclo de educación infantil. Su diseño traerá consigo la socialización y el descubrimiento del mundo lúdico y musical por medio de sus elementos y recursos, por ejemplo, el mundo lúdico tendrá presente a la mascota o al memory (actividad cuatro) y el mundo musical tendrá presente las diversas canciones o las notas musicales. En definitiva, con esta propuesta el alumnado aprenderá a manifestar sus sentimientos, emociones y vivencias a través de los diversos juegos musicales y, también aprenderá a

descubrir el sonido y el silencio; saber escuchar; esperar su turno y desarrollar su “lenguaje lúdico y musical”.

## **B. CONTENIDOS**

Como ya he afirmado anteriormente, mi propuesta didáctica estará relacionada con el segundo ciclo (tercer curso) y se construirá según lo reflejado en el anexo III, es decir, se construirá siguiendo los contenidos de las tres áreas de educación infantil, que se encuentran recogidos en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

- *Área 1: Crecimiento en Armonía:*

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:

Los sentidos: órganos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.

El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás.

Normas de juego. Juegos reglados.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos:

Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.

Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.

Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:

Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.

Juego simbólico. Observación e imitación.

- *Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno:*

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:

Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos). Identificación en elementos próximos a su realidad.

Relaciones de orden, correspondencia y clasificación atendiendo a varios criterios.

- *Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad:*

**C. Comunicación verbal oral: expresión, compresión y diálogo:**

El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.

**D. Aproximación al lenguaje escrito:**

Asociación fonema-grafema. Sonido, nombre y grafía de las letras que se presentan.

Letras mayúsculas y minúsculas.

Otros códigos de representación gráfica: imágenes y símbolos.

**F. El lenguaje y la expresión musicales:**

La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.

La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad.

Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.

El sonido, el silencio y sus cualidades (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).

El código musical (preescritura musical y grafías convencionales y no convencionales).

**G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales:**

Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado y pegado) y procedimientos plásticos.

Colores primarios y secundarios. Gama de colores.

**H. El lenguaje y la expresión corporales:**

Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales.

## **I. Alfabetización digital:**

Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

## **C. METODOLOGÍA**

Con estas actividades lúdicas y musicales los alumnos adquieren, a lo largo de este proceso de enseñanza-aprendizaje, un mayor conocimiento del mundo musical, a través de la corporalidad y la creatividad. Los principios metodológicos son los rasgos necesarios por medio de los cuales se pueden atender a los principios psicopedagógicos y los didácticos.

### **Principios psicopedagógicos:**

Fusionar actividades lúdicas y musicales; descubrir los contenidos y recursos lúdicos y musicales; fomentar la capacidad creativa mientras realiza una batería; visualizar sus gestos, movimientos y actuaciones cuando se les pone una música o cuando están realizando dicha actividad; e importancia de reutilizar y dar una segunda vida a diversos materiales.

### **Principios didácticos:**

Actividades abiertas, flexibles y significativas; clima motivador y participativo; proceso interactivo; aprendizajes que les permitan convivir y respetarse; manipulación; experimentación de los sonidos y de los objetos y diferencia de sonidos.

**La metodología** presente en esta propuesta didáctica es la siguiente:

Tener presente la mascota para que se sientan más familiarizados. (En la mayoría de proyectos educativos en educación infantil existe una mascota con un nombre propio con la que se realiza la asamblea diaria de inicio de la jornada escolar y otras actividades, como, por ejemplo, cuidarla cada día un niño de la clase, llevársela a casa los fines de semana para que no se quede sola en el colegio, contarle cosas y las vivencias que les han ocurrido, ... y, también, suele aparecer en las fichas educativas, las cuales, deben trabajar los alumnos; por eso en mi propuesta didáctica “Siguiendo la Melodía Lúdica” he decidido contar con su presencia porque en los dos Practicum (el de 3º y el de 4º curso), pude observar con claridad que los alumnos de los diversos colegios interactuaban y se

sentían muy familiarizados con ella, convirtiéndose en un elemento atractivo y motivador).

Usar las TICs para trabajar la educación musical a través de su corporalidad.

Tomar materiales de nuestro entorno diario para hacer una batería, y descubrir cómo es su expresión plástica de los alumnos.

Adaptar un juego cotidiano a una dinámica musical para conocer, de esta forma, su atención, sus gestos y movimientos.

Poner en práctica los recursos didácticos de la educación musical desarrollando, de esta manera, la capacidad auditiva y rítmica.

#### **D. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO**

Todas las actividades se llevarán a cabo en el aula de 5 años. En la Tabla 4 se presenta el siguiente cronograma de noviembre de 2023, en él se recogerán las fechas en las que se realizarán las siete actividades propuestas.

