



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA:
MENCIÓN EN EDUCACIÓN MUSICAL**

TRABAJO FIN DE GRADO

*EL APRENDIZAJE COMPETENCIAL EN EDUCACIÓN
PRIMARIA. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL
ÁREA DE MÚSICA A TRAVÉS DE LOS PAISAJES
SONOROS.*



**Facultad de Educación
de Segovia**

**Autor: Nerea Fernández López
Tutora académica: Dra. Inés María Monreal Guerrero**

RESUMEN

En el Trabajo de Fin de Grado se centra en abordar el aprendizaje de la música desde un enfoque competencial en el contexto de Educación Primaria. Para lograr este objetivo, ha realizado una exhaustiva revisión bibliográfica relacionados con el tema, prestando atención al Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas para la Educación Primaria, así como al Decreto 155/2022 del 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. Se han elaborado y llevado a cabo una situación de aprendizaje conformada con siete sesiones con el grupo de cuarto de Educación Primaria de un colegio privado de Galicia. Por último, se ha empleado diversas herramientas para la recopilación de datos e información sobre la propuesta empleada, elaborando así unas conclusiones.

Palabras clave: Educación Primaria, competencias clave, situación de aprendizaje, música.

ABSTRACT

In the Final Degree Project, the focus is on addressing music learning from a competency-based approach in the context of Primary Education. To achieve this objective, an exhaustive literature review on the subject has been conducted, paying attention to Royal Decree 157/2022 of March 1, which establishes the organization and minimum teachings for Primary Education, as well as Decree 155/2022 of September 15, which establishes the organization and curriculum of Primary Education in the Autonomous Community of Galicia. A learning situation comprising a total of seven sessions has been developed and implemented with a fourth-grade Primary Education group from a private school in Galicia. Finally, various tools have been used to collect data and information about the proposal employed, thus formulating conclusions.

Keywords: Primary Education, key competencies, learning situation, music.

Índice

1.Introducción	1
2.Objetivos	1
3.Justificación	2
3.1 Relación con las competencias del título	3
4.Fundamentación Teórica.....	4
4.1 Competencias.....	4
4.1.1 Antecedentes	4
4.1.2. <i>La competencia como concepto</i>	8
4.1.3. <i>Las competencias en el currículo de Educación Primaria</i>	11
4.2 La Música	14
4.2.1 <i>La educación musical en Educación Primaria</i>	14
4.2.2. <i>Las competencias en la Educación Musical</i>	16
5.Propuesta de Intervención.....	19
5.1.Introducción	19
5.2. Características del centro	20
5.3. Características del aula	20
5.4. Características de los Alumnos.....	22
5.4.1. <i>Características psicoevolutivas de los alumnos con respecto a la Educación Primaria</i> ...	22
5.4.2. <i>Alumnos con necesidades educativas especiales</i>	23
5.5. Diseño de la Situación de aprendizaje	23
5.6. Competencias Clave	23
5.7. Objetivos de Etapa y Saberes Básicos	25
5.8. Metodología	28
5.8.1. <i>Principios pedagógicos</i>	28
5.8.2. <i>Metodología de la Situación de Aprendizaje</i>	29
5.9. Temporalización	31
5.10. Recursos.....	31
5.11. Actividades	32
5.12. Evaluación	41
5.13. Resultados y discusión.....	43
6.Conclusiones.....	46
6.1 Limitaciones.....	47
6.2. Propuestas de futuro.....	47
7.Referencias Bibliográficas.....	49
8.Anexo.....	56

Índice de tablas

Tabla 1. Competencias clave y contribución de la música para su adquisición	17
Tabla 2. Contenidos de Aprendizaje de música.....	26
Tabla 3. Temporalización Situación de Aprendizaje.....	31
Tabla 4. Tabla resumen de las sesiones y actividades de la Situación de Aprendizaje.....	32

Índice de figuras

Figura 1. Componentes de la competencia	10
Figura 2. Fotografías del aula de referencia.....	21
Figura 3. Fotografías del aula de referencia.....	21
Figura 4. Fotografías del aula de referencia.....	22

Índice de anexos

A. Video de distintos sonidos	56
C. Instrumentos de materiales reciclados.....	56
D. Video de sonidos con agua.....	57
E. Rutina de pensamiento “Veo pienso y me pregunto”	57
F. Escala de autoevaluación proceso 1.....	58
G. “ Lo que se y lo que sabemos”	58
H. Video “Reflejos del agua”	58
I. Antes pensaba / Ahora Pienso	59
J. Plumas y algodón	59
K. Preguntas portafolio	60
L. Técnica cooperativa “1-2-4”	60
M. Diana autoevaluación	61
N. Autoevaluación proceso 2.....	61
O. Imágenes sonoras	62
P. Modelo Cartograma o mapa sonoro	62
Q. Rutina de pensamiento Zoom In	63
R. Rúbrica evaluación paisaje sonoro	63
S. Escala de autoevaluación del alumno	64
T. Evaluación portafolio	65

U. Plantilla de autoevaluación docente	65
V. Resultados	66

1. Introducción

El Trabajo de Fin de Grado que se expone a continuación introduce una propuesta de aprendizaje por competencias en Educación Primaria desde la perspectiva de la Educación Musical, utilizando el paisaje sonoro como eje principal para la adquisición de las competencias escogidas. En el Trabajo Fin de Grado se utiliza como base normativa la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Asimismo, la situación de aprendizaje se centra en el ámbito educativo de Galicia por lo que estará vinculada con el Real Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia.

El documento está organizado en varios apartados, divididos fundamentalmente en dos bloques. En la primera parte, se presenta el objetivo general y los objetivos específicos, que se quieren alcanzar con este trabajo. A continuación, una justificación que explica las razones y motivaciones para la elección de la temática del TFG. Posteriormente, se desarrolla la fundamentación teórica, proporcionando información relevante de diversos autores sobre el tema a tratar.

En la segunda parte del documento se presenta la propuesta de intervención llevada a cabo con el alumnado de cuarto de Educación Primaria en un colegio privado de la provincia de Pontevedra, Galicia. Este apartado comienza con la contextualización del centro, describiendo las características de la clase y del alumnado, y posteriormente se enfoca en el desarrollo de la situación de aprendizaje. Finalmente, se incluyen las conclusiones generales del trabajo, en las que reflexionamos sobre el logro de los objetivos, las limitaciones encontradas y los posibles desarrollos futuros que podrían enriquecer la propuesta.

2. Objetivos

En el presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal la adquisición de las competencias clave a través de las competencias específicas del área de Música y Danza. Las competencias específicas que se han seleccionado son la 4 y 5 para el alumnado de cuarto de Educación Primaria, configurando así su perfil de salida al finalizar la etapa del ciclo.

De este objetivo general, parten los siguientes específicos:

1. Investigar y comprender cómo el aprendizaje musical basado en competencias puede integrarse en el currículo de Educación Primaria, utilizando evidencia de estudios científicos.
2. Integrar la música como eje transversal en el diseño y ejecución de actividades de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de competencias clave en los alumnos de Educación Primaria.
3. Fomentar y mejorar las competencias clave en los alumnos de cuarto de Educación Primaria

3. Justificación

En este apartado, se busca justificar la elección del tema de este trabajo, destacando la importancia de la música como componente cultural y educativo esencial.

La música, tal y como afirma Alvarado (sf) es expresión esencial del ser humano, trasciende las barreras del lenguaje al permitir la transmisión inmediata de emociones y sentimientos. Al activar casi todo el cerebro, no solo nos brinda placer auditivo, sino que también ofrece una amplia gama de beneficios para la salud física y mental. Su importancia cultural es innegable, reflejando las tradiciones arraigadas en una comunidad y moldeando el pensamiento social. Como señala Ball (2010), la música se convierte en una manifestación fundamental de la humanidad al integrarse en múltiples contextos y aspectos de la vida cotidiana, respondiendo así a sensibilidades sofisticadas y enriqueciendo nuestras experiencias. También hay que resaltar que la música es un idioma universal, comprendido por distintos miembros de la comunidad con características reconocibles en otras culturas (Nettl, 2005).

En el contexto actual, marcado por la omnipresencia de la era digital, experimentamos una serie de transformaciones profundas. La globalización y los avances tecnológicos están remodelando nuestras estructuras sociales de manera significativa. Sin embargo, en medio de estos cambios, es crucial buscar soluciones innovadoras que no solo se adapten a este nuevo mundo, sino que también preserven los valores universales fundamentales, como la paz y la dignidad humana, (Castells 2010).

El creciente interés por la educación musical en las diversas zonas del mundo no solo constituye una parte vital del patrimonio cultural que debe ser transmitido y recreado, sino que también actúa como un poderoso instrumento educativo que impacta el desarrollo personal (Hallam, 2010).

Tal como señala Gordon (2003), "la educación musical no solo enriquece la vida de los alumnos, sino que también desarrolla sus capacidades cognitivas y emocionales de manera única" (p. 22). Esto resalta el impacto profundo que la música tiene en el desarrollo integral de los menores. Además, como educadores, nuestra meta es proporcionar oportunidades sonoras y expresivas en un proceso interactivo de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, no solo les ofrecemos herramientas para explorar su creatividad y expresión personal, sino que también fomentamos un desarrollo cognitivo y emocional más completo.

3.1 Relación con las competencias del título

En el presente documento se fundamenta académicamente por el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, que establece la organización de las enseñanzas universitarias y el procedimiento para garantizar su calidad. Este Real Decreto establece que las enseñanzas oficiales de Grado deben culminar con la realización de un Trabajo de Fin de Grado (TFG). El objetivo principal de este trabajo es que el estudiante demuestre su dominio y aplicación de los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos a lo largo de sus estudios, que son definitorios del título universitario oficial. Además, el TFG debe reflejar la capacidad del estudiante para abordar problemas complejos, realizar investigaciones, y aplicar metodologías adecuadas dentro de su campo de estudio, promoviendo así la integración y síntesis de los aprendizajes obtenidos.

En este caso, en la Universidad de Valladolid, la implementación de este Real Decreto se especifica en la Resolución del 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado.

Atendiendo a las competencias del título de Educación Primaria, se han desarrollado específicamente las siguientes (extraídas del documento de competencias del grado Educación Primaria):

- Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.
- Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado.

- Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.
- Conocer la organización de los colegios de Educación primaria, los elementos normativos y legislativos que regulan estos centros, desarrollando la habilidad para trabajar en equipo y definir proyectos educativos de centro.
- Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.
- Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.
- Gestionar procesos de enseñanza- aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión artística.

4. Fundamentación Teórica

4.1 Competencias

4.1.1 Antecedentes

Sin duda, el mundo ha cambiado a un ritmo vertiginoso en los últimos años. Desde la llegada de la Revolución Industrial se perfilaban una serie de transformaciones que afectarían profundamente la estructura social. Sin embargo, lo que hemos vivido en la denominada Era del Conocimiento es algo para lo que, en muchos aspectos, no estábamos listos (López, 2008).

Por este motivo, cuando nos referimos a la Era del Conocimiento, autores como Cardona (2002) señalan que "la educación debe reconsiderar sus objetivos, sus metas, sus pedagogías y sus métodos didácticos si desea cumplir con su misión en el siglo XXI" (p. 2).

Durante décadas, el ámbito del aprendizaje formal ha estado sometido a diversos cambios y debates sobre su eficacia y relevancia. Tradicionalmente, este tipo de aprendizaje

se ha basado en modelos estandarizados y enfoques pedagógicos que a menudo no consideraban las necesidades individuales de los estudiantes. Según Freire (1970), la educación tradicional tiende a ser una educación "bancaria" donde los estudiantes son receptores pasivos de conocimiento depositado por los maestros.

En cambio, en los últimos años, el enfoque academicista ha evolucionado hacia un enfoque educativo basado en competencias, el cual amplía significativamente los horizontes de la enseñanza. Este cambio es esencial para desarrollar habilidades prácticas y transferibles que permitan a los estudiantes enfrentar con éxito los desafíos del mundo moderno (Perrenoud, 1999).

Asimismo, la insistencia y las recomendaciones de organismos internacionales como la OCDE y la UNESCO han marcado un punto de inflexión en la dirección futura de nuestros sistemas educativos. En él, podemos destacar el informe "La educación encierra un tesoro" de Delors y su comisión, presentado a la UNESCO en 1996, un documento fundamental que ofrece una visión integral de la educación en el siglo XXI. Delors y su equipo proponen que la educación debe estructurarse en torno a cuatro pilares fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Estos pilares proporcionan una base sólida para un enfoque educativo centrado en el desarrollo integral del individuo (Delors, 1996).

- Aprender a conocer: Este pilar enfatiza la importancia de adquirir no solo conocimientos básicos, sino también la capacidad de aprender a lo largo de la vida. Delors argumenta que, en una sociedad del conocimiento en constante evolución, es crucial desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo y crítico, que permitan a las personas adaptarse a nuevos contextos y desafíos.
- Aprender a hacer: Más allá de la teoría, Delors subraya la necesidad de habilidades prácticas y la capacidad de aplicar conocimientos en situaciones reales. Esto incluye el desarrollo de competencias técnicas y profesionales, así como habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, esenciales para el éxito en el mundo laboral moderno.
- Aprender a vivir juntos: Este pilar aborda la dimensión social de la educación, promoviendo valores de tolerancia, comprensión y cooperación. Delors destaca la importancia de educar para la paz y la cohesión social, fomentando el respeto por

la diversidad y la capacidad de trabajar en conjunto para enfrentar problemas comunes.

- Aprender a ser: Finalmente, Delors pone énfasis en el desarrollo integral del individuo, abarcando aspectos emocionales, éticos y espirituales. La educación debe ayudar a las personas a desarrollar su potencial pleno, incluyendo la creatividad, la responsabilidad personal y la búsqueda de sentido en la vida.

Esto implica una revisión de los currículos, la formación de los docentes y las metodologías de enseñanza, así como la promoción de políticas educativas inclusivas y equitativas que aseguren el acceso a una educación de calidad para todos (Delors, 1996).

En el panorama actual de la educación, autores como Ramírez (2020) argumentan que el enfoque hacia el aprendizaje basado en competencias se ha convertido en una prioridad dentro del sistema educativo. Este cambio de paradigma busca desarrollar habilidades y destrezas esenciales para una participación efectiva en la sociedad. Este planteamiento se ve respaldado por la recomendación emitida por el Consejo de la Unión Europea el 22 de mayo de 2018 sobre las competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida. En este documento se enfatiza la importancia de dotar a las personas de toda Europa con las capacidades y competencias necesarias para el desarrollo personal, la salud, la empleabilidad y la inclusión social, lo cual fortalece la resiliencia europea ante los rápidos y profundos cambios en el entorno

Otra de las contribuciones más importantes para orientar el sistema educativo hacia un enfoque basado en competencias proviene de la OCDE. En 2003, la OCDE publicó el informe "Definición y Selección de Competencias Clave (DeSeCo)", que desempeñó un papel crucial en la transformación de los sistemas educativos. Este informe subraya la necesidad de desarrollar competencias clave que permitan a los individuos participar de manera efectiva en la vida personal, social y laboral (OCDE, 2003).

El informe DeSeCo identifica tres categorías principales de competencias (OCDE, 2003):

1. **Usar herramientas de manera interactiva**: Esto incluye no solo las tecnologías digitales, sino también el lenguaje y otros medios de comunicación. La competencia en esta área implica la capacidad de usar herramientas de manera efectiva para interactuar con el entorno y resolver problemas.

2. **Interactuar en grupos heterogéneos:** La OCDE destaca la importancia de la competencia social y cívica, que abarca la capacidad de trabajar en equipo, gestionar conflictos y participar en la vida democrática. Esta competencia es esencial para la cohesión social y el desarrollo de comunidades inclusivas.
3. **Actuar de manera autónoma:** Este grupo de competencias se centra en la capacidad de tomar decisiones informadas y responsables, gestionar proyectos y actuar con una visión estratégica a largo plazo. Fomenta la autonomía personal y la capacidad de adaptación en un mundo en constante cambio.