La presente propuesta didáctica se llevará a cabo en esa fecha porque todas las actividades tienen como eje central la música (aunque el juego también estará presente, pero, de una forma secundaria), y es que, a finales del mes de noviembre, concretamente el 22, se celebrará el Día Internacional de la Música (como se indica en el cronograma), por lo que a mediados y a finales de esa semana y la mayor parte de la siguiente se realizarán cada una de las actividades lúdico-musicales.

**Tabla 4**

*Cronograma de la propuesta didáctica*

NOVIEMBRE 2023				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21			

		<b>22</b> <i>Día Internacional de la Música</i> <b>Actividad 1.</b> <b>La mascota</b> <b>Otín que va en patín</b>	<b>23</b> <b>Actividad 2.</b> <b>Yo muevo mi cuerpo al son del concierto</b>	<b>24</b> <b>Actividad 3.</b> <b>Toquemos la batería con ritmo y con alegría</b>
<b>27</b> <b>Actividad 4.</b> <b>Rítmica y musical la pareja buscarás</b>	<b>28</b> <b>Actividad 5.</b> <b>Algunas palabras locas que salen por nuestras bocas</b>	<b>29</b> <b>Actividad 6.</b> <b>Adivina bien la nota que el instrumento nos toca</b>	<b>30</b> <b>Actividad 7.</b> <b>Contaremos al compás de un lindo tren musical</b>	

#### E. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

La primera actividad consistirá en presentar a la mascota Otín y estará presente en cada una de las actividades propuestas. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: los sentidos (el tacto, la vista y el oído), el control progresivo de las emociones, los sentimientos y vivencias, la rutina y el respeto. En la Tabla 5 se describe esta actividad llamada “la mascota Otín que va en patín”.

**Tabla 5**

*Actividad 1: La mascota Otín que va en patín. (Ver Anexo 2: Imágenes de la mascota Otín).*

<b>EDADES:</b> 5 años.
<b>OBJETIVOS:</b> Entender la música por medio de la acción y los movimientos de una mascota. Motivar el interés por los ámbitos musical y lúdico mediante la presentación de una mascota. Transmitir un tipo de sentimiento/emoción con el saludo a la mascota.

Tener presente en qué momentos van interactuar con la mascota y en cuáles no.

**DESARROLLO:**

El primer día, el docente colocará a todo el alumnado donde realice la asamblea y hará una presentación de cómo es la mascota y, también, descubrirán su sonido (la mascota presenta un mecanismo en una mano que al presionarlo emite un sonido). A continuación, el docente se la pasará al encargado del día y dirá: “¡Hola, Otín!” Al terminar, se la pasará al compañero de al lado y ese compañero al siguiente, así sucesivamente hasta que todos hayan hecho el mismo proceso. Finalmente, cuando hayan terminado todos, el encargado de ese día la cogerá y la dejará en su sitio.

Y diariamente todos los alumnos, antes de empezar cada actividad, dirán: “¡Hola, Otín!”.

**MATERIAL:** mascota.

**TEMPORALIZACIÓN:** 20 minutos.

**EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará cómo es la transmisión de las emociones, las vivencias y los sentimientos de cada alumno. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

La segunda actividad consistirá en mover el cuerpo al son de la música. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: la rutina, el cuerpo y el movimiento, el juego y la canción como fuente de aprendizaje, comunicación y disfrute y la escucha activa y musical a través de las emociones y los sentimientos. En la Tabla 6 se describe esta actividad llamada “yo muevo mi cuerpo al son del concierto”.

**Tabla 6**

*Actividad 2: Yo muevo mi cuerpo al son del concierto.*

**EDADES:** 5 años.

**OBJETIVOS:**

Conocer profundamente nuestro cuerpo por medio del juego y de la música.

Saber qué parte del cuerpo toca mover en cada momento.

Diferenciar, por medio de la función auditiva, entre unas partes del cuerpo y otras.

Trabajar el ritmo y la coordinación de cada uno de los movimientos.

**DESARROLLO:**

Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio).

Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: en primer lugar, todos los alumnos se colocarán de pie delante de la pantalla. En segundo lugar, se visualizará el vídeo para que se queden con los movimientos (repasando todos al terminar). En tercer lugar, se pondrán en práctica cada uno de los movimientos. Y, por último, se hará una mini asamblea, en la que cada uno dirá qué parte del cuerpo le ha gustado mover.

<https://www.youtube.com/watch?v=jSyUrYiPlmY>

(“Muevo mi cuerpo, canciones infantiles, Pipalupa”)



**MATERIALES:** mascota y pantalla.

**TEMPORALIZACIÓN:** 15 minutos.

**EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará los movimientos, los ritmos, la coordinación y la escucha activa de cada alumno. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

La tercera actividad consistirá en hacer una batería con material recicable. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: trabajar las destrezas cooperativas y las figuras geométricas, las posibilidades sonoras, expresivas y creativas del cuerpo, diferenciar cada uno de los elementos, técnicas y procedimientos plásticos y el trabajo con los instrumentos musicales. En la Tabla 7 se describe esta actividad llamada “toquemos la batería con ritmo y con alegría”.

**Tabla 7**

*Actividad 3: Toquemos la batería con ritmo y con alegría. (Ver Anexo 3: Imágenes de la batería).*

**EDADES:** 5 años.

**OBJETIVOS:**

Despertar la curiosidad por la música y el juego dando una segunda vida a los materiales cotidianos.

Trabajar el mundo de la música a través de su capacidad creativa.

Descubrir el amplio mundo musical a través de la expresión artística.

Adquirir una serie de destrezas a la hora de crear y tocar un tipo de instrumento musical.

### **DESARROLLO:**

Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio).

Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: primero, el docente repartirá dos latas vacías, con las anillas quitadas. Después, forrarán la superficie lateral cilíndrica de ambas latas con cartulinas de colores y adornarán con papel de seda las irregularidades superior e inferior del cilindro, ya que la cartulina es más rígida y no se podía hacer. Seguidamente, los alumnos recibirán dos palillos chinos y dos cartones de quesitos y harán un agujero en el centro de cada cartón; y por él introducirán los palillos chinos. A continuación, decorarán la cartulina a su gusto (con pegatinas, papel pinocho, goma Eva, ...). Posteriormente, recortarán un mini rectángulo de un folio y se harán unas líneas horizontales con papel de seda, simulando ser el pie de la batería. Cuando hayan terminado, el docente les dará un hilo grande, para sujetar los dos palos chinos y el pie de la batería. Finalmente, cogerán dos limpiapipas, y éstas serán las baquetas. Y, una vez finalizada, el docente irá llamando a los alumnos por orden de lista e irán explicando lo que han hecho y, al final, tocarán su batería (así hasta que todos realicen el mismo proceso).

**MATERIALES:** latas, cartulinas, papel seda, palillos chinos, bolitas pequeñas de algodón, limpiapipas, caja de quesitos, pegatinas, hilo, celo, tijeras y pegamento.

**TEMPORALIZACIÓN:** 50 minutos.

### **EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará la forma de seguir los pasos correctamente, la forma de poner cada elemento/material y la forma de trabajar la capacidad creativa a través de los instrumentos musicales. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

La cuarta actividad consistirá en encontrar parejas de figuras musicales. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: el movimiento, el juego reglado, la identificación,

el trabajo con estrategias participativas, cooperativas, de ayuda, escucha y respeto, saber cómo resolver cada una de las responsabilidades individuales, empezar a familiarizarse con las funciones de las figuras, su sonido y su nombre y descubrir, en menor medida, sus diferencias, trabajar otros códigos de representación gráfica, visualización de vídeos y conocimiento de símbolos y códigos musicales: su preescritura y su grafía. En la Tabla 8 se describe esta actividad llamada “rítmica y musical la pareja buscarás”.

#### Tabla 8

*Actividad 4: Rítmica y musical la pareja buscarás. (Ver Anexo 4: Imágenes de las tarjetas).*

<b>EDADES:</b> 5 años.
<b>OBJETIVOS:</b> Familiarizarse con algún elemento que forma parte de la música. Descubrir algunos términos del vocabulario musical. Conocer, desde un plano sencillo, la relación entre el juego y la música. Ejercitarse la memoria visual.
<b>DESARROLLO:</b> Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio). Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: todos los alumnos se pondrán frente a la pantalla y visualizarán: <a href="https://youtu.be/aWAEaBDSjOs?t=35">https://youtu.be/aWAEaBDSjOs?t=35</a> (del minuto 0:35 a 3:14)  (“La negra, la blanca y la redonda, Figuras musicales, Aprende los ritmos para clase de música”) <a href="https://youtu.be/Vx9YihLfR2Q?t=100">https://youtu.be/Vx9YihLfR2Q?t=100</a> (del minuto 1:40 a 3:00)  (“La corchea, la semicorchea y la negra, Figuras musicales, Aprende los ritmos para clase de música”) Cuando terminen de visualizar la pantalla, irán donde realizan la asamblea y verán las tarjetas ya preparadas. El docente explicará las instrucciones y, al terminar, irá llamando a cada alumno que levantará las dos tarjetas que quiera. Si con ella se obtiene una pareja se las guardará y levantará otras dos. Si no tiene pareja pasará el turno a otro alumno, así hasta que se hayan conseguido casar todas las parejas.