Además de la influencia de organismos internacionales, a nivel nacional, las disposiciones legales subrayan también la necesidad de adoptar un enfoque educativo basado en competencias:

- *LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación):* Esta ley destaca la importancia de proporcionar a los jóvenes una educación integral que abarque tanto conocimientos como competencias básicas necesarias para desenvolverse en la sociedad actual. La LOE establece que el sistema educativo debe garantizar el desarrollo de habilidades que permitan a los estudiantes adaptarse a los cambios y retos del mundo contemporáneo.
- *LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa):* La LOMCE pone de manifiesto la obligación de trabajar las competencias para lograr una actuación adecuada en diversas actividades y la resolución de problemas complejos. Esta ley resalta que el sistema educativo debe centrarse en el desarrollo de competencias que preparen a los estudiantes para enfrentarse eficazmente a situaciones prácticas y reales.
- *LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación):* La LOMLOE plantea que garantizar una formación adecuada implica proporcionar una formación integral centrada en el desarrollo de competencias clave. La ley enfatiza que el enfoque competencial es esencial para asegurar que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para su desarrollo personal y profesional en un entorno globalizado y cambiante.

Estas leyes reflejan un consenso creciente sobre la necesidad de una educación que no solo transmita conocimientos teóricos, sino que también desarrolle habilidades prácticas y competencias esenciales para la vida. Por esta razón, la implementación de estas disposiciones legales a nivel nacional refuerza la idea de que el sistema educativo debe evolucionar constantemente para responder a las demandas y desafíos del siglo XXI.

4.1.2. La competencia como concepto

Desde un punto de vista histórico, el primer uso del término "competencia" se encuentra en el conocido diálogo platónico "Lisis", que trata sobre la naturaleza de la amistad. Esta palabra se traduce como la cualidad de "ser ikanos", es decir, tener la capacidad, la habilidad para lograr algo, una cierta destreza para alcanzar lo que se desea (Mulder, Weigel y Collins, 2007, p. 68-69).

La palabra "competencia" ha ganado una amplia difusión a nivel global, especialmente en el ámbito educativo, donde se ha convertido en un término clave para describir las habilidades y capacidades que los estudiantes deben desarrollar. Sin embargo, su interpretación varía considerablemente, lo que ha llevado a una diversidad de significados que no siempre coinciden (Giménez, 2016).

El término ha generado bastante confusión, por lo que una de nuestras primeras metas será aclararlo. A continuación, se ofrecen diversas definiciones que aportan una mayor comprensión al respecto:

- Frade (2009) define competencia como la “capacidad adaptativa, cognitivo y conductual que se traduce en un desempeño adecuado a una demanda que se presenta en contextos diferenciados que conllevan distintos niveles de complejidad. Es saber pensar para poder hacer” (p. 7).
- El proyecto DeSeCo de la OCDE (citado en Coll, 2007) define una competencia como la habilidad para responder a demandas individuales o sociales, o para llevar a cabo una actividad o tarea. Cada competencia se basa en una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y de comportamiento que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz (p.35).

- Real Academia Española: “pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado.”
- La Unesco (Argudín, 2005) define a la competencia como “El conjunto de comportamientos socio afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas sensoriales y motoras que permite llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad, una tarea” (p.12)
- El Proyecto Tuning (Pavie, 2012) define a la competencia como la combinación dinámica de atributos relacionados con el conocimiento, su aplicación, las actitudes y las responsabilidades, que describe los resultados del aprendizaje de un proceso educativo, es decir, cómo los estudiantes son capaces de actuar al finalizar dicho proceso. Este proyecto distingue entre competencias específicas de un campo de estudio y competencias genéricas, que son comunes y transferibles (p. 151).

Sin duda, la lista podría ser más extensa; sin embargo, es esencial centrarnos en identificar los elementos comunes presentes en las diversas conceptualizaciones mencionadas.

A primera vista podemos observar que destacan ciertos elementos: conjunto de capacidades, aptitudes, conocimientos, habilidades, valores, destrezas, etcétera. Por esta razón Irigoien (citado en Cells, 2010) sugiere que la mayoría de las definiciones de competencia comparten ciertos elementos comunes, entre los cuales se destacan:

- Una competencia es un desempeño observable, no simplemente una capacidad para desempeños futuros.
- La competencia abarca conocimiento teórico (saber), habilidades prácticas (saber hacer) y actitudes (saber ser), permitiendo a las personas movilizar sus conocimientos y habilidades en la práctica.
- La competencia está vinculada a la capacidad de adaptarse y responder a situaciones cambiantes (p. 302).

Del mismo modo, se puede observar que conocimientos, habilidades y destrezas, así como actitudes y valores, son componentes esenciales en la conceptualización de competencia. Según De Miguel (2006), estos atributos son

fundamentales para la formación y consolidación de una competencia. Para este autor, los conocimientos abarcan clasificaciones, teorías y demás elementos relacionados con materias científicas o áreas profesionales; las habilidades y destrezas se refieren al entrenamiento en procedimientos metodológicos aplicados, como organizar, aplicar, manipular, diseñar, planificar y realizar. Por último, las actitudes y valores incluyen responsabilidad, autonomía, iniciativa ante situaciones complejas y coordinación, que son necesarios para el ejercicio profesional (p. 30).

Figura 1:

Componentes de la competencia



Nota. Elaboración propia a partir de Miguel (2006).

De manera más detallada, Rodríguez, H. (2007) nos ofrece una comprensión clara de cada uno de estos elementos:

- **Conocimientos:** se refiere al conjunto estructurado de datos e información diseñados para resolver un problema específico.
- **Habilidades:** las habilidades o destrezas son formas de interactuar con el entorno; son capacidades que nos permiten enfrentar las situaciones que nos presenta el mundo. Estas habilidades se basan en los conocimientos del individuo que se ponen en acción; un conocimiento se convierte en realidad cuando se manifiesta en hábitos.

- Actitud: se entiende como la predisposición a actuar antes de ejecutar un comportamiento o conducta, que puede ser influenciada por diversos aspectos de la personalidad. Implica aspectos afectivos, cognitivos y conductuales.
- Aptitud: está relacionada con la facilidad, espontaneidad, autonomía, intuición, confianza, imaginación, entre otras características, para realizar determinadas tareas o actividades. Se considera como una disposición innata o potencial natural del individuo, siendo la base para el desarrollo de habilidades.
- Valores: se conceptualizan como propiedades inherentes a las personas simplemente por existir. Constituyen el objeto de la moral y la ética. Dentro de los valores morales que enriquecen la calidad humana se incluyen, entre otros, el respeto, la tolerancia, la honestidad, la lealtad, el trabajo en equipo, la responsabilidad, la comunicación, la solidaridad, la libertad, la paz, la inteligencia emocional, la adaptabilidad y el control personal (p. 151).

Teniendo todo esto en cuenta, una persona competente es aquella que cuenta con la capacidad de reconocer situaciones problemáticas, adquirir y emplear sus habilidades, conocimientos y motivaciones para abordar y solucionar dichos problemas. En el ámbito educativo, según lo señalado por Boterf (2010) ser competente es: “ser capaz de actuar y reaccionar de manera pertinente y durable en una familia de situaciones” (p. 17).

4.1.3. Las competencias en el currículo de Educación Primaria

En España la Ley Orgánica 3/2020, de 20 de noviembre, que modifica la Ley Orgánica de Educación 2/2006 introduce las competencias básicas en el currículo español, estableciendo siete competencias clave, que luego se ampliaron con la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013. En el siglo XXI, tanto en España como en el resto de Europa, la educación basada en competencias ha sido vista como una respuesta a las demandas de una sociedad en constante cambio, caracterizada por la digitalización y la globalización. Autores como Villa Sánchez y Poblete Ruiz (2008) han señalado la importancia de evaluar competencias para asegurar el desarrollo integral de los estudiantes en España. Además, han proporcionado estrategias prácticas para la enseñanza de estas competencias en el aula. (Zabala y Arnau, 2007).

En España, la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) de 1990 no introdujo explícitamente el término "competencia" tal como se entiende en la

pedagogía moderna, pero sí sentó las bases conceptuales y estructurales que facilitaron la posterior adopción de un enfoque basado en competencias en el sistema educativo español (Gimeno, 2006).

El currículo educativo actual en España ha evolucionado significativamente, consolidando un enfoque centrado en el desarrollo de competencias. Este enfoque, que se ha fortalecido con reformas como la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013 y la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) de 2020, se divide en dos tipos principales: competencias clave y competencias específicas. Estas reformas no solo mantienen la estructura educativa establecida por la LOGSE, sino que también amplían y profundizan el concepto de competencias, respondiendo a las necesidades de una sociedad en constante cambio. Por un lado, las competencias clave son aquellas que todos los estudiantes deben desarrollar para alcanzar una formación integral y son esenciales para el aprendizaje a lo largo de la vida, así como para la integración social y laboral (European Commission, 2018).

Por otro lado, las competencias específicas son aquellas que se desarrollan en el contexto de las diferentes áreas y materias del currículo. Estas competencias están más directamente relacionadas con los contenidos académicos y habilidades prácticas de cada asignatura (Fernández, 1983). Estas competencias específicas sirven como vínculo entre las competencias clave, los conocimientos básicos de las áreas y los criterios de evaluación. Este vínculo se hace patente en el mapa de relaciones competenciales y el mapa de relaciones criterios que distingue el Decreto 155/2022 de la Comunidad de Galicia.

En el Real Decreto la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, recoge las siguientes competencias clave:

1. Competencia en comunicación lingüística. Es fundamental para que los estudiantes puedan expresar y comprender ideas, pensamientos y emociones de manera efectiva en diferentes contextos. Facilita la interacción social y el acceso a la información, siendo esencial para el éxito académico, la vida personal y profesional.
2. Competencia plurilingüe. Permite a los estudiantes usar diversas lenguas con diferentes grados de habilidad, adaptándose a contextos multiculturales y

globalizados. Fomenta la comprensión intercultural y la comunicación con personas de diferentes culturas, promoviendo el respeto por la diversidad lingüística y cultural.

3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Combina el pensamiento lógico-matemático con el conocimiento científico y tecnológico, esencial para resolver problemas de manera creativa y eficaz. Desarrolla habilidades analíticas y críticas que permiten aplicar conceptos en la vida cotidiana y en contextos laborales, fomentando la curiosidad y el espíritu investigativo.
4. Competencia digital. Es crucial en un mundo digitalizado para utilizar las tecnologías de manera segura, crítica y responsable. Incluye habilidades para buscar, evaluar, utilizar y compartir información, así como para comunicarse y colaborar en entornos digitales. La alfabetización digital es fundamental para la participación plena en la sociedad actual.
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender. Aborda habilidades para la autoconciencia, la gestión emocional y el aprendizaje autónomo. Fomenta la resiliencia, la empatía y la cooperación, permitiendo manejar emociones y relaciones de manera efectiva. También incluye estrategias de aprendizaje y metacognición, ayudando a convertirse en aprendices autónomos y motivados.
6. Competencia ciudadana. Capacita para actuar de manera eficaz y constructiva en la vida social y laboral. Implica conocimiento y comprensión de conceptos y estructuras sociopolíticas, así como participación activa y responsable en la comunidad. Fomenta valores democráticos, justicia social y sostenibilidad, preparando para ser ciudadanos informados y comprometidos.
7. Competencia emprendedora. Desarrolla la capacidad para transformar ideas en actos mediante la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos. Fomenta el espíritu emprendedor, la iniciativa y la proactividad, esenciales para la creación de proyectos y la resolución de problemas en diversos contextos. Es crucial para la economía moderna y la adaptación al mercado laboral.
8. Competencia en conciencia y expresión cultural. Implica la comprensión y apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de diversas formas culturales. Fomenta la creatividad y la valoración del patrimonio cultural, permitiendo expresar la identidad y comprender la de los demás. Es vital para el desarrollo personal y social,

promoviendo el respeto por la diversidad y el enriquecimiento mutuo en una sociedad plural.

4.2 La Música

4.2.1 La educación musical en Educación Primaria

La incorporación de la música en el contexto educativo de la enseñanza primaria ha sido apoyada por diversas corrientes pedagógicas del siglo XX y principios del XXI. Según las investigaciones de estas corrientes resaltan el papel fundamental de la música en el desarrollo armónico e integral de la personalidad de los menores a lo largo del proceso educativo (Toro 2022).

La Educación Musical se incorpora al currículo como parte del área de Educación Artística. Conjuntamente áreas lingüísticas y Educación Física, estas disciplinas promueven la comunicación del alumnado con su entorno (ya sea el mismo y con los demás), utilizando una variedad de códigos, concretamente verbal, visual, musical, etc. (Gama, León, & Bahamón, 2014).

Asimismo, podemos señalar algunos argumentos a favor de la Educación Musical desde el punto de vista intelectual (Campbell, 1998):

El mejoramiento de la competencia lingüística del estudiante, tanto en comprensión como en expresión, ayuda a corregir ciertas formas de jerga y errores de pronunciación a través de la correcta articulación y pronunciación de las palabras.

Además, este desarrollo lingüístico facilita el dominio de habilidades fundamentales para otros ámbitos de aprendizaje, como el dominio del lenguaje, las matemáticas, la lectura y la coordinación motora. Este proceso también promueve la capacidad del estudiante para interpretar símbolos y realizar operaciones mentales.

Por último, la relación entre los elementos auditivos, la notación musical y los conceptos matemáticos establece una conexión entre los centros cerebrales responsables del procesamiento auditivo y los hemisferios izquierdo y derecho.

Desde el punto de vista afectivo-social (Pascual, 2002):

- Establece vínculos emocionales y de colaboración durante la práctica instrumental y vocal, siendo fundamentales para la integración del grupo, lo que

resulta en una disminución significativa de sentimientos de desconfianza, timidez, entre otros.

- Proporciona un efecto relajante para los estudiantes y ayuda a aliviar la seriedad y la tensión asociadas con otras materias.
- Actúa como una herramienta poderosa de socialización. Por ejemplo, el canto coral demuestra la necesidad de cooperación con otros para lograr una interpretación coral exitosa.
- Facilita el desarrollo de habilidades necesarias para otros ámbitos de aprendizaje, como el lenguaje, las matemáticas y la lectura, lo que conduce a una mejora en la autoestima y el crecimiento personal.
- Contribuye al fomento de la creatividad como un impulso esencial y guía para el ocio.
- Desarrolla la sensibilidad estética y el gusto artístico, lo que permite a los estudiantes percibir no solo su entorno externo, sino también su mundo interior.

La música en el ámbito educativo se despliega en dos direcciones fundamentales que complementan el proceso de aprendizaje y desarrollo del alumnado.

En primer lugar, la educación a través de la música se concibe como un recurso pedagógico integral que potencia el desarrollo equilibrado de los niños (Fernández et al., 2015). Esta dirección busca alcanzar una serie de objetivos educativos que trascienden el mero aprendizaje musical y se extienden al ámbito del crecimiento personal y social. A través de esta perspectiva, se pretende:

- Fomentar la confianza en sí mismo y la autoestima.
- Promover la planificación y desarrollo de actividades grupales, inculcando el respeto por las normas y reglas establecidas.
- Utilizar medios de expresión, como la música, para comunicar opiniones, ideas y emociones.

- Estimular la valoración y apreciación de obras y manifestaciones artísticas.