**MATERIALES:** pantalla y tarjetas (folios y rotulador).

**TEMPORALIZACIÓN:** 20 minutos.

**EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, verá el progreso de su alumno antes de levantar las tarjetas y después. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

La quinta actividad consistirá en aprender vocabulario musical. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: la expresión del lenguaje oral y musical y las letras mayúsculas. En la Tabla 9 se describe esta actividad llamada “algunas palabras locas que salen por nuestras bocas”.

**Tabla 9**

*Actividad 5: Algunas palabras locas que salen por nuestras bocas. (Ver Anexo 5: Imagen de la ruleta).*

**EDADES:** 5 años.

**OBJETIVOS:**

Ir enriqueciendo su propio lenguaje musical.

Ver cómo es capaz de relacionar una palabra con un elemento/símbolo/instrumento musical.

Trabajar el alfabeto a través del juego de palabras musicales.

Descubrir la capacidad de llegar a aprender música a través del progreso y evolución del juego.

**DESARROLLO:**

Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio).

Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: todos los alumnos estarán, sentados donde realizan la asamblea, excepto el encargado del día. Después, el docente explicará las instrucciones necesarias y al terminar, el encargado del día, tirará de una ruleta (la roja o la azul, la que él elija) que tiene todas las letras del abecedario. Cuando la flecha pare en una letra dirá un elemento/símbolo/instrumento musical que comience por

dicha letra; así harán todos los alumnos. Finalmente, cuando hayan terminado con esa ruleta, el encargado del día cogerá la otra y repetirá el mismo proceso.
<b>MATERIALES:</b> ruleta (del juego de pasapalabra).
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 20 minutos.
<b>EVALUACIÓN:</b>
El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará cómo es su vocabulario con respecto al lenguaje musical. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

La sexta actividad consistirá en conocer cómo es un piano/xilófono y reconocer las notas musicales. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: el juego como fuente de aprendizaje, trabajar la observación, empezar a conocer las cualidades o atributos y funciones de los objetos y materiales: color, tamaño y forma y, también las relaciones de orden y de correspondencia, conocer, desde un plano sencillo, la asociación fonemagrafema e identificación de las letras, trabajar con los códigos de representación gráfica: imágenes y símbolos y con los códigos musicales: preescritura y grafías convencionales y no convencionales y diferenciar los elementos, las técnicas y la gama de colores. En la Tabla 10 se describe esta actividad llamada “adivina bien la nota que el instrumento nos toca”.

#### **Tabla 10**

*Actividad 6: Adivina bien la nota que el instrumento nos toca. (Ver Anexo 6: Imagen del piano/xilófono e imágenes de las notas musicales en el pentagrama y en el piano).*

<b>EDADES:</b> 5 años.
<b>OBJETIVOS:</b>
Conocer, de modo básico, la estructura y composición del piano/xilófono. Empezar a familiarizarse con los símbolos, elementos y rasgos que forman parte de la educación musical. Trabajar, de forma secuenciada, una serie de contenidos musicales. Aprender, de forma sencilla, a leer las notas musicales del pentagrama y saber visualizarlas por medio de colores.

**DESARROLLO:**

Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio).

Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: en primer lugar, todos los alumnos estarán sentados en la alfombra. A continuación, el docente llamará al encargado del día y el docente tocará una nota en el piano/xilófono, y, a su vez, el alumno estará a un lado del docente para ver la nota que va a tocar, nada más terminar el alumno cogerá la hoja y, deberá decir lo que pone en la hoja, es decir, qué nota es y qué color tiene e, inmediatamente, el docente le dirá si es correcto o no. Cuando haya terminado dejará la hoja en su sitio y otro compañero hará el mismo proceso, así hasta que todos hayan pasado dos veces. Finalmente, con el piano/xilófono harán un repaso completo de todas las notas musicales y, al final, cada alumno tocará la nota musical que él quiera.

**MATERIALES:** piano/xilófono, folios, lapicero, goma, pinturas, rotulador y fundas.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 minutos.

**EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará si es capaz de reconocer las notas musicales. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

Y la séptima actividad consistirá en reconocer los números y trabajar el conteo a través del juego y lenguaje musical. En esta actividad se trabajarán los siguientes contenidos: el juego y la canción como herramienta de aprendizaje, estrategias de ayuda y de cooperación en contextos y rutinas; secuencia ordenada, posibilidades creativas de los objetos cotidianos y función motivadora, lúdica y educativa a raíz de la visualización de las canciones de los números. En la Tabla 11 se describe esta actividad llamada “contaremos al compás de un lindo tren musical”.