Por otro lado, la educación para la música tiene como objetivo desarrollar habilidades específicas relacionadas con la comprensión, práctica y apreciación musical (López y Matos, 2011). Esta dirección se enfoca en el estudio detallado de los elementos musicales, como el ritmo, la melodía, el timbre, entre otros, y capacita a los estudiantes para escuchar y comprender la música de manera activa y crítica. Entre los aspectos fundamentales de esta perspectiva, se encuentran (Orff, 1978):

- La vivencia progresiva y el conocimiento de los diferentes elementos musicales.
- La exploración y utilización del lenguaje sonoro para comprender la música desde una perspectiva analítica y reflexiva.
- La participación activa en la interpretación musical, tanto vocal como instrumental.
- El desarrollo de la sensibilidad y el gusto estético, permitiendo a los estudiantes captar tanto su entorno externo como su mundo interior.

La música en la Educación Primaria debe ser concebida no solo como una disciplina artística, sino también como un poderoso medio para el desarrollo integral de los estudiantes. Tal y como afirma Hallam (2018), "la música no solo enriquece nuestras vidas, sino que también puede potenciar el aprendizaje y el crecimiento personal" (p.269).

4.2.2. Las competencias en la Educación Musical

Como sabemos, al hablar de competencias en los principales sistemas educativos nos referimos al conjunto de capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que deben desarrollarse en la enseñanza. Aunque todos los elementos del currículum están vinculados con el desarrollo de competencias, son las actividades (o tareas) a desarrollar en el aula las que tienen la mayor obligación de reflejar esta conexión directa con el marco de referencia que se pretende. Por lo tanto, es necesario indicar la competencia que se va a desarrollar con la realización de la tarea, el contexto real en el que se aplicará, los contenidos previos necesarios para su implementación y los materiales o recursos a utilizar en la práctica (Cabrerizo, Rubio y Castillo, 2008).

Estas competencias son imprescindibles para la plena realización del individuo (Bernal, Cano y Lorenzo, 2014). Las competencias clave son fundamentales para el desarrollo integral del alumnado. Estas competencias se alinean con los objetivos educativos generales y contribuyen de diversas maneras al crecimiento personal y académico de los estudiantes.

Para demostrar la relevancia de la música en Educación Primaria y su papel en el desarrollo de las competencias clave, es necesario examinar cómo la música contribuye a la adquisición de cada una de estas competencias. Para ello, se ha preparado la siguiente tabla (Tabla 1) que ayudará a esclarecer las relaciones establecidas.

Tabla 1

Competencias clave y contribución de la música para su adquisición

Competencias clave en E.P.	Contribución de la música para la adquisición de las competencias clave en E.P.
Competencia en comunicación lingüística	La integración de la música en el ámbito educativo es fundamental para fomentar la adquisición de la competencia lingüística. La música, como forma de expresión cultural, ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar tanto habilidades prácticas como apreciación artística. Al participar en actividades musicales, ya sea tocando un instrumento, cantando o simplemente escuchando música, los estudiantes no solo fortalecen su capacidad de comunicación, sino que también se sumergen en un mundo de sonidos y significados que enriquecen su experiencia lingüística y cultural.
Competencia Plurilingüe	La integración de canciones y dramatizaciones en el ámbito educativo desempeña un papel clave en el desarrollo del vocabulario y las habilidades lingüísticas. Además de enriquecer el repertorio lingüístico, estas actividades fomentan el diálogo intercultural y el respeto a la diversidad al explorar músicas y danzas de diversas culturas. Mediante la participación en estas prácticas, los estudiantes no solo amplían su conocimiento del idioma, sino que también adquieren una comprensión más profunda y apreciación de las diferentes expresiones culturales

	que existen en el mundo.
Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	El empleo del ritmo, el movimiento y las estructuras musicales no solo enriquece la experiencia musical, sino que también incorpora principios matemáticos esenciales. Del mismo modo, la comprensión de las cualidades del sonido (audición) se relaciona con conceptos científicos y físicos fundamentales. También puede colaborar en la conservación del medio ambiente al identificar problemas causados por el exceso de ruido y la contaminación sonora. Además, la acústica, como disciplina científica centrada en el estudio del sonido, resalta la conexión esencial entre el medio físico y la música.
Competencia digital	La música contribuye significativamente a la adquisición de esta competencia, ya que puede involucrar el uso de recursos TIC (tecnologías de la información y la comunicación) para diversas actividades, como la creación y disfrute de música, la visualización de obras teatrales, la grabación y reproducción de contenido audiovisual, el análisis de mensajes mediáticos y la realización de búsquedas en internet. De esta manera, los estudiantes desarrollan habilidades digitales fundamentales mientras participan activamente en experiencias musicales enriquecedoras.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	El énfasis en la observación, análisis y reflexión de procesos, así como la manipulación de objetos y la experimentación, fortalece la competencia de aprender a aprender. Además, se ofrecen oportunidades para trabajar de manera autónoma, y se busca que los estudiantes tomen conciencia de las estrategias involucradas en el aprendizaje musical, tales como la atención, la concentración, la memoria, la escucha, la coordinación, la planificación, la cooperación y la resolución de problemas, entre otras.
Competencia ciudadana	Es fundamental mantener un ambiente de respeto en todas las actividades que involucren música. Esto implica superar estereotipos, aceptar las habilidades propias y ajenas, y apreciar y disfrutar de la diversidad musical presente en diferentes

	culturas.
Competencia emprendedora	La contribución al desarrollo de esta competencia desde el aula de música puede ser relevante si se permite a los estudiantes tomar decisiones por sí mismos y se promueve la autonomía en su trabajo, lo que implica la comparación, búsqueda de soluciones y adquisición de conocimientos. Se pueden realizar actividades como la improvisación o la creación de danzas para fomentar este proceso.
Competencia en conciencia y expresión culturales	La música desempeña un papel fundamental en el uso de lenguajes artísticos, estimulando la iniciativa y la creatividad. Además, fortalece la habilidad para representar ideas, fomenta el respeto hacia las opiniones de los demás y contribuye a apreciar las manifestaciones culturales.

Nota. Elaboración propia a partir del Real Decreto 157/2022 y Giráldez (2007).

5. Propuesta de Intervención

5.1. Introducción

Con el título “El sonido del mar”, se expone la situación de aprendizaje que se ha implementado para 4º curso de la etapa de Educación Primaria en un colegio privado de la Comunidad de Galicia, con el objetivo de que los alumnos descubran, interpreten y exploren los sonidos del entorno donde viven. A través de diversas actividades, los alumnos tendrán la oportunidad de:

- Descubrir: Identificar y reconocer diferentes sonidos en su entorno, comprendiendo su origen y significado.
- Interpretar: Analizar los sonidos y relacionarlos con emociones, situaciones y contextos específicos.
- Explorar: Experimentar con diversos medios y herramientas para capturar y manipular sonidos.

La situación de aprendizaje se basa en la legislación vigente de Galicia, concretamente en el Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Esta propuesta se centra en los paisajes sonoros y se estructura en 3 procesos. El objetivo principal es que cada uno de ellos comprendan el concepto y que sean capaces de crear uno propio.

La elección de la temática y los materiales se ha realizado teniendo en cuenta que el proyecto se desarrolló durante el segundo trimestre del curso 2023/2024, coincidiendo con el Prácticum II. Además, debemos añadir que se han establecido conexiones interdisciplinarias con otras áreas del currículo, concretamente Educación plástica, Lengua Gallega y Castellana, Ciencias naturales, con el fin de lograr un enfoque transversal.

5.2. Características del centro

El centro en el que he desarrollado mis prácticas es el CPR Plurilingüe San José, situado en la Camiño Currás, 2, en el municipio de A Guarda de la provincia de Pontevedra de la Comunidad de Galicia.

Este colegio se funda en 1893 cuando Doña Vicenta Rodríguez Cachada deja en su testamento el colegio a la Madre Dolores para que recibiesen una educación gratuita tanto a las niñas que no tenían recursos económicos como a las niñas externas de pago.

El CPR Plurilingüe San José de A Guarda perteneciente a la Fundación Vedruna Educación, es una escuela privada de una sola línea que cuenta con un total de 247 alumnos repartidos entre 43 Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. Cuentan solo con una línea en todos los cursos de Educación Primaria, esto es debido a que en cada aula tiene entre 20 / 28 alumnos y alumnas en cada aula. En cuanto a la distribución, los alumnos de la etapa de Educación Infantil, 3, 4 y 5 están en la primera planta junto los despachos de dirección y secretaria, AL y PT. En la primera planta están el resto de las etapas de Educación Primaria y Secundaria Obligatoria

5.3. Características del aula

El aula de cuarto de Educación Primaria se encuentra en la segunda planta al final del pasillo, a mano izquierda. Con una dimensión de 40 metros cuadrados, al ingresar, en la parte posterior, se encuentran varios armarios, incluyendo el de la maestra. En el aula se dispone 22 pupitres y sillas, además, al lado de la pizarra se encuentra la mesa del profesor y la pizarra.

Figura 2

Fotografía del aula de referencia



Nota. Aula de cuarto de Educación Primaria

También, a la izquierda de esta área se encuentra un tablón de corcho de considerable tamaño. Este tablón se emplea principalmente para destacar ciertos comportamientos que se espera de cada alumno, así como para asignar tareas que se rotan semanalmente, facilitando así la convivencia diaria en el centro educativo.

Figura 3

Fotografía del tablón del aula



Nota. Aula de cuarto de Educación Primaria.

Finalmente, la maestra ha decidido destinar una pared especial para mostrar las

manualidades que los niños han creado durante todo el año. Este rincón no solo es para exhibir su talento y creatividad, sino también para hacer que se sientan orgullosos al ver sus obras en la pared. Es un espacio que les pertenece, donde pueden compartir lo que han logrado con sus compañeros y sentirse valorados. Además, la pared decorativa le da vida y alegría al aula, creando un ambiente acogedor y estimulante para todos

Figura 4

Fotografía decoración del alumnado.



Nota. Aula de cuarto de Educación Primaria.

5.4. Características de los Alumnos

El grupo de 4º es un grupo que ha permanecido unido desde el inicio de la etapa de Educación Primaria. Este año, se han incorporado dos alumnos nuevos y un repetidor, conformando un total de 22 estudiantes, divididos en 12 niños y 10 niñas.

La clase semanal de Educación Musical son los viernes de 12:20 a 13:10 horas. El grupo muestra una predisposición en todo momento en las actividades musicales y en los contenidos abordados.

5.4.1. Características psicoevolutivas de los alumnos con respecto a la Educación Primaria

La comprensión de las características psicoevolutivas de los alumnos en la etapa de Educación Primaria es fundamental para desarrollar estrategias pedagógicas efectivas. Jean Piaget, uno de los psicólogos del desarrollo más influyentes del siglo XX, propuso una teoría constructivista del desarrollo cognitivo que sigue siendo relevante en el campo de la educación. Según Piaget, durante la etapa de las operaciones concretas, que ocurre

aproximadamente entre los 7 y los 11 años, los niños comienzan a pensar de manera más lógica y a entender conceptos abstractos de manera más concreta. Esto tiene implicaciones importantes para el diseño de la instrucción, ya que los maestros deben presentar conceptos de una manera que sea coherente con la capacidad cognitiva de los estudiantes en esta etapa de desarrollo (Piaget, 1952).

5.4.2. Alumnos con necesidades educativas especiales

En este apartado, es importante destacar que no se requiere adaptar ninguna sesión en la Situación de Aprendizaje, dado que los estudiantes de cuarto de Educación Primaria no muestran necesidades específicas de apoyo educativo. Sin embargo, si fuera necesario, tanto las actividades como las explicaciones se realizarían utilizando pictogramas, lo que permitiría una comprensión más accesible para todos los alumnos y evitaría que alguno se quede rezagado. Esto garantiza un ambiente inclusivo y facilita la participación plena de todos los estudiantes en el proceso educativo.

5.5. Diseño de la Situación de aprendizaje

5.6. Competencias Clave

En 2004, la Unión Europea reconoció la necesidad de definir una serie de competencias clave para los sistemas educativos. Como resultado, se desarrollaron 8 competencias básicas que actualmente conforman el marco legal vigente. Gracias a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de la educación primaria conforman el currículo de esta etapa. A continuación, se comentará como estas competencias se vinculan con la situación de aprendizaje (RD 157/2022):

- **Comunicación lingüística:** Se abordará durante toda la situación mediante la adquisición de vocabulario, se utilizará como una herramienta esencial para tanto expresar como escuchar al resto de sus compañeros. En nuestra SA, se manifestará a través de las exposiciones, los diálogos entre ellos... Además, se fomentará el uso del lenguaje para fortalecer la comprensión y la colaboración entre los alumnos, enriqueciendo así el proceso educativo.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.** Esta competencia es esencial para el desarrollo integral de los individuos y el progreso de

la sociedad. En un mundo cada vez más impulsado por el conocimiento y la tecnología, estas habilidades permiten a las personas resolver problemas complejos, tomar decisiones informadas y contribuir de manera efectiva en diversos campos. A través de nuestra Situación de Aprendizaje, utilizando los paisajes sonoros, ofrece una metodología innovadora y eficaz para abordar las competencias básicas en ciencia y tecnología. Este enfoque no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

- **Competencia digital**, implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la resolución de problemas y la creación de contenido. Esta competencia se utilizará mediante la búsqueda de información, reproducción de composiciones melódicas, aplicaciones como Audacity, etc.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender**, es fundamental para el desarrollo integral de los individuos en la sociedad contemporánea. Nuestro alumnado desarrolla su autonomía al aplicar técnicas y hábitos de trabajo efectivos para planificar y organizar sus tareas, aprovechando las estrategias cooperativas propuestas en la Situación de Aprendizaje (SA). Asimismo, esta competencia les facilita la revisión y mejora continua de sus trabajos, garantizando que las presentaciones se realicen con orden y limpieza. Además, fomenta la capacidad de autoevaluación y reflexión crítica sobre su propio desempeño, permitiéndoles identificar áreas de mejora y aplicar correcciones necesarias de manera independiente. Esta autonomía también incluye la habilidad para gestionar el tiempo de forma eficiente, equilibrando las responsabilidades académicas con otras actividades y compromisos.
- **Competencia ciudadana**, implica la capacidad de participar de manera activa y responsable en la vida cívica y comunitaria. Esta competencia será un elemento integral en el desarrollo de nuestra Situación de Aprendizaje, ya que se reconoce como fundamental para el aprendizaje efectivo. Esta competencia se integrará de manera continua en todas las actividades y dinámicas a lo largo de todo el proceso. Con ello, buscamos que los alumnos no solo adquieran conocimientos académicos, sino también habilidades y valores que les permitan participar de manera activa y responsable.
- **Competencia emprendedora**, es esencial en el mundo actual porque combina la capacidad de identificar oportunidades y generar ideas innovadoras con la habilidad

de llevarlas a la práctica. Esta competencia se abordará a partir de la creatividad, la innovación, etc., con el fin de alcanzar los objetivos propuestos.

- **Competencia en conciencia y expresión culturales.** Es la competencia más vinculada al ámbito musical, constantemente integrada en la asignatura, y esencial para apreciar la música como una expresión cultural intrínseca a la humanidad. Esta competencia permite no solo el entendimiento profundo de la música en sus diversas formas, sino también la capacidad de reconocer su valor histórico y social.

5.7. Objetivos de Etapa y Saberes Básicos

Los objetivos de Educación Primaria en la Comunidad de Galicia son los establecidos en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de la educación primaria constituye el currículo de esta etapa y en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, a los que en el Real Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. De esta manera los objetivos de la SA son:

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo/a, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
3. Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos que les permitan desarrollarse con autonomía en el ámbito escolar.
4. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
5. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
6. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en

sus relaciones con los demás.

En el caso de la Comunidad de Galicia, el área de educación Artística se divide en dos asignaturas: Música y Danza y Educación Plástica y Visual. Por esta razón se ha seleccionado los cuatro bloques iniciales, 1, 2, 3 y 4, que corresponden al área de Música y Danza.

Bloque 1. Educación musical: percepción y análisis.

Bloque 2: Educación musical: creación e interpretación.

Bloque 3: Educación en artes escénicas y performativas: percepción y análisis.

Bloque 4: Educación en artes escénicas y performativas: creación e interpretación.

El área de Música y Danza en la educación primaria fomenta la experimentación, expresión y producción artística progresiva a lo largo de los tres ciclos educativos. Los estudiantes explorarán diferentes lenguajes, artes y disciplinas, así como técnicas sonoras y corporales para crear sus propias propuestas. Es fundamental que trabajen tanto individualmente como en grupo, utilizando una variedad de herramientas, instrumentos y materiales, con el objetivo de investigar y experimentar en las dimensiones lúdica, creativa, comunitaria y social.

Tabla 2.

Contenidos de Aprendizaje de música

Bloques	Contenidos de Aprendizaje
Bloque 1. Educación musical: percepción y análisis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrategias básicas de recepción activa. ▪ Principales profesiones vinculadas a la creación e interpretación musical. ▪ El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva, clasificación y representación elemental de diversidad de sonidos y estructuras rítmicas y melódicas, a través de grafías convencionales y no convencionales. ▪ La voz y los instrumentos musicales. Principales agrupaciones y familias. Identificación visual y auditiva. Objetos sonoros e instrumentos caseros presentes en el

	<p>entorno del alumnado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrategias básicas de análisis de propuestas musicales desde una perspectiva de género. ▪ Vocabulario específico de uso común en música. ▪ Recursos digitales de uso común para música. ▪ Normas elementales de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas musicales. El silencio como elemento y condición indispensable para mantener la atención durante la audición.
<p>Bloque 2: Educación musical: creación e interpretación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación e improvisación guiada a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas. Respiración consciente e higiene y corrección postural. ▪ Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos básicos en la interpretación y en la improvisación guiada de propuestas musicales vocales e instrumentales. Reconocimiento y utilización del silencio en la interpretación musical. ▪ Aplicaciones informáticas básicas de grabación y edición de audio: utilización guiada en la audición, conocimiento, interpretación, grabación y reproducción de obras diversas. ▪ Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación. ▪ Valoración e interés, tanto del proceso como del producto final, en producciones musicales.

<p>Bloque 4. Educación en artes escénicas y performativas: creación e interpretación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El cuerpo y sus posibilidades motrices y creativas: interés en la experimentación y exploración a través de ejecuciones individuales y grupales sencillas vinculadas con el movimiento, con la danza, con la dramatización y con la representación teatral como medio de expresión y diversión. ▪ Capacidades expresivas y creativas de uso común de la expresión corporal y dramática. ▪ Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.
--	---

Nota. Elaboración propia a partir del Real Decreto 155/2022

5.8. Metodología

En este apartado se describen los principios pedagógicos específicos que se considerarán en la situación de aprendizaje, así como la metodología utilizada en cada una de las sesiones planificadas.

5.8.1. Principios pedagógicos

Basándonos en el Real Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia, los principios pedagógicos que se han tenido en cuenta en el área de música son los siguientes:

- *Aprendizaje significativo.* El objetivo es que los niños construyen conocimiento musical a partir de sus experiencias previas y su interacción con la música que les rodea. En lugar de simplemente memorizar melodías o teoría musical, se busca que comprendan los conceptos musicales y los relacionen con su vida diaria. Los docentes deben promover el aprendizaje activo en música, ofreciendo oportunidades para explorar instrumentos, investigar diferentes estilos musicales y resolver problemas musicales reales, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero.
- *Desarrollo integral.* La educación musical contribuye al desarrollo integral de los niños, abarcando tanto aspectos académicos como emocionales, sociales y físicos. Los docentes deben diseñar actividades musicales que promuevan un crecimiento equilibrado en estas áreas, fomentando la expresión emocional a través de la música,

el trabajo en equipo en ensambles musicales, la creatividad en la composición musical, la actividad física en juegos rítmicos y el desarrollo de habilidades motoras a través de la práctica instrumental.

- *Individualización.* Cada niño tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje musical, por lo que es crucial adaptar la educación musical a sus necesidades individuales. Los docentes de música deben conocer a cada estudiante y ajustar las estrategias pedagógicas para satisfacer sus intereses musicales y habilidades específicas, proporcionando apoyo adicional a quienes lo necesiten y desafíos a los más avanzados, para que todos puedan desarrollar su máximo potencial musical.
- *Participación activa.* La participación activa en el proceso musical es fundamental para el desarrollo de habilidades musicales y personales. Los docentes de música deben promover la participación activa de los niños en actividades musicales, como interpretación vocal e instrumental, improvisación, composición y apreciación musical. Además, deben brindar espacio para que los niños expresen sus opiniones musicales, compartan sus ideas y emociones relacionadas con la música, lo que fomenta un entorno musical colaborativo y estimulante.
- *Contextualización.* Es importante que el aprendizaje musical esté relacionado con la vida y entorno de los niños. Se debe conectar los contenidos musicales con situaciones reales, utilizando ejemplos musicales concretos y recursos tecnológicos para facilitar la comprensión de los conceptos musicales y su aplicabilidad en la vida cotidiana de los niños.
- *Evaluación formativa.* La evaluación en música debe servir como una herramienta para mejorar el aprendizaje musical de los niños. Se debe utilizar diversas estrategias de evaluación, como audiciones, interpretaciones musicales, proyectos de composición y portafolios musicales, para obtener información sobre el progreso musical del alumnado.
- *Aprendizaje colaborativo.* El trabajo en equipo y la colaboración son fundamentales en el aprendizaje musical. Se debe promover actividades en grupo y proyectos conjuntos, fomentando habilidades sociales, comunicación, empatía y respeto, así como el intercambio de conocimientos.

5.8.2. Metodología de la Situación de Aprendizaje

Para comenzar, el profesorado considera que es de vital importancia que, en estas primeras etapas educativas, los aprendizajes que el alumnado adquiere sean significativos y

estén relacionados con su vida diaria. Se busca que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea lo más activo y participativo posible, donde los alumnos sean los protagonistas y vayan construyendo su propio conocimiento con la guía docente.

Para lograr esto, se parte siempre de los conocimientos previos del estudiante, de su entorno más cercano, y se tiene en cuenta su nivel de desarrollo evolutivo, cognitivo y emocional, con el objetivo de construir y consolidar su aprendizaje de manera efectiva.

Las metodologías que se han empleado en esta Situación de Aprendizaje son las siguientes:

- Aprendizaje basado en el pensamiento, mediante rutinas de pensamiento, la cual ayuda al docente entender los conocimientos previos, que he comentado con anterioridad, y les permita reflexionar sobre los aprendizajes que están adquiriendo.
- Aprendizaje basado en proyectos, este enfoque se distingue por ser una metodología en la que tanto profesores como alumnos se involucran en la exploración de temas auténticos, elegidos por ellos mismos y derivados de sus propios intereses. Sus fundamentos están arraigados en el constructivismo, una corriente educativa que se inspira en los trabajos de psicólogos y educadores como Vygotsky, Piaget y Dewey, (Galeana 2006). Esta metodología la hemos empleado en la creación de un paisaje sonoro, como sonido principal el agua, a través de una historia propia de cada alumno. Además, en la música, el agua ha servido como fuente de inspiración para la multitud de escritores y artistas, quienes frecuentemente han plasmado en sus obras los sonidos del agua (Ortega, 2008).
- Aprendizaje cooperativo. Es una metodología educativa en la que los alumnos trabajan en pequeños grupos para lograr un objetivo en común. En este enfoque los discentes colaboran entre sí, comparten responsabilidades y se apoyan mutuamente en el proceso de aprendizaje (Johnson et al., 1999). En esta Situación de Aprendizaje, el alumnado participa en la gran mayoría de forma grupal.
- Otros: Aprendizaje por descubrimiento. Este enfoque se centra en permitir que los niños descubran conceptos y principios por sí mismos, en lugar de recibir información de un maestro (Pozo et Gómez, 1998). Es importante que el alumno participe activamente en la construcción de su propio conocimiento, lo que fomenta un entendimiento más profundo y duradero.

5.9. Temporalización

La Situación de Aprendizaje tuvo una duración de siete sesiones repartidas en siete semanas en las que se ha desarrollado en el Prácticum II durante en la última semana del segundo trimestre y el último trimestre del curso académico 2023/2024, en el mes de marzo, abril y mayo. La clase de música de 4º de EP tiene lugar los viernes de 12:20 a 13:10 horas, con una duración de 50 minutos. La organización temporal de la situación de aprendizaje es la siguiente:

Tabla 3.

Temporalización Situación de Aprendizaje

	Viernes 22	Viernes 5	Viernes 12	Viernes 19	Viernes 26	Viernes 3	Viernes 10
9:00-10:05							
10:05-11:00							
11:00-11:50							
11:50-12:20	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	
12:20-13:10	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7
13:10-13:50							

Nota. Elaboración propia

5.10. Recursos

Espaciales y humanos

Las sesiones se llevarán a cabo en el aula de música puesto que cuenta con un espacio amplio para las actividades planteadas. Las últimas sesiones (5, 6 y7) se realizarán en el aula de tecnología, ya que se requiere la utilización de aparatos electrónicos.

En cuanto a los recursos humanos, solo se ha requerido la presencia del maestro que dirige la clase. A mayores, en la sesión 4 han acudido algunos miembros de la comunidad educativa, concretamente familiares.

Materiales

En relación con los recursos materiales, se han requerido los siguientes para poder llevar a cabo la SA:

- Ordenador, proyector, equipo de música, altavoz inalámbrico y pizarra digital.
- Folios, cuaderno de clase, bolígrafos, pinturas.
- Plumas, algodón y pelota
- Otros materiales: Xilófono hecho con botellas de cristal llenas de agua, palo de lluvia con materiales reciclados, cubos de agua, pajitas, botellas de agua, vasos de plástico y botes como el de Nesquik agua.

5.11. Actividades

A continuación, se realizará una descripción de los procesos, sesiones y actividades que integran esta situación de aprendizaje. Se inicia con la presentación de una tabla que esquematiza todas las partes mencionadas anteriormente. Luego, se proporcionan detalles específicos de cada una de ellas.

Tabla 4.

Tabla resumen de las sesiones y actividades de la Situación de Aprendizaje

Proceso 1. El sonido	Sesión 1. Identificación de sonidos	Actividad 1. Explorando los Sonidos Acústicos. Actividad 2. Exploración de los sonidos del agua. Actividad 3. "Stomp Out Loud"
Proceso 2. Análisis de obra	Sesión 2. Composición instrumental "Reflejos del agua"	Actividad 1. Escucha activa Actividad 2. Explorando nuevos Pensamientos con "Reflejos en el Agua" Actividad 3. Relájate y disfruta
	Sesión 3. Somos creadores	Actividad 1. Investigamos Actividad 2. Crea tu propio código Actividad 3. Siéntete libre
Proceso 3. Paisaje	Sesión 4. Somos exploradores	Actividad 1. Búsqueda de sonidos Actividad 2. Reflexionamos en conjunto

sonoro		
	Sesión 5. Crea, pinta y colorea	Actividad 1. Elabora tu propio mapa sonoro Actividad 2. Aglaya Play
	Sesión 6. Crea y construye tu propia historia sonora	Actividad 1. Creación de una narrativa auditiva
	Sesión 7: Pequeña historia	Actividad 1. Nuestro viaje audiovisual Actividad 2. ¡Escucha cómo resuena nuestra historia!

Nota. Elaboración propia.

A continuación, se detallan más ampliamente los procesos, sesiones y actividades que se han puesto en práctica en la Situación de Aprendizaje.

PROCESO 1. El sonido

En este primer proceso de aprendizaje consistirá en introducir una pequeña introducción en la exploración de los sonidos que emanan el agua. Para ello partiremos de una primera sesión que servirá para conocerlos e identificarlos.

SESIÓN 1. Identificación de sonidos

En este primer proceso de la situación de aprendizaje tiene la finalidad de proporcionar a los alumnos una experiencia integral de adquisición de competencias sobre los sonidos acústicos mediante distintos retos. Se busca lograr este objetivo a través de diversas estrategias, como la reflexión personal, la generación de ideas mediante storming, es decir, lluvia de ideas, el visionado de vídeos, la exploración práctica con instrumentos reciclados y la aplicación de la rutina de pensamiento "Veo, pienso, me pregunto".

Actividad 1: Explorando los Sonidos Acústicos

Comenzamos con el primer desafío utilizando la técnica colaborativa llamada "la mesa redonda". ¿Qué entendemos por sonidos acústicos? Cada grupo participante compartirá sus ideas mediante una tormenta de ideas. Luego, procederemos al visionado de un vídeo

(anexo A) que presenta diversos sonidos para profundizar en el concepto.

Cada grupo ha recogido información relevante en un portafolio (anexo B). Después de unos minutos, cada grupo seleccionará un portavoz para responder a la pregunta principal. Tiempo asignado: 15 minutos.

Actividad 2: Exploración de los sonidos del agua

En el segundo desafío, nos trasladaremos al aula equipada con instrumentos reciclados (anexo C) que producen sonidos acústicos relacionados con el agua. Los alumnos, organizados en los mismos grupos de primera actividad, experimentarán con cada instrumento primero con los ojos cerrados, para que expresen lo que perciban y sientan mediante la manipulación y así desarrollan el sentido del tacto y el auditivo. Luego se procederemos a realizarlo con los ojos abiertos para explorar y descubrir a través de la experiencia. Los hallazgos se registrarán en el portafolio (anexo B) que se evaluará al final de la S.A. Tiempo asignado: 25 minutos.

Actividad 3: "Stomp Out Loud"

Para finalizar, reproduciremos el vídeo "Stomp Out Loud" (anexo D) como una revisión de todo lo trabajado. Para esta actividad, los estudiantes simplemente escucharán el video y cada uno de ellos deberá asignarle un título. Esta práctica tiene como finalidad desarrollar actitudes vinculado con la competencia como por ejemplo el desarrollo de su capacidad creativa.

A continuación, utilizaremos la rutina de pensamiento "Veo, pienso, me pregunto" (Anexo E) para que los alumnos reflexionen más profundamente sobre sus conocimientos y generen preguntas relacionadas con lo aprendido. Al concluir el proceso, el alumnado ha llevado a cabo una evaluación personal para valorar su trabajo y los conocimientos adquiridos durante este proceso (ver Anexo F). Tiempo asignado: 15 minutos.

PROCESO 2. Análisis de obra

En este segundo proceso de nuestra experiencia de aprendizaje, pretende desarrollar actitudes vinculadas a la competencia 3 que trabaja la creativa de ideas, sentimientos y emociones profundizando, analizando y reflexionando sobre una composición musical con el

agua, elemento vital y evocador. Durante este proceso, los alumnos trabajaron en grupos para examinar una obra de música académica, específicamente la composición de Debussy que refleja la naturaleza líquida y fluida del agua. Este enfoque se implementa con el propósito de que los alumnos adquieran una apreciación educativa de obras de este tipo, reconociendo cómo la música puede transmitir la esencia y las sensaciones asociadas con el agua.

En línea con las investigaciones de Coll (2021) y ajustando los retos del siglo XXI, se enfatiza la importancia de la interacción directa entre estudiantes y profesores, así como la colaboración entre pares como elementos esenciales del proceso educativo. En otras palabras, se enfatiza la necesidad de promover competencias ciudadanas y habilidades de aprender a aprender, fomentando una comunicación abierta y constructiva entre todos los participantes en el proceso educativo. Esto contribuye a enriquecer tanto el aprendizaje como la comprensión de la obra musical y su temática, preparando a los estudiantes para participar activamente en la sociedad y para adquirir habilidades para el aprendizaje continuo a lo largo de sus vidas.