**Tabla 11**

*Actividad 7: Contaremos al compás de un lindo tren musical. (Ver Anexo 7: Imagen del tren).*

**EDADES:** 5 años.

**OBJETIVOS:**

Conocer el mundo de los números siguiendo las directrices de una canción.

Trabajar, a fondo, la capacidad auditiva y coordinación ojo-mano a través del uso de las matemáticas, juego y música.

Descubrir sus posibilidades de acción tras el juego de los números.

Aprender la secuencia de números a través de la transmisión del lenguaje musical.

**DESARROLLO:**

Previamente el encargado del día cogerá la mascota y dirá: “¡Hola, Otín!”, y, a continuación, se la pasará a otro compañero (así, sucesivamente, hasta que todos hayan saludado a la mascota, al terminar el encargado del día la dejará en su sitio).

Esta actividad se desarrollará de la siguiente forma: todos los alumnos se pondrán frente a la pantalla y visualizarán:

<https://youtu.be/uvlPMWuyku0> (hasta el minuto 1:10, que es el número 10)   
 (“La canción del uno al veinte, Canciones infantiles, LittleBabyBum”)

<https://www.youtube.com/watch?v=NE5HaMZqAME> (hasta el minuto 2:08)   
 (“Los números rockeros”)

Cuando terminen de visualizar la pantalla, irán a donde realizan la asamblea y el docente se quedará con el encargado del día. A continuación, le dirá un número del 1 al 10 para que lo busque. Cuando lo haya encontrado el alumno repetirá dicho número y contará el número de gomets que tiene (para ver que el número de gomets coincide con el número que está). Cuando haya terminado pasará otro compañero y repetirá el mismo proceso, así hasta que todos hayan pasado dos veces. Finalmente, harán grupalmente un repaso completo de la secuencia de números.

**MATERIALES:** cartulinas (de colores), tijeras, grapadora, pegamento, celo, rotulador, gomets y pantalla.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 minutos.

**EVALUACIÓN:**

El docente evaluará esta actividad, a través de la observación directa de todo su alumnado; es decir, observará si conoce los números y si sabe trabajar el conteo. Gracias a sus respuestas el docente recibirá información de sus alumnos.

## F. EVALUACIÓN

La modalidad que se utilizará en esta propuesta didáctica será la evaluación continua, a través de la observación directa y sistemática de cada una de las actividades propuestas, en las cuales, el docente podrá recibir información concreta y precisa de sus alumnos y, a su vez, podrá utilizarla para trabajar las futuras actividades que se les planteen.

Para poder evaluar el resultado de la presente propuesta se llevará a cabo, al terminar cada actividad, una rúbrica, en la cual se recogerá una síntesis de los objetivos propuestos en cada actividad.

Los ítems que se recogerán en la rúbrica se reflejan en la Tabla 12, los cuales aparecen a continuación y son necesarios para que el docente pueda observar si su alumnado ha conseguido o no los objetivos propuestos. Gracias al control de esta rúbrica, el docente podrá conocer y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje de su alumnado y cómo debe actuar de cara a las enseñanzas futuras.

**Tabla 12**

*Rúbrica para evaluar la presente propuesta didáctica*

ESCALA DE APRECIACIÓN	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Ha diferenciado las diversas actividades lúdicas y musicales.			
Ha sabido participar en cada actividad.			
Ha respetado la actividad musical y la forma de actuación de cada alumno.			
Ha cuidado el material y el entorno en cada actividad/juego.			
Ha tenido presente el tipo de expresión a utilizar:			

corporal, plástica, musical, ...			
Ha expresado con naturalidad los sentimientos, las emociones y las vivencias.			
Ha trabajado la corporalidad, la coordinación y la escucha activa.			
Ha estado atento a los momentos de movimiento, quietud, escucha y silencio.			
Ha adquirido el lenguaje verbal y oral y matemático mientras realizaba dicha actividad lúdica.			
Ha reconocido los símbolos/instrumentos musicales.			

## 5. CONCLUSIONES

Tras la realización de este Trabajo Fin de Grado, estableceré una serie de conclusiones necesarias para diferenciar la actividad lúdica y la educación musical. El desarrollo infantil está directamente relacionado con el juego mientras que el descubrimiento del sonido y del silencio está plenamente relacionado con la armonía, la melodía, el ritmo y los instrumentos musicales. La unión del juego y de la música trae consigo el desarrollo de sus etapas evolutivas, el saber manifestar los deseos, los sentimientos, los pensamientos, las vivencias y las emociones, y el trabajo de las diversas formas expresivas: la corporal, plástica, verbal, ... Pero, sobre todo, pone su énfasis en la capacidad creativa del niño ya que le permite conocer sus posibilidades y limitaciones, crecer, madurar, progresar y evolucionar a través de su desarrollo integral y de sus oportunidades de aprendizajes.

El desarrollo de los objetivos plasmados anteriormente permite, por un lado, conocer y aplicar desde pequeños el desarrollo y el progreso de las actividades lúdicas y de la educación musical, y por el otro lado, descubrir cómo es el potencial educativo de nuestro alumnado.

El juego musical es un recurso educativo que va acompañado del aprendizaje en sus múltiples facetas, es decir, permite conocer el tipo de actividad que es, su carácter motivador, las situaciones en las que se desarrolla y su capacidad para participar e interaccionar. Con el fomento de la actividad lúdica se agudizan la atención, la memoria y el ingenio a través de la libertad y de la motivación que el niño va manifestando. La educación musical permite desarrollar las habilidades sonoras, la capacidad auditiva y la escucha activa gracias a los sonidos y ritmos de las piezas o instrumentos musicales, que oímos/creamos.

Todo el juego es considerado como una sensación musical, es decir, para que se pueda llevar a cabo una actividad relacionada con el juego y con la música es necesario seguir los siguientes pasos: escuchar, mirar, retener, sentir y recrear, todos estos pasos los implementará cuando quiera desarrollar un juego/actividad musical. Por eso, desde mi punto de vista pienso que es necesario unir el juego y la música, porque estos dos conceptos aparte de estar directamente relacionados con el desarrollo infantil, están relacionados con las sensaciones y situaciones de la vida diaria, con el origen de la cultura y con la capacidad de imaginar.

En el diseño de mi propuesta didáctica es donde mayormente se ve reflejada la unión del juego y de la música porque el alumnado a estas edades, se familiariza más con las realidades de estos dos mundos, profundiza más en sus conceptos y contenidos y va jugando y haciendo música según su capacidad expresiva, sus movimientos corporales y sus propias vivencias. Con el desarrollo de esta propuesta didáctica seguirán teniendo presente la atracción y la motivación de la actividad lúdica.

En definitiva, lo que se ha querido plasmar con el análisis de este trabajo fin de grado, relacionado con la unión del juego y de la música ha sido lo siguiente: saber cómo juegan mientras aprenden las características de la pedagogía musical, justificar la actividad lúdica y la educación musical como recursos educativos y descubrir los diversos juegos musicales por medio de la adquisición del proceso enseñanza-aprendizaje.

### **5.1. OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES DEL PRESENTE TRABAJO**

A la hora de realizar este trabajo me he encontrado personalmente con una serie oportunidades y limitaciones, que señalaré a continuación:

He sido capaz de buscar normativas actuales y de analizar cada uno de sabido sus contenidos, objetivos y principios pedagógicos y metodológicos.

He recogido y reflejado las competencias necesarias para poder justificar de manera adecuada el contenido y el desarrollo de este trabajo.

He logrado buscar la información sobre diversos puntos de vista teóricos e ideológicos de diferentes autores y relacionarlos y reflexionar sobre ellos.

He podido expresar la idea de cómo trabajar el juego y la música desde la etapa de infantil por medio del análisis teórico.

He intentado crear una metodología específica para poner en práctica estos dos temas: el juego y la música.

Y he ideado una serie de actividades lúdicas, variadas, atractivas y creativas para el aprendizaje de la música, favoreciendo, con ellas, el desarrollo integral del alumnado.

Por otro lado, he estado un poco desorientado a la hora de organizar y estructurar el desarrollo de este trabajo fin de grado, ya que no seguía del todo el guion establecido y tenía serias dificultades a la hora de reflejar la información necesaria.

He llegado a plasmar ideas que no tenían sentido y sin ningún hilo conductor, por la falta de vocabulario, expresión y por no entender exactamente lo que se pedía en cada apartado/epígrafe.

He tenido dificultades para desarrollar el análisis teórico porque no sabía cómo reflejar todo aquello que quería transmitir, cómo relacionar unas ideas con otras y me costó trabajo encontrar la información necesaria para la justificación y la fundamentación.

He observado que no he podido comprobar si la propuesta didáctica es válida y adecuada, pues aún no la he podido llevar a la práctica y, por tanto, no he podido evaluar el rendimiento del alumnado.

Y he tenido dificultades para reflejar todas las citas, siguiendo el estilo de la normativa APA 6<sup>a</sup> edición ya que, en alguna ocasión, no sabía cómo reflejar/plasmar la correspondiente citación.