SESIÓN 2. Composición instrumental “Reflejos del agua”

En esta segunda sesión nos hemos centrado en el desarrollo de estrategias que le capaciten para analizar el papel del agua en composición “Reflejos en el agua” de Debussy. El propósito es explorar y profundizar tanto en lo que ya han aprendido como en los nuevos conceptos que están adquiriendo.

Actividad 1: Escucha activa

Inicialmente, hemos colaborado de manera conjunta empleando la técnica cooperativa “Lo que sé y lo que sabemos” por parejas (anexo G) y después mediante la técnica cooperativa por grupos. Con ella lo que pretendemos es que recuerden lo han realizado en la sesión anterior. Todo ello se recogerá en el portafolio de clase (anexo B).

A continuación, nos hemos vuelto a organizar de la misma manera que en la sesión previa. Antes de trabajar la escucha activa en la composición instrumental “Reflejos en el agua” (anexo H), cada alumno tomará un momento para reflexionar en su cuaderno utilizando la rutina de pensamiento "Antes pensaba / Ahora pienso" (anexo I). Escribirán sobre lo que piensan cuando escuchan el título "Reflejos del agua". De seguido,

solicitaremos a los estudiantes que cierren los ojos para desarrollar, trabajar y potenciar la capacidad en relación con la sensibilidad auditiva. Después de repetirla dos veces, tendrán que contestar a una serie de preguntas que se les proporcionarán en un portafolio (anexo B). En esta tarea, cada estudiante dentro de su grupo desempeñará un rol específico. Estos roles incluirán: un coordinador, encargado de explicar y dirigir la actividad grupal; un portavoz, responsable de expresar la opinión del equipo; un secretario, encargado de tomar notas y completar la documentación; y un controlador, que supervisa el tiempo, la ejecución de la tarea y, sobre todo, el nivel de ruido. Con ello se pretende que cada uno sea responsable de su función y sobre todo que se necesiten unos a otros. Temporalización: 20 minutos.

Actividad 2. Explorando nuevos Pensamientos con "Reflejos en el Agua"

En esta segunda fase retomaremos el trabajo grupal que han estado llevando a cabo. Organizaremos a los alumnos en formato de asamblea, donde cada portavoz responderá a las preguntas del portafolio (anexo J). Todas las respuestas estarán recogidas en la pizarra de la pantalla digital. Después de que concluya el último grupo, reproduciremos nuevamente la composición instrumental para ver si surge alguna competencia o sensación adicional que no se haya mencionado. A continuación, cada estudiante procederá a escribir de forma individual en su cuaderno de clase utilizando la rutina "Antes pensaba / Ahora pienso" (anexo I) lo que piensan ahora una vez reflexionado sobre la composición instrumental. A través de esta rutina, fomentaremos habilidades de razonamiento, pensamiento crítico y adquisición de funciones ejecutivas como la organización, anticipación, planificación, etc. (Basuela, 2014). Para asistir a ellos en la identificación de relaciones de causa y efecto en los cambios de pensamiento. Se evaluará este proceso a través del portafolio y el cuaderno de clase. Temporalización: 20 minutos

Actividad 3. Relájate y disfruta

En esta actividad final, la finalidad de la competencia 3 sobre la interpretación de obras es sumergirse en la exploración y experimentación de los sentidos mediante estímulos táctiles. Los estudiantes se organizan en parejas, donde uno de ellos permanecerá sentado con los ojos cerrados, mientras que el otro dispone de materiales como plumas y algodón (anexo K). Al sonar la composición, el discente con los materiales deberá prestar atención a las indicaciones dadas para realizar movimientos táctiles en su compañero. Al concluir, intercambiarán roles; o sea, la persona sentada con los ojos cerrados realizará la actividad en su compañero, quien previamente le había realizado el ejercicio. Con esto ayudaremos al

alumno a que fomente el desarrollo sensorial y la empatía entre ellos, al tiempo que promovemos la atención, coordinación y la capacidad de seguir instrucciones. Temporalización: 10 minutos.

SESIÓN 3. Somos creadores

En esta tercera sesión, continuaremos trabajando en la composición instrumental de “Reflejos en el agua” del autor Debussy para profundizar en la competencia 3 cuya finalidad es interpretar y producir obras a través de las emociones y sentimientos mediante la experimentación con distintas técnicas. Para ello utilizarán el método de Willems para realizar una partitura gráfica y después la metodología de Dalcroze a través de movimientos corporales.

Actividad 1. Investigamos

Inicialmente, nos hemos involucrado en un trabajo cooperativo utilizando la técnica cooperativa “1-2-4”. En este método, primero el alumno debe pensar de forma individual la respuesta, luego intercambiarán las respuestas en parejas y, finalmente, con todo el equipo (anexo L). El propósito de esta actividad es establecer el punto de partida en cuanto a lo que los estudiantes conocen a través de la pregunta ¿Qué es un código de representación musical? A continuación, con los mismos grupos formados, investigarán información al respecto, la cual será recopilada en un portafolio (anexo B). Después de transcurrir unos minutos, cada grupo seleccionará a un portavoz para presentar la información descubierta. Temporalización: 15 minutos.

Actividad 2. Crea tu propio código

En la segunda tarea, cada alumno deberá diseñar su propio código de representación musical para la composición instrumental “Reflejos en el agua”, utilizando elementos pictóricos, para ello se pondrán a disposición en el portafolio (anexo B). Después de crear su sistema, deberán reflexionar en su portafolio (Anexo B) sobre el significado de los símbolos seleccionados, explicando porque eligieron cada uno de ellos. Esta actividad brinda a cada alumno la oportunidad de explorar y profundizar en los sentimientos y emociones de la selección de cada símbolo, fomentando así un sentimiento más profundo sobre la música y su creatividad. Al concluir, compartimos con todo el grupo-clase su representación gráfica y las reflexiones de cada una de las creaciones. Temporalización: 15 minutos.

Actividad 3. Siéntete libre

La actividad final, nos centraremos en la metodología de Dalcroze, que respalda la idea de impartir la enseñanza de la música a través del movimiento corporal en el espacio. Para ello, se asigna una pelota a cada estudiante, y a medida que la melodía se reproduce, deben realizar un gesto de forma libre. La improvisación libre gestual fomenta a los alumnos el desarrollo de concentración y creatividad (Grau, 2018). Por lo que Willems plantea que (1981 p.129) “La clave de la verdadera improvisación debe buscarse en la vida interior del artista que da libre curso a la expresión espontánea de la vida”. Por tanto, la improvisación debe estar en nuestro día a día para que cada niño pueda expresarlo libremente.

Tras este proceso, los discentes han llevado a cabo una evaluación personal utilizando una herramienta de evaluación conocido como “la diana” (anexo M). Este instrumento es simple pero efectivo, ya que favorece que el alumno sea protagonista de su propio proceso de aprendizaje. A través de esta herramienta, podemos observar de manera objetiva sus puntos fuertes y aquellos aspectos que pueden mejorar. Al concluir el proceso, el alumnado ha llevado a cabo una evaluación personal para valorar su trabajo y los conocimientos adquiridos durante este proceso (anexo N). Temporalización: 20 minutos.

PROCESO 3. Paisaje sonoro

En este tercer proceso de nuestra experiencia de aprendizaje, vinculadas a la competencia 4 pretende desarrollar actitudes en el diseño y en la elaboración de producciones musicales. Durante este proceso, los alumnos examinarán diversos entornos sonoros y lo representarán en un mapa o cartograma.

SESIÓN 4. Somos exploradores

En nuestra cuarta sesión, nos hemos centrado en la búsqueda y grabación de sonidos cotidianos. Durante esta actividad, los alumnos tendrán el privilegio de identificar y registrar una diversidad de sonidos comunes en su entorno diario. Esta experiencia busca desarrollar una mayor conciencia auditiva y apreciar la riqueza sonora que nos rodea.

Actividad 1. Búsqueda de sonidos

Primero, impartiremos a los alumnos una serie de normas que deben seguir una vez fuera del recinto escolar. Luego, en cada entorno seleccionado, los alumnos se organizarán en grupos preestablecidos durante el proceso inicial y grabarán sonidos, centrándose especialmente en los relacionados con el agua. Cada grupo recibirá una hoja antes de salir, en la cual registrarán los sonidos que elijan en cada ubicación (anexo O). Posteriormente, utilizarán estos registros para crear un cartograma o mapa sonoro (anexo P). En esta actividad permitirá a los alumnos desarrollar habilidades de grabación y análisis auditivo en un entorno real.

Actividad 2. Reflexionamos en conjunto

Para finalizar el proceso de aprendizaje de dentro de la actividad, al llegar al aula nos pondremos en una especie de “mesa redonda” en el que cada grupo comentará aspectos positivos u/o negativos que hayan encontrado al grabar cada sonido. Temporalización 5 minutos.

SESIÓN 5. Crea, pinta y colorea

En nuestra quinta sesión, continuaremos trabajando con los sonidos recogidos en la anterior sesión. También, trabajaremos en la elaboración de un cartograma o mapa sonoro. Por otro lado, también nos profundizamos en el desarrollo de la competencia digital que nos implica un uso seguro, sostenible y responsable.

Actividad 1. Elabora tu propio mapa sonoro

Siguiendo con la anterior actividad, cada alumno deberá elaborar un mapa de sonidos que hemos denominado cartografía o mapa sonoro. En él, se introducirán los sonidos que han escogido en cada punto donde fueron gravados. Antes de comenzar, se les mostró un ejemplo de mapa sonoro (anexo P) para orientar su trabajo. Aunque la actividad se realizó en grupos, la elaboración del mapa sonoro fue una tarea individual. No se dieron instrucciones específicas para fomentar un desarrollo creativo y personal en la representación del entorno experimentado. Una vez realizado, se visualizarán los cartogramas mediante la rutina de pensamiento “Zoom in” (anexo Q). Con esta rutina ayudaremos a que el alumnado desarrolle habilidades de observar, describir, inferir, preguntarse, interpretar y hacer conexiones. Temporalización 25 minutos.

Actividad 2. Aglaya Play

Solicitamos a los niños que formen grupos de acuerdo con la disposición que tenían durante la excursión. Luego, deberán seguir las instrucciones dadas para exportar los sonidos que grabaron a formato mp3, aprovechando así el desarrollo de habilidades en competencia digital. La alteración de sonidos originales, según Murray (2013), recibe el término "esquizofonía", que implica la utilización de sonidos de origen natural para modificarlos de forma independiente y amplificada. Posteriormente, abrirán la aplicación "Aglaya Play" en el módulo de Sampler para cargar los archivos que han convertido a mp3. A partir de este punto, los alumnos explorarán y experimentarán con diversos tratamientos del sonido grabado, como, por ejemplo, la modificación de la velocidad del sonido. Temporalización 25 minutos.

SESIÓN 6. Crea y construye tu propia historia sonora

En la sexta sesión de nuestra experiencia de aprendizaje, pretende desarrollar actitudes vinculadas a la competencia 4 que trabaja en el diseño y la elaboración de producciones musicales. Durante este proceso, los alumnos tendrán que elaborar una historia con los sonidos cotidianos recogidos. Con ello, fomentarán el desarrollo de la competencia digital y espíritu emprendedor, pero sobre todo la creatividad.

Actividad 1: Creación de una narrativa auditiva

Los estudiantes, organizados en sus respectivos grupos, han desarrollado una historia que luego enriquecerán con significado mediante la selección de sonidos grabados en anteriores sesiones. Para guiar este proceso, se les proporcionaron instrucciones específicas. La historia debe ser concisa e incluir al menos un personaje en un entorno específico, resaltando el elemento sonoro central que es el agua. La redacción de esta historia se realizó de manera independiente, ya que será crucial para la sesión final. 50 minutos

SESIÓN 7. Pequeña historia

En esta sesión final, que marca el cierre de la experiencia de aprendizaje, nos enfocamos en la elaboración del paisaje sonoro. De este modo, los estudiantes darán forma al sonido que previamente grabaron para la historia que crearon. La actividad se realiza en

grupos, aunque la creación de la historia fuese de manera individual, y los alumnos aplican los conocimientos adquiridos sobre el sonido durante el aprendizaje.

Actividad 1. Nuestro viaje audiovisual

Cada equipo deberá realizar ajustes y descargar los sonidos mediante la aplicación "Aglaya Play" para la composición del producto final. Posteriormente, utilizarán la grabadora del ordenador para registrar la historia. En caso de necesitar asistencia, contarán con la guía del docente para ensamblar la historia utilizando la aplicación Audacity, donde incorporarán todos los sonidos generados. Temporalización 40 minutos.

Actividad 2. ¡Escucha cómo resuena nuestra historia!

Para concluir, en formato de "mesa redonda", cada grupo presentará las narrativas sonoras que han elaborado. Los demás compañeros deberán intentar adivinar qué sonidos han seleccionado para la historia.

Al finalizar el tercer proceso, último de la Situación de Aprendizaje, se ha evaluado mediante una rúbrica sobre la creación de los paisajes sonoros (anexo R) y una escala de autoevaluación (anexo S). Por último, he añadido una evaluación del portafolio de cada alumno (anexo T) y de la práctica docente (anexo U) Temporalización 10 minutos.

5.12. Evaluación

Tal y como indica el Decreto, la evaluación ha sido global, continua y formativa. También referida a los criterios, competencias y objetivos, buscando siempre una formación integral del alumnado.

Los criterios de evaluación que se han seleccionado son los siguientes, que están relacionados con las competencias específicas 4 y 5 del área, que hemos seleccionado para la evaluación de la Situación de Aprendizaje:

4.1. Producir obras propias básicas utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y diferentes herramientas de expresión artística, incluidos los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

4.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de

manifestaciones artísticas escénicas y performativas básicas y experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.

5.2. Compartir las experiencias creativas escénicas y performativas, empleando estrategias comunicativas básicas y explicando el proceso y el resultado final obtenido.

5.3. Manifestar respeto en la creación e interpretación de propuestas artísticas escénicas y performativas, interiorizando las normas elementales de comportamiento y mostrando una actitud positiva y empática hacia la expresión de ideas, sentimientos y emociones de los demás.

Entendemos por procedimientos para la evaluación, al conjunto de estrategias y métodos centrados en las acciones que el docente debe realizar sobre la adquisición de competencias clave, dominio de los objetivos o logros de los criterios de evaluación. Estos procedimientos. Se han utilizado estos recursos para realizar la evaluación de manera competente, asociando siempre los criterios de evaluación con las competencias específicas elegidas.

En la situación de aprendizaje contamos con los siguientes procedimientos:

- *La observación.* Supone uno de los procesos más importantes para recolectar información mediante la visualización directa y sistemática de comportamientos, acciones o fenómenos relevantes.
- *El análisis de las producciones del alumnado.* Esta técnica se basa en examinar detalladamente los trabajos, actividades o cualquier tipo de producción realizada por el alumnado. Se ha utilizado instrumentos formales (trabajos, cartografía o mapa sonoro, etc.) o semi- formales (portafolio o cuaderno del alumno).
- *Autoevaluación y coevaluación.* Estos procedimientos suponen reflexionar sobre su propio desempeño, identificar sus fortalezas y áreas de mejora y evalúan el grado que han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Así pues, les permite asumir responsabilidad por su propio aprendizaje y desarrollar habilidades metacognitivas al tomar conciencia de su proceso de aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos son los siguientes:

- *Rúbricas de evaluación.* En cada proceso se ha elaborado una rúbrica, una herramienta de evaluación competencial, atendiendo no solo a los objetivos planteados en ella, sino también a las necesidades específicas de cada etapa del proceso. Gracias a este sistema exhaustivo, podemos evaluar con precisión la consecución de los objetivos de forma individual, garantizando así un análisis completo y detallado del rendimiento de cada uno de ellos. Se ha determinado la siguiente leyenda:
 - 4: el alumno ha cumplido por completo las competencias
 - 3: el alumno ha logrado con éxito las competencias
 - 2: el alumno supera la competencia, aunque no alcanza el nivel de suficiencia requerida.
 - 1: el alumno no supera las competencias.
- *Diana de autoevaluación.* Se evalúa el trabajo cooperativo.
- *Plantilla de autoevaluación docente.* Instrumento para evaluar nuestro propio desempeño, teniendo en cuenta las oportunidades de mejora disponibles.