## 6. REFERENCIAS

- Alcira Zárate Aguilar, R. (2019). *El juego como medio de enseñanza en la educación inicial*. Obtenido de  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1188/ZARATE%20AGUILAR%20ROSA%20ALCIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anónimo. (2017). *Clasificación del juego*. Obtenido de  
<https://campus.autismodiario.com/wp-content/uploads/2017/02/Clasificaci%C3%B3n-del-juego.pdf>
- Bautista Vallejo, J. M. (s.f). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. 5. Obtenido de  
[http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego\\_didactico.pdf](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf)
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León* (30 de septiembre de 2022). Obtenido de  
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz*. (18-19). Madrid: Morata.
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, S. A.
- Díaz, M. L., Morales Bopp, R., & Díaz Gamba, W. (26 de mayo de 2014). *La música como recurso pedagógico en la edad preescolar*. 104-105. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4997162.pdf>
- Fernández Piatek, A. I. (2009). *Didáctica de la música. La expresión musical en la educación infantil. La música en la escuela*. Obtenido de  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/ANA%20ISABEL\\_FERNANDEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_1.pdf)
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (14 de diciembre de 2014). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. 2. Obtenido de  
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

- Gallardo López, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. ResearchGate. Cádiz: Innovagogia.
- García Valcárcel, A. (1999). *El juego y las nuevas tecnologías*. Obtenido de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45490/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45490/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. (9). Madrid: Morata.
- La Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (07 de marzo de 2010). *El tratamiento de la diversidad en el aula de Música*. 3. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7078.pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado* (04 de mayo de 2006). Obtenido de <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado* (30 de diciembre de 2020). Obtenido de <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- López Chamorro, I. (2017). *El juego en la educación infantil y primaria*. 25-26. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López Corvo, R. E. (2022). *Introducción a la psicología de Jean Piaget*. Miami: ediciones Biebel.
- Lozano Anaya, S. (2019). *El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1278/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20LOZANO%20ANAYA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Munar, E; Roselló, J; Mas, C; Morente, P; & Quetgles, M. (2002). *El desarrollo de la audición humana*. Obtenido de <https://www.psicothema.com/pdf/716.pdf>
- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado* (29 de diciembre de 2007). Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-22446>
- Pascual Mejía, P. (2006). *Didáctica de la música para Educación Infantil*. (4-5 y 90, 94). Madrid: Pearson Educación, S.A.

- Peñalver, E. M. (2018). *El juego*. (7-10, 13-15 y 17). Madrid: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf).
- Pérez Aldeguer, S. (2012). *Didáctica de la expresión musical en educación infantil*. Valencia: Psylicom.
- RAE. (2022). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/juego>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado* (02 de febrero de 2022). Obtenido de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado* (29 de septiembre de 2021). Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-18770-consolidado.pdf>
- Rüssel, A. (1970). *El juego de los niños*. (13, 21 y 227-228). Barcelona: Herder.
- Sánchez Álvarez, I. (2022). *La música y el cuerpo en educación*. 7. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57161/TFG-L3329.pdf?sequence=1>
- Simón Benzant, Y; & Lores Ruiz, A. (2013). *Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades*. 95-96. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748684010.pdf>
- UNICEF. (mayo de 2015). *Convención sobre los Derechos del Niño*. 21. Obtenido de [https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino\\_0.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino_0.pdf)
- Unidas, A. G. (20 de noviembre de 1959). *Declaración de los Derechos del Niño, 1959*. 143. Obtenido de [https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33\\_d\\_DeclaracionDerechosNino.pdf](https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_DeclaracionDerechosNino.pdf)

## 7. ANEXOS

### Anexo 1: Imagen de la fonomimia



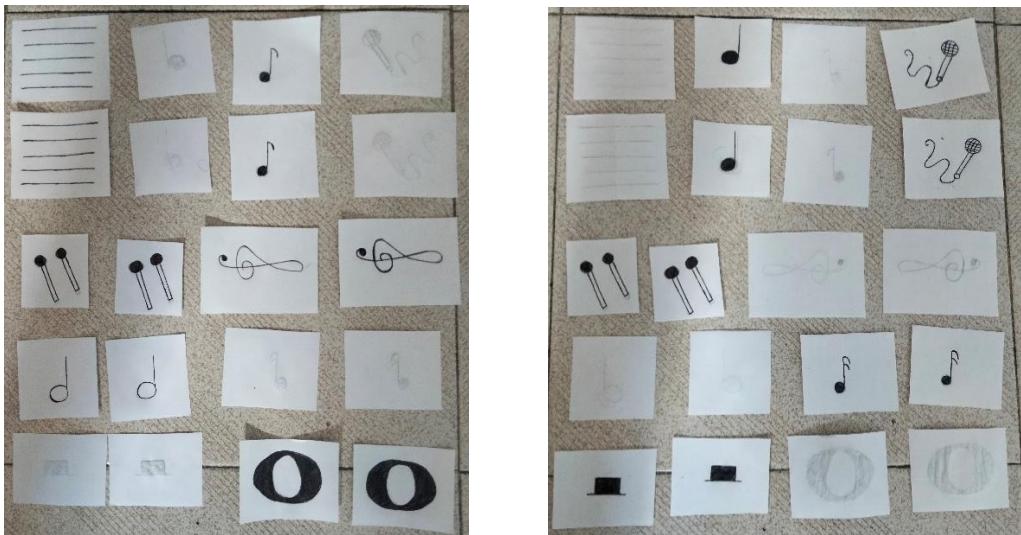
### Anexo 2: Imágenes de la mascota Otín