La técnica de evaluación que se utilizará es la siguiente:

- *La observación continua* del alumnado de forma individual, la integración grupal y también un seguimiento para comprobar el cumplimiento de los objetivos.

5.13. Resultados y discusión

En esta sección se exponen los resultados de la situación de aprendizaje y se procede a reflexionar sobre ellos. Como se mencionó anteriormente, durante la situación de aprendizaje se utilizaron diversas técnicas e instrumentos que nos permiten realizar una evaluación final de la propuesta.

En el primer criterio (4.1) alude la capacidad de los alumnos para crear obras artísticas utilizando diversas formas de expresión, incluyendo el sonido, la imagen y herramientas artísticas, mostrando confianza en sus capacidades creativas. Se observó que cada alumno disfrutó plenamente de esta actividad (100%), aunque en ocasiones surgieron tensiones entre los equipos.

Graham Wallas (citado por Prado, 2014) propone un modelo de cuatro etapas (preparación, incubación, iluminación y verificación) para el proceso creativo. Algunas estrategias sugeridas para fomentar este proceso son las siguientes:

- Brindar experiencias de aprendizaje abiertas que fomenten la participación activa de los niños.

- Formular preguntas que estimulen el pensamiento flexible, reconociendo la diversidad de respuestas posibles.

- Fomentar la flexibilidad en el pensamiento de los niños, alentándolos a explorar nuevos enfoques ante diversas situaciones.

- Enseñar a considerar perspectivas poco convencionales para fomentar la creatividad.

- Valorar y promover las ideas originales de los niños.

- Plantear preguntas que animen a los niños a expresarse verbal, visual, manipulativa y/o teatralmente.

- Aceptar los errores como oportunidades de aprendizaje y crecimiento.

El segundo criterio (4.2) hace referencia a la capacidad que los alumnos tienen para expresar ideas, sentimientos y emociones de manera creativa, experimentado con los diversos lenguajes e instrumentos artísticos. Se ha notado que inicialmente les resultaba difícil reproducir sus propias producciones de forma libre debido a la vergüenza, pero con el tiempo se fueron soltando y dejaron de preocuparse por la opinión de los demás.

La vergüenza, se manifiesta cuando se transgreden los valores o creencias personales, pero su impacto se percibe principalmente en las interacciones sociales, siendo más notoria ante la mirada de los demás. Este sentimiento se alimenta de la percepción de desaprobación externa cuando no se cumplen los estándares autoimpuestos. En el ámbito de la vergüenza, el foco de atención recae en uno mismo. Según Pascual, Etxebarria y Pérez (2007), este fenómeno emocional surge en tres tipos de situaciones:

1. Exposición al juicio de los demás tras cometer faltas leves.

2. Sentimiento de exposición después de cometer faltas más graves, aunque no necesariamente de índole moral.

3. Contextos en los que se experimenta una exposición y se ha incurrido en faltas graves, tanto en términos de seriedad como de moralidad.

Para abordar la vergüenza, es crucial comprender sus raíces y trabajar en la construcción de una autoimagen más sólida y positiva. Uno de los enfoques prácticos para superar la vergüenza es a través de la terapia cognitivo-conductual (TCC). Esta terapia se

centra en identificar y cambiar patrones de pensamiento negativos y comportamientos asociados (Sandreu, 2015).

En el siguiente criterio (5.2), se refiere a compartir experiencias creativas en el ámbito escénico y performativo, explicando tanto el proceso de creación como el resultado final mediante estrategias comunicativas básicas. Se ha observado que el 80% de los estudiantes se ha comunicado fácilmente con sus compañeros. El resto, principalmente son tímidos o a los que no les gusta hablar en público, han experimentado mayores dificultades para comunicarse.

En el último criterio (5.3) trata de mostrar un respeto en la creación propuesta, siguiendo normas básicas de conducta y mostrando empatía hacia las ideas y emociones de los demás. En este sentido, se ha notado que la mayoría de los estudiantes cumplían las normas sin excepción y mostraban respeto hacia todos se. Sin embargo, algunos tenían conflictos con sus compañeros debido a su deseo de liderar el grupo.

En este punto, fueron examinados y reflexionados sobre los resultados obtenidos durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje. Estos resultados se encuentran reflejados en el anexo V. Podemos notar, mediante las escalas de autoevaluación de los procesos 1 y 2, cómo los estudiantes perciben haber alcanzado los objetivos establecidos en las sesiones correspondientes a estos procesos. La primera escala de autoevaluación muestra una menor satisfacción (aproximadamente el 60% del alumnado ha podido completar la tarea propuesta), en comparación con la segunda escala del proceso, aumentó un 20% más (80%). Este contraste puede atribuirse a la novedad de la situación de aprendizaje, lo que pudo generar cierta inseguridad o frustración inicial en los alumnos para poder completar todas las actividades.

En el último proceso, concretamente en paisaje sonoro, se puede observar cómo los resultados han sido favorables con un más del 90%. Este fenómeno puede atribuirse al cambio de entorno, es decir, salir del colegio, lo que puede provocar que los niños se sientan más nerviosos, pero también más felices debido a la novedad de la experiencia.

Esto se puede reflejar en la rúbrica de los paisajes sonoros, donde el resultado es altamente gratificante (el 85 % del alumnado cumple con los ítems propuestos). A la hora de

señalar aspecto negativo, fue durante la selección de sonidos, ya que tenían tantas opciones que les resultaba difícil elegir los adecuados, lo que llevó al deseo de incorporar todos los sonidos que tenían grabados.

Un punto relevante a resaltar es la dinámica de trabajo en grupo, evidenciada a través de la escala de autoevaluación. En este caso, podemos afirmar que el 90% ha participado de manera positiva. Aunque es cierto que al principio les costaba un poco adaptarse, especialmente aquellos que no estaban conformes con sus compañeros de grupo, en las semanas siguientes trabajaron de manera excelente, mostrando siempre colaboración con el equipo.

Finalmente, los resultados muestran la aplicación de la plantilla de autoevaluación docente, donde he compartido mi perspectiva como docente sobre el desarrollo de la actividad. En este caso, considero que los resultados son altamente favorables, dado que la actividad se ha ejecutado de manera óptima, ajustándose a los tiempos, recursos y actividades previamente planificadas, y obteniendo resultados extraordinarios.

6. Conclusiones

Para finalizar este Trabajo Final de Grado, retomaremos los objetivos específicos planteados al inicio de este documento para comprobar su cumplimiento y extraer conclusiones. De manera concisa, analizaremos cada uno de los objetivos específicos y, por último, evaluaremos la consecución del objetivo principal.

El primero de los objetivos específicos es: *investigar y comprender cómo el aprendizaje musical basado en competencias puede integrarse en el currículo de Educación Primaria, utilizando evidencia de estudios científicos*. Podemos afirmar que sí se ha alcanzado este objetivo gracias al trabajo de análisis e investigación realizado en el punto cuatro (Fundamentación teórica). Este logro se ha alcanzado a través de una exhaustiva revisión de documentos (bibliografía) relacionados con el tema a tratar, lo que ha permitido establecer bases conceptuales que sustentan la propuesta de intervención presentada como situación de aprendizaje.

El segundo objetivo específicos es: *integrar la música como eje transversal en el diseño y ejecución de actividades de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de*

competencias clave en los alumnos de Educación Primaria. Este objetivo nos ha permitido comprobar cómo la música puede lograr un desarrollo integral del alumno en la adquisición de competencias clave. La música tiene un carácter transversal que facilita el aprendizaje de habilidades y conocimientos en todas las áreas del currículo

El último objetivo específico es: *fomentar y mejorar las competencias clave en los alumnos de cuarto de Educación Primaria.* A lo largo de este documento de Fin de Grado se ha comprobado la factibilidad de la enseñanza competencial en el aula de Educación Primaria. La implementación de actividades didácticas innovadoras, centradas en el aprendizaje activo y participativo, ha permitido que los alumnos no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades y actitudes fundamentales para su formación integral. Se ha visto cómo los alumnos se han involucrado más en su proceso de aprendizaje, mostrando mayor autonomía, capacidad de trabajo en equipo y una actitud más reflexiva y crítica. Además, este objetivo ha sido alcanzado gracias al uso de la música como herramienta educativa. La música ha actuado como un catalizador del aprendizaje, facilitando la comprensión de conceptos y fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador. Los resultados obtenidos nos reafirman en la importancia de integrar la música y otros elementos transversales en la enseñanza para el desarrollo de competencias clave.

6.1 Limitaciones

Debemos mencionar que, al regresar al mismo colegio y esta vez enfocándome en la mención de música, no he tenido ningún problema, ni con el profesorado ni con los alumnos. Esta experiencia ha sido particularmente enriquecedora, ya que la familiaridad con el entorno me ha permitido centrarme en mejorar y profundizar mis habilidades docentes. Además, he podido establecer relaciones más sólidas y significativas con el personal y los niños, lo cual ha facilitado una colaboración más fluida y efectiva.

Por último, el tiempo también ha sido crucial para dar todos los contenidos propuestos. En este caso, sí fue suficiente, pero se podría haber profundizado más en algunos temas.

6.2. Propuestas de futuro

En este apartado se presentan diferentes sugerencias para mejorar en el futuro el

presente trabajo.

En primer lugar, sería desarrollar una experiencia de aprendizaje basada en competencias, donde la música sea el eje central a lo largo de todo el curso escolar. Este enfoque permitiría integrar la música como una herramienta transversal que enriquezca todas las áreas del currículo. Por ejemplo, los paisajes sonoros podrían utilizarse para conectar distintas materias, creando un entorno de aprendizaje más cohesionado y dinámico.

Una posible iniciativa sería establecer proyectos interdisciplinarios en los que la música se combine con asignaturas como ciencias, matemáticas, lengua y educación física. Estos proyectos podrían incluir actividades como la creación de composiciones musicales para explicar conceptos científicos, el uso de ritmos para enseñar fracciones y patrones en matemáticas, o la exploración de la música en distintas culturas en la asignatura de lengua y sociales.

En segundo lugar, reconocer las posibles diferencias que podrían surgir al implementar esta propuesta de intervención en otros contextos educativos. La adaptación de la propuesta a diferentes entornos podría influir significativamente en los resultados obtenidos. Es esencial tener en cuenta las particularidades de cada contexto, como las características del alumnado, los recursos disponibles y las políticas educativas, para garantizar el éxito de la iniciativa.

7. Referencias Bibliográficas

Alvarado, A. (2020). Importancia de la Música en La Sociedad.

<https://es.scribd.com/document/449797328/IMPORTANCIA-DE-LA-MUSICA-EN-LA-SOCIEDAD>

Argudín, Y. (2005). Educación basada en competencias.

https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Argudin-Educacion_basada_en_competencias.pdf

Ball, P. (2010). *The Music Instinct: How Music Works and Why We Can't Do Without It*.

Bausela Herreras, E. (2014). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita *Acción Psicológica*, 11(1), 21-34.

https://scielo.isciii.es/pdf/acp/v11n1/02_original2.pdf

Cabrelles Sagredo, M. S. (2006). El paisaje sonoro: una experiencia basada en la percepción del entorno acústico cotidiano. *Revista de folklore*, 302, 49-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1411035>

Cárdenas-Soler, R. N., & Martínez-Chaparro, D. (2015). EL Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista de investigación Desarrollo Innovador* 5(2), 129-140.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6763096> Aquí tienes la referencia en formato APA 7:

Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I*.

Celis, M. (2010). Diagnóstico y desarrollo de competencias docentes en el sistema escolar: Resultados de una experiencia preliminar con el modelo de gestión escolar de Fundación Chile [Diagnose and development of teaching competences in the school system: Outcomes from a preliminary experience with the model school management of Foundation Chile]. *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 3(1), 287-302.

http://www.rinace.net/riee/numeros/vol3-num1_e/art21.pdf

Coll, C. (2007) Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio. *Aula e Innovación -Educativa*, Núm. 161 pp. 34-39.
<https://pasionytinta.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/04/coll-competencias-en-educacion3b3n-escolar.pdf>

Consejo de la Unión Europea. (2022). Recomendación del Consejo de 28 de noviembre de 2022 sobre los caminos hacia el éxito escolar, que sustituye la Recomendación del Consejo de 28 de junio de 2011 relativa a las políticas para reducir el abandono escolar prematuro (Texto pertinente a efectos del EEE) (2022/C 469/01). *Diario Oficial de la Unión Europea*.
<https://www.boe.es/doue/2022/469/Z00001-00015.pdf>

Council of the European Union. (2018). Council recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance) (2018/C 189/01). *Official Journal of the European Union*.
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

CPR Colegio Plurilingüe San José (2022). Memoria PLAMBE.

CPR Colegio Plurilingüe San José (2022). Programación Anual 4º. E.P.

CPR Colegio Plurilingüe San José (2022). Programación General Anual.

CPR Colegio Plurilingüe San José (2022). Proyecto Educativo del Centro.

CPR Colegio Plurilingüe San José (2022). Régimen Interno.

Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Delors, J., Al Mufti, I., & Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. (1996). *La educación encierra un tesoro*.

Delval, J. (1996): *El desarrollo humano*.

De Miguel, M. (Dir); Alfaro, I.; Apodaca, P.; Arias, J.; García, E.; Lobato, C. y Pérez, A. (2006) *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. Ediciones Universidad de Oviedo.

Eco, Umberto. 2001. *Apocalípticos e integrados*.

Entrevista con César Coll. (2021). "La vuelta a la normalidad no puede suponer un regreso sin más a la situación anterior a la pandemia." En *Educaweb*. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/noticia/2021/09/09/retos-curso-2021-2022-segun-cesar-coll-19652/>

España. (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, 17158-17207.
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

España. (2013). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. Boletín Oficial del Estado, 295, 97858-97921.
<https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

España. (2020). *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, 340, 122868-122953.
<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Fernández, G., et al. (2015). La música en la educación: un enfoque integrador. *Revista de Educación y Cultura Contemporánea*, 22(2), 78-92
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/revistacultura/article/view/694/637>

Fernández Enguita, M. (1985). "La economía, el estado y la escuela (algunas conclusiones sobre la reforma de las enseñanzas medias)." *Revista de Educación*, no. 278, pp. 67-85. ISSN 0034-8082.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=18496>

Frade, L. (2009) *Planeación por competencias. México: Inteligencia educativa.*

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido.*

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed, 1(27)*, 1-17.
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/12835>

Giménez, A. (2016). El papel de la gestión de centros educativos en un modelo de aprendizaje basado en competencias. *Revista Páginas de Educación, 9(1)*, 5-15.
<http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v9n1/v9n1a01.pdf>

Gimeno Sacristán, J. (2006). *La reforma necesaria: Entre la política educativa y la práctica escolar.*

Gilbert, J., & Pearson, E. (2003). *Cultura y políticas de la música dance.*

Giráldez, A. (2007). Contribuciones de la educación musical a la adquisición de las competencias básicas. *Eufonía Didáctica de la Música, 41*, 49-57.

Grau, P. (2018). La improvisación musical. Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 38.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd15365.pdf>

Gordon, E. (2003). *A Music Learning Theory for Newborn and Young Children.*

Hallam, S. (2010). *The Power of Music: Its Impact on the Intellectual, Social and Personal Development of Children and Young People.*

Jiménez Romero, Y. (s.f.). *Atención a la diversidad e inclusión educativa: Procedimientos de evaluación, diagnóstico e intervención.*

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative,*

competitive, and individualistic learning.