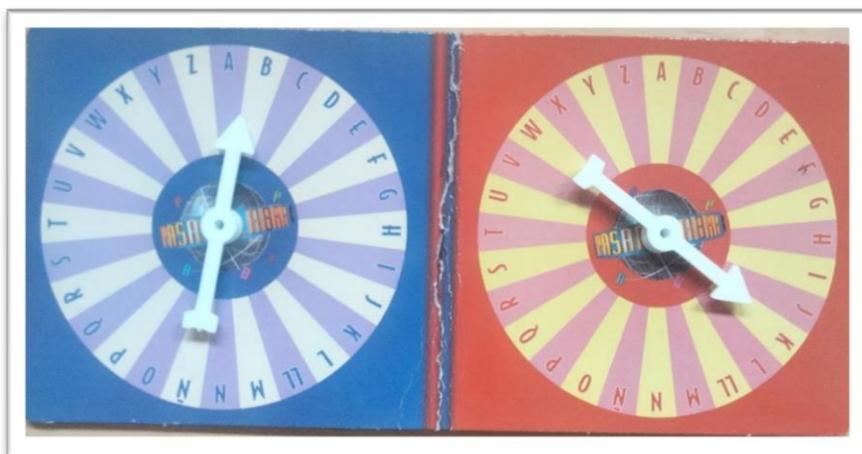
### Anexo 3: Imágenes de la batería



#### **Anexo 4: Imágenes de las tarjetas**



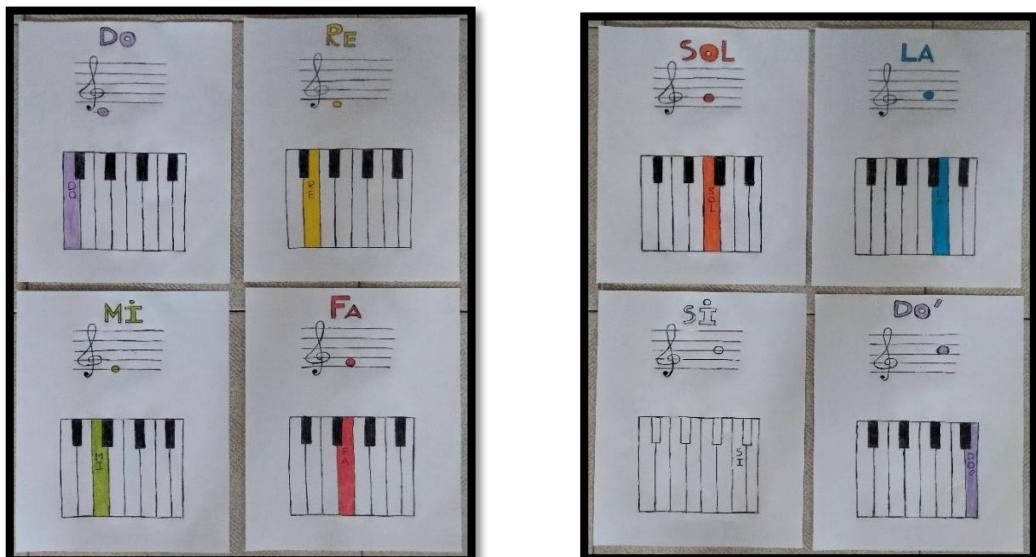
## Anexo 5: Imagen de la ruleta



**Anexo 6:** Imagen del piano/xilófono e imágenes de las notas musicales en el pentagrama y en el piano



## IMAGEN DEL PIANO/XILÓFONO



E IMÁGENES DE LAS NOTAS MUSICALES EN EL PENTAGRAMA Y EN  
EL PIANO

Anexo 7: Imagen del tren