Le Boterf, G. (2010). *Repenser la compétence. Paris: Editions d'Organisation*

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de la educación primaria constituye el currículo de esta etapa.

López Ibarra, A. (2008). Origen y fundamento de la Educación Basada en Competencia. *Xihmai*, 3, (5).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4953773>

López, M., & Matos, A. (2011). Educación para la música: una aproximación crítica desde la pedagogía musical contemporánea. *Revista de Pedagogía Musical*, 15(4), 120-135.

<https://www.revistapedagogiamusical.com/articulos/educacion-para-la-musica-una-aproximacion-critica-desde-la-pedagogia-musical-contemporanea/>

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020). *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*

Mulder, M., Weigel, T. y Collins, K. (2007). The concept of competence in the development of vocational education and training in selected *EU member status: a critical analysis. Journal of Vocational Education & Training*, 59 (1), 67-88.

<https://www.researchgate.net/publication/40101705> The concept of competence in the development of vocational education and training in selected EU member states

Murray Schafer, R. (1994). *Hacia una educación sonora: Pedagogías musicales abiertas.*

Murray Schafer, R. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo.*

Marrades Millet, J. (2000). Música y significado. *Teorema: Revista Internacional de Filosofía*, 19(1), 5-25.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4251964>

Nettl, B. (2005). *The Study of Ethnomusicology: Thirty-one Issues and Concepts*.

OCDE (2003). *Definición y selección de competencias (DeSeCo)*.

Orff, C. (1978). *Elemental Music Education*. Schott.

Ortega, J. F. (2008). Los sonidos del agua. *Revista murciana de antropología*, 15, 115-130.

<https://revistas.um.es/rmu/article/download/108382/103142/432152>

Ozo, J. I., & Gómez Crespo, M. A. (1998). *Aprender y enseñar ciencia: Del conocimiento cotidiano al conocimiento científico*.

Pascual Mejía, P. (2002). *The origins of intelligence in children*.

Pascual Mejía, P. (2011). *Didáctica de la Educación Artística*. Pearson Prentice Hall.

Pavié, A. (2012). *Las competencias profesionales del profesorado de lengua castellana y comunicaciones en Chile: Aportaciones a la formación inicial* (Tesis doctoral). Universidad de Valladolid, Valladolid.

Real Academia Española. (s.f.). Competencia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 25 de enero, 2023, de <https://dle.rae.es/competencia>

Ramírez-Díaz, J. L. (2020). El enfoque por competencias y su relevancia en la actualidad: Consideraciones desde la orientación ocupacional en contextos educativos. *Revista Electrónica Educare*, 24(2).
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194163269023> DOI: 10.15359/ree.24-2.23

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo

de fin de grado.

Rodríguez, H. (2007). El paradigma de las competencias hacia la educación superior. *Revista de la Facultad de ciencias Económicas de la Universidad Militar Nueva Granda*, 1 (15), pp. 145-175.

Rodríguez, P. A. C. (2012). El valor formativo de la música para la educación en valores. *Dedica*, 2, 263-278. <https://doi.org/10.30827/dreh.v0i2.7133>

Salcedo Moncada, B. (2016). Importancia de la música como recurso en el aprendizaje escolar. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, (06). <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/642>

Santandreu, R. (2012). *Las gafas de la felicidad*.

Toro Egea, O. M. (2022). La enseñanza de la música en España en el sistema educativo desde comienzos del siglo XX. *Historia de la Educación*, 41, 81-101. <https://doi.org/10.14201/hedu202285101>

Villa Sánchez, A., & Poblete Ruiz, M. (Eds.). (2008). *Aprendizaje basado en competencias: una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*.

Zabala, A. & Arnau, L. (2007). *11 Ideas Clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Graó.

Willems, E. (1981). El valor humano de la educación musical.

8. Anexo

A. Video de distintos sonidos

<https://youtu.be/bhQntkY1Ank?si=OnLbyHwK2O63EEC3>

C. Instrumentos de materiales reciclados

Xilófono hecho con botellas de cristal llenas de agua.



Palo de lluvia



Botellas de plástico



F. Escala de autoevaluación proceso 1

He sido capaz de...	¿Cuánto? Número del 1 al 4			
Expresarme y argumentar sobre en qué consiste el sonido acústico.	1	2	3	4
Conocer distintos entornos sonoros.	1	2	3	4
Explorar las distintas manifestaciones sonoras con los instrumentos reciclados.	1	2	3	4
Demostrar mi creatividad a través de la creación de sonidos con los instrumentos.	1	2	3	4
Generar preguntas interesantes en la rutina de pensamiento “Veo, pienso, me pregunto”.	1	2	3	4

G. “Lo que se y lo que sabemos”



H. Video “Reflejos del agua”

<https://www.youtube.com/watch?v=uBjb2XuKKXU>

I. Antes pensaba / Ahora Pienso



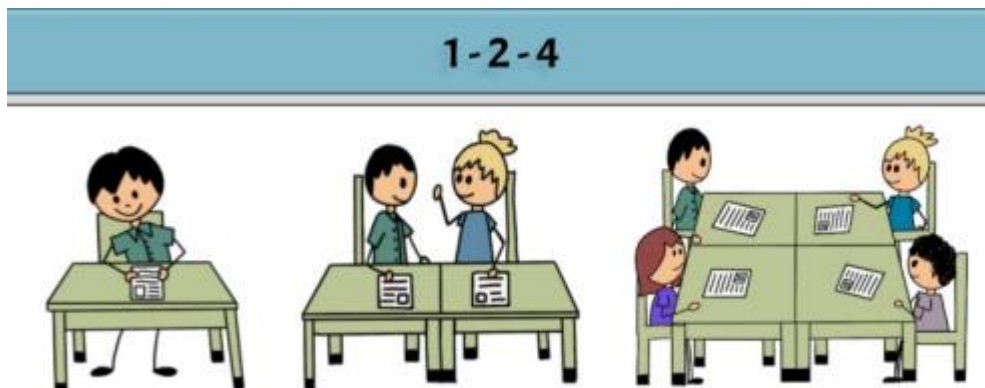
J. Plumas y algodón



K. Preguntas portafolio



L. Técnica cooperativa “1-2-4”



M. Diana autoevaluación



Ítems de la diana:

- He aportado ideas brillantes.
- He cumplido con todas las actividades.
- He mostrado una actitud correcta en la elaboración del mismo.
- He aportado soluciones a los problemas.
- He disfrutado siendo creativo.

N. Autoevaluación proceso 2

He sido capaz de...	¿Cuánto? Número del 1 al 4			
Relajarme y potenciar el desarrollo sensorial.	1	2	3	4
Generar buenas ideas.	1	2	3	4
Expresarme y argumentar sobre en qué consiste un código de representación musical.	1	2	3	4
Demostrar mi creatividad a través del código de representación musical.	1	2	3	4
Generar reflexiones interesantes en la rutina de pensamiento “Antes pensaba/ ahora pienso”.	1	2	3	4
Demostrar mi creatividad a través de la improvisación libre.	1	2	3	4

O. Imágenes sonoras

Paisaje natural. Monte Santa Trega



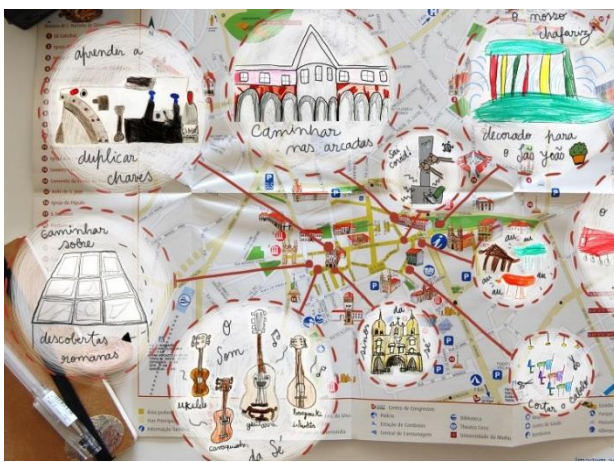
Paisaje urbano Porto da A Guarda



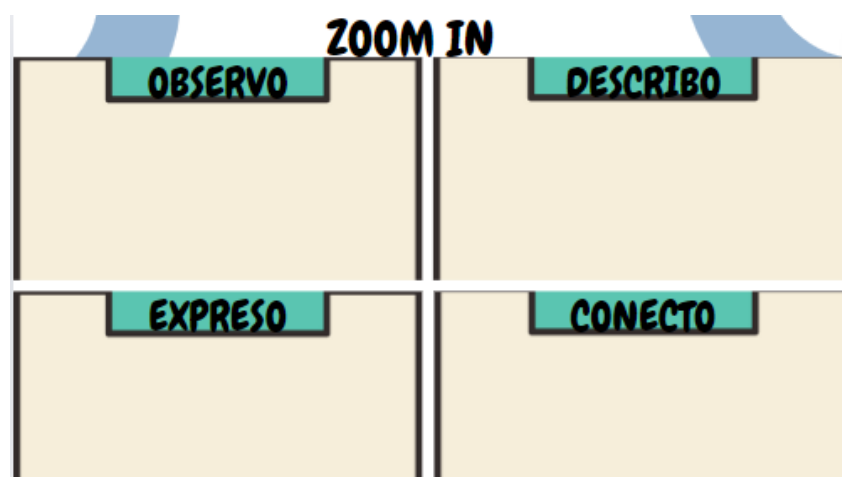
Paisaje natural. Praia Area Grande.



P. Modelo Cartograma o mapa sonoro



Q. Rutina de pensamiento Zoom In



R. Rúbrica evaluación paisaje sonoro

Rubrica evaluación paisaje sonoro

	4	3	2	1
Selección de sonidos	Selecciona más de ocho sonidos diferentes de su paisaje sonoro.	Selecciona más de siete sonidos diferentes de su paisaje sonoro.	Selecciona más de seis sonidos diferentes de su paisaje sonoro.	Selecciona más de cinco sonidos diferentes de su paisaje sonoro.
Riqueza tímbrica de sonidos	La muestra seleccionada y grabada abarca una amplia gama de sonidos.	La muestra seleccionada y grabada abarca una gama considerable de sonidos.	La muestra seleccionada y grabada abarca una pequeña gama, pero representativa, de sonidos dentro de un paseo sonoro	La muestra seleccionada y grabada abarca una insuficiente gama de sonidos.
Paisaje sonoro	El paisaje sonoro se muestra creativo y se enriquece	El paisaje sonoro exhibe originalidad y se nutre de una	Aunque el paisaje sonoro muestra cierta originalidad,	La creatividad del paisaje sonoro es limitada, ya

	mediante la combinación de diversas posibilidades sonoras, dando lugar a una narrativa completa.	fusión de diversas opciones acústicas que respaldan la narrativa que se desarrolla.	parece que no alcanza su máximo potencial en cuanto a la exploración de combinaciones sonoras.	que presenta una escasa variedad en las opciones sonoras disponibles.
Aplicación informática	La aplicación empleada para desarrollar el paisaje imaginario es dominada hábilmente, y se exploran sus recursos en un nivel avanzado.	Demuestra independencia al trabajar con la aplicación empleada en la creación del paisaje imaginario y explora sus recursos en un nivel elemental.	Necesita la orientación del profesor o la profesora al trabajar con la aplicación utilizada para la creación del paisaje imaginario.	Experimenta dificultades significativas al manejar la aplicación empleada para la creación de paisajes imaginarios.
Exposición paisaje sonoro	El resultado del paisaje sonoro es altamente creativo, y la conexión entre la historia y el sonido es excepcionalmente coherente.	El resultado del paisaje sonoro es concluyente exhibe originalidad, y la relación entre la historia y el sonido se presenta de manera lógica.	El resultado del paisaje sonoro es satisfactorio en el paisaje sonoro final, aunque la conexión entre la historia y el sonido no es muy evidente.	El resultado del paisaje sonoro es deficiente, y la relación entre la historia y el sonido carece de coherencia.

S. Escala de autoevaluación del alumno

He sido capaz de...	¿Cuánto? Número del 1 al 4			
Identificar qué es el sonido acusmático.	1	2	3	4
Seleccionar un sonido con el que trabajar en la aplicación Aglaya Play.	1	2	3	4
Utilizar la aplicación Audacity para grabar el resultado sonoro final.	1	2	3	4
Investigar sobre los diferentes efectos de sonido al utilizar la aplicación.	1	2	3	4
Desarrollar competencias de selección y	1	2	3	4

grabación de sonidos de mi entorno.				
Demostrar mi creatividad a través de la creación de la cartografía sonora.	1	2	3	4
Trabajar en equipo	1	2	3	4

T. Evaluación portafolio

	¿Cuánto? Número del 1 al 4			
Organización y presentación.	1	2	3	4
Contenido	1	2	3	4
Reflexiones	1	2	3	4
Creatividad y originalidad	1	2	3	4
Coherencia y conexión con objetivos	1	2	3	4
Participación y colaboración	1	2	3	4

U. Plantilla de autoevaluación docente

Plantilla autoevaluación docente	¿En qué nivel?			
Ajustar las actividades para alcanzar las competencias específicas	1	2	3	4
Seleccionar e incorporar métodos innovadores adecuados para cada proceso.	1	2	3	4
Organizar grupos apropiados según las actividades a desarrollar.	1	2	3	4
Adaptar el tiempo de las actividades a las competencias a adquirir.	1	2	3	4
Fomentar un ambiente de cooperación y aprendizaje en el aula.	1	2	3	4

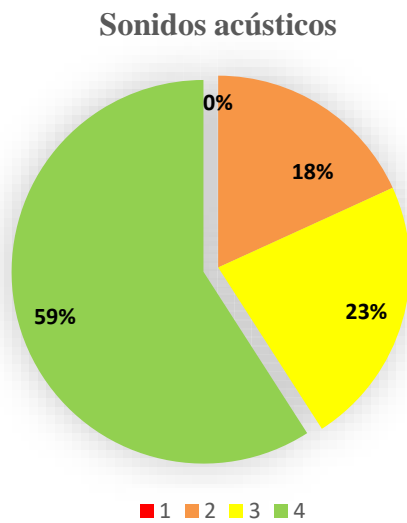
Establecer estrategias efectivas para personalizar la enseñanza.	1	2	3	4
Implementar de forma consensuada los criterios e instrumentos de evaluación.				

V. Resultados

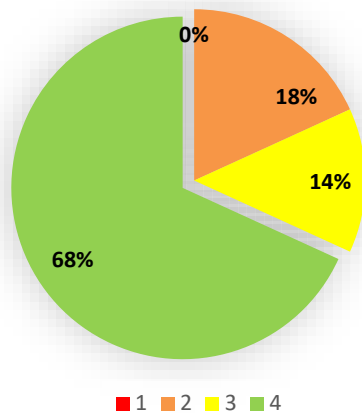
Los resultados de la evaluación se pueden observar en el siguiente enlace:

https://docs.google.com/document/d/1pA-1dhE0dMCz97qfb2_eILwez9buMw31XS_bqrdpKNA/edit?usp=sharing

Escala de autoevaluación proceso 1

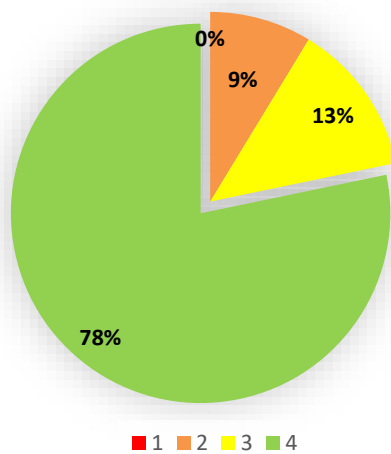


Preguntas interesantes en las rutinas de pensamiento

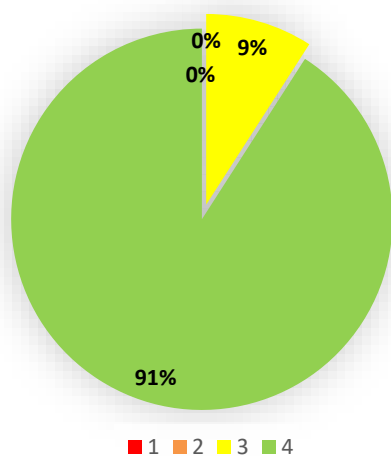


Escala de autoevaluación proceso 2.

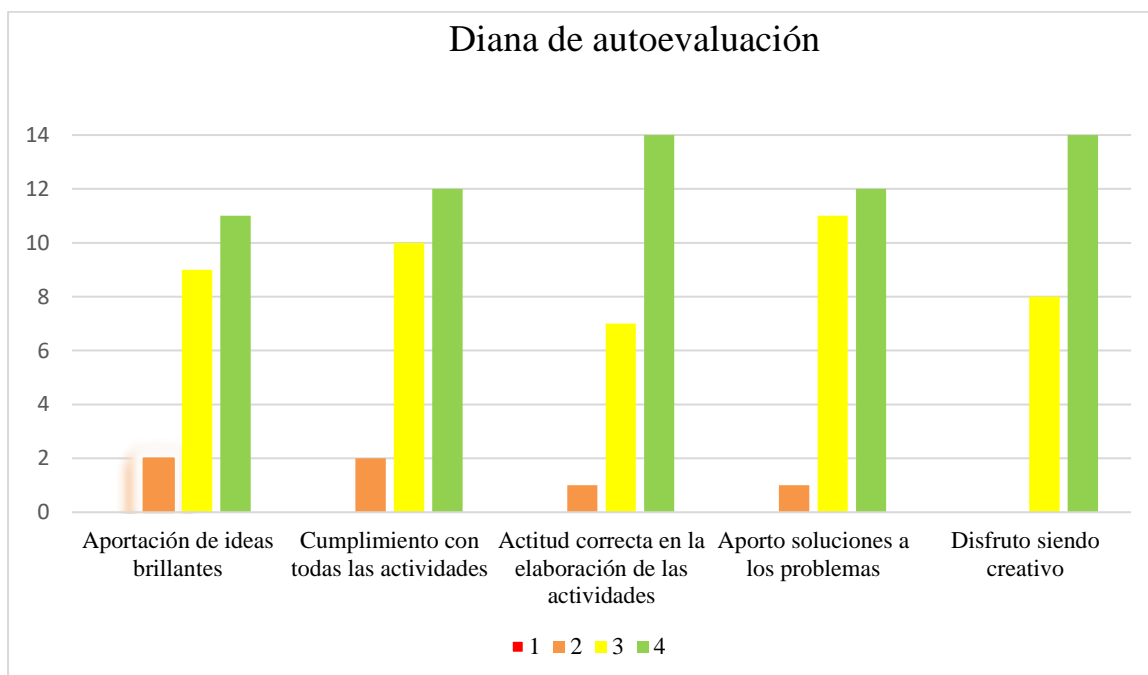
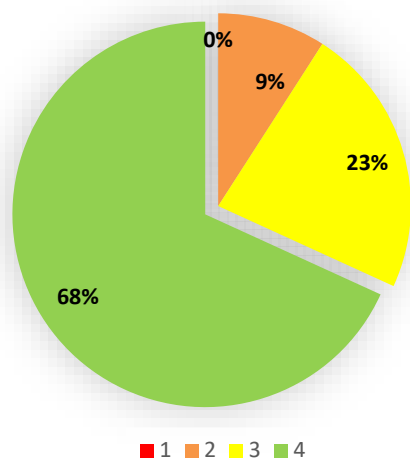
Reflexiones interesantes



Improvisación libre

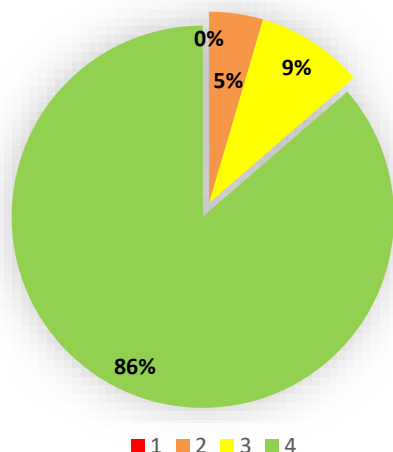


Código de representación musical

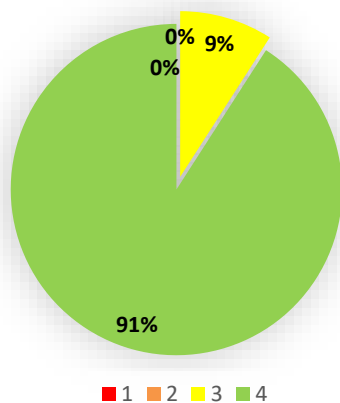


Escala de autoevaluación proceso 3.

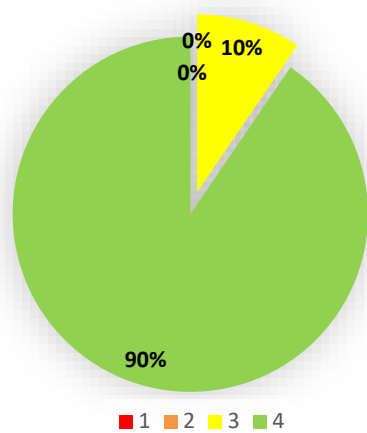
Identificación de sonidos en los distintos paisajes



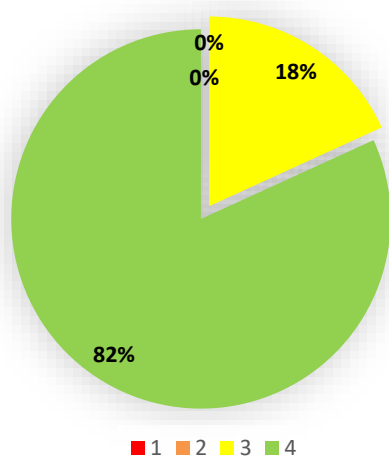
Mapa sonoro



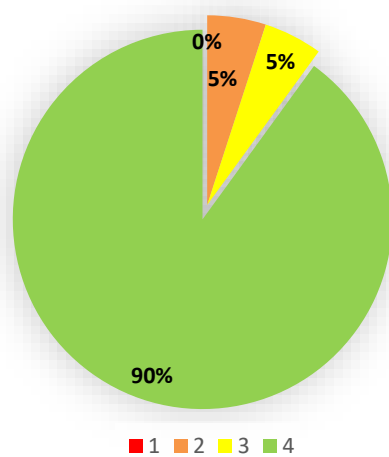
Creatividad e iniciativa



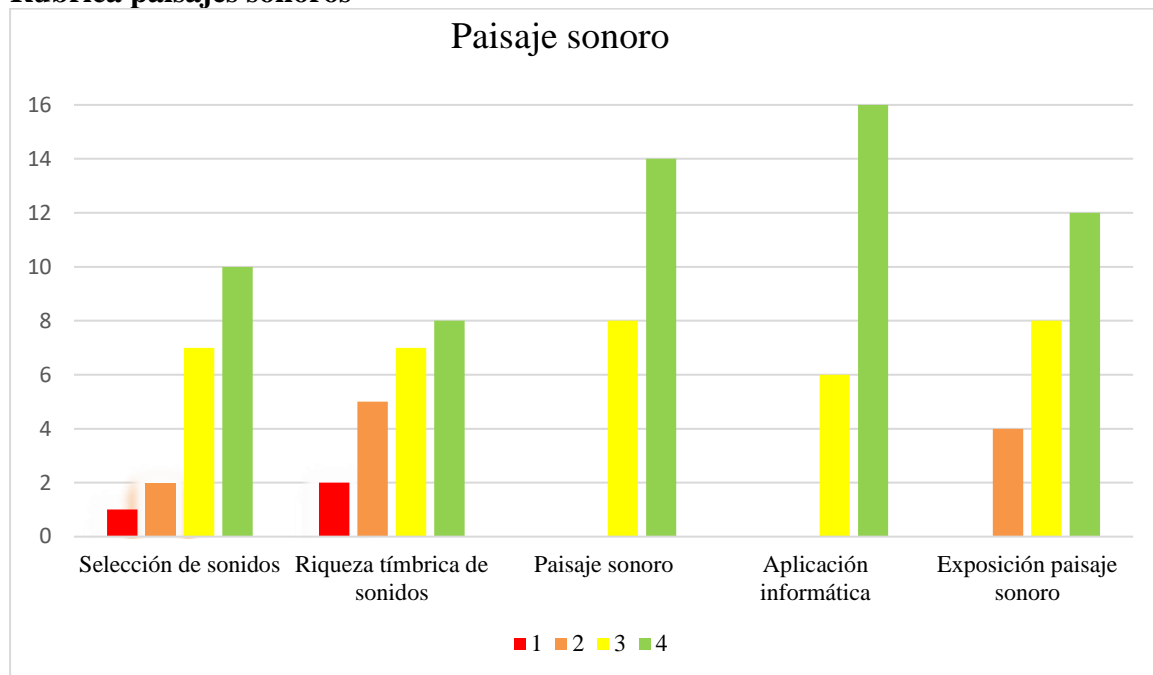
Aglaya Play



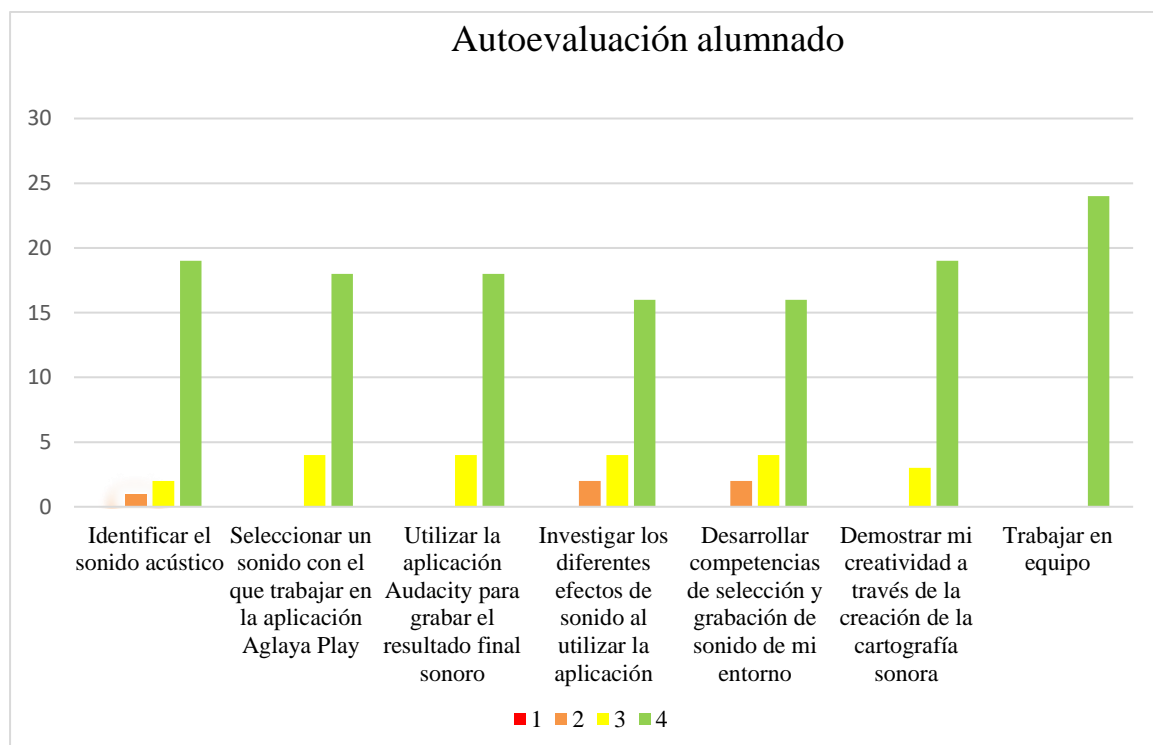
Audacity



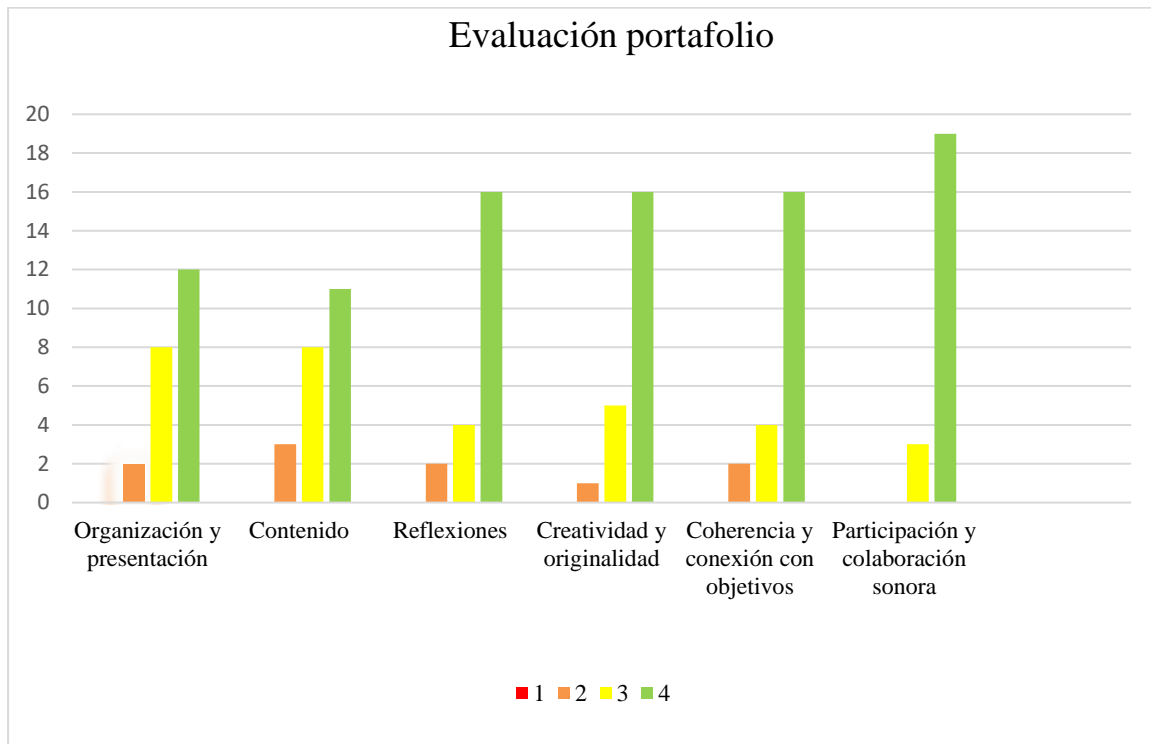
Rúbrica paisajes sonoros




Escala de autoevaluación del alumno



Evaluación portafolios



Plantilla autoevaluación docente	¿En qué nivel?			
	1	2	3	4
Ajustar las actividades para alcanzar las competencias específicas	1	2	3	4 X
Seleccionar e incorporar métodos innovadores adecuados para cada proceso.	1	2	3	4 X
Organizar grupos apropiados según las actividades a desarrollar.	1	2	3 X	4

Adaptar el tiempo de las actividades a las competencias a adquirir.	1	2	3 	4
Fomentar un ambiente de cooperación y aprendizaje en el aula.	1	2	3	4 
Establecer estrategias efectivas para personalizar la enseñanza.	1	2	3	4 
Implementar de forma consensuada los criterios e instrumentos de evaluación.	1	2	3 	4