



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Mención en Educación Musical

TRABAJO FIN DE GRADO

*LA INTEGRACIÓN DE LAS ÁREAS DE
MÚSICA Y GEOGRAFÍA A TRAVÉS DE LA
SERIE “LITTLE EINSTEINS”*

Curso académico 2024/2025

Autor/a: Silvia Rodríguez Pascual

Tutor/a académico/a: Francisco Javier
León Miranda

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado propone una programación didáctica con carácter interdisciplinar, donde se integran los contenidos de Música y Danza y Ciencias Sociales, elaborada para el segundo curso de Educación Primaria. La propuesta ha sido diseñada en base a la serie infantil *Little Einsteins*, sirviendo de hilo conductor para desarrollar un viaje ficticio lleno de actividades musicales y culturales en torno a diferentes países. Todo ello a través de metodologías activas y participativas, que favorecen el desarrollo de diversas competencias artísticas, motrices, cognitivas y socioculturales, logrando un aprendizaje integral y competencial. El trabajo tiene como objetivo potenciar el aprendizaje significativo, desarrollar competencias específicas de ambas áreas y formar valores como el respeto cultural, la cooperación y la creatividad, en coherencia con el enfoque competencial del currículo.

Palabras clave: Ciencias Sociales, Educación Primaria, Interdisciplinariedad, Metodologías activas, Música y Danza.

ABSTRACT

This Final Degree Project proposes a didactic programme with an interdisciplinary nature, where the contents of Music and Dance and Social Sciences are integrated, developed for the second year of Primary Education. The proposal has been designed based on the children's series *Little Einsteins*, serving as a guiding thread to develop a fictitious journey full of musical and cultural activities around different countries. All this through active and participatory methodologies, which favour the development of various artistic, motor, cognitive and socio-cultural skills, achieving a comprehensive and competent learning. The work aims to promote meaningful learning, to develop specific skills in both areas, and to develop values such as cultural respect, cooperation and creativity, in line with the competency-based approach of the curriculum.

Keywords: Social Sciences, Music and Dance, Primary Education, Interdisciplinarity, Active methodologies.

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
1. Introducción	11
2. Objetivos	12
3. Justificación	12
4. Fundamentación Teórica y Antecedentes	15
4.1 Educación Musical	15
4.2 Ciencias Sociales: Geografía.....	16
4.3 Interdisciplinariedad.....	17
4.4 Serie animada, <i>Little Einsteins</i> , como recurso audiovisual	18
5. Metodología	19
6. Propuesta de Intervención	19
6.1 Contextualización.....	19
6.2 Objetivos	20
6.3 Objetivos de etapa	20
6.4 Competencias clave.....	21
6.5 Competencias específicas currículo del área.....	22
6.6 Criterios de evaluación y descriptores operativos.....	24
6.7 Contenidos de aprendizaje	27
6.8 Metodología de la programación didáctica	28
6.9 Organización y temporalización.....	29
6.10 Recursos	30
6.11 Actividades.....	31
Sesión 1. ¡Nos vamos de viaje!	32
Sesión 2. La leyenda de la Pirámide Dorada.....	32

Sesión 3. La cometa dragón	32
Sesión 4. La máquina de cumpleaños.	32
Sesión 5. Saltad por Joey.....	32
Sesión 6. El ballet del pájaro de las patas azules	32
Sesión 7. La revancha de la gran carrera del cielo	33
7. Evaluación.....	33
7.1 Atención a la diversidad.....	33
8. Conclusiones	34
Referencias Bibliográficas	35
Anexos	37

ÍNDICE DE ABREVIATURAS (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre, núm. 190).

CC: Competencia ciudadana (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48344)..... 20

CC1: Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48352).

CC2: Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48352).

CC3: Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar

prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48352).

CC4: Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48352).

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48345). 20

CCEC1: Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48354).

CCEC2: Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48354).

CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48354).

CCEC4: Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48354).

CCL: Competencia en comunicación lingüística (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48342). 20

CCL1: Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48347).

CCL2: Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48347).

CCL3: Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48347).

CCL5: Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48347).

CD: Competencia digital (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48344). 22

CD1: Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48350).

CD3: Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48350).

CD4: Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48350).

CP: Competencia plurilingüe (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48343)..... 20

CP3: Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48348).

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48344) 20

CPSAA1: Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48351).

CPSAA2: Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48351).

CPSAA3: Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48351).

STEM: Competencia, matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.A, pp. 48343-48344). 21

STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48349).

STEM4: Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir

nuevos conocimientos (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48349).

STEM5: Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 de septiembre 2022, núm. 190, Anexo I.B, pp. 48349).

TFG: Trabajo de Fin de Grado 9

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	24
Tabla 2	25
Tabla 3	29
Tabla 4	31
Tabla 5	58
Tabla 6	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	37
Figura 2	47

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Pasaporte Musical y Geográfico.....	37
Anexo 2. Sesión 1. ¡Nos vamos de viaje!	39
Anexo 3. Sesión 2. La leyenda de la Pirámide Dorada.	41
Anexo 4. Sesión 3. La cometa dragón.....	44
Anexo 5. Figura 2.....	47
Anexo 6. Sesión 4. La máquina de cumpleaños.....	48
Anexo 7. Sesión 5. Saltad por Joey.	50
Anexos 8. Sesión 6. El ballet del pájaro de las patas azules.	53
Anexo 9. Sesión 7. La revancha de la gran carrera del cielo.	55
Anexo 10. Tabla 10	58

Anexo 11. Tabla 11..... 59

1. Introducción

La educación actual apuesta por metodologías activas que sitúan al alumnado como el protagonista de su propio aprendizaje, priorizando experiencias significativas que integren distintas áreas del saber y promuevan el desarrollo integral del alumnado, frente a la simple transmisión de contenidos. Todo ello, sin olvidarse de conectar con los intereses del alumnado.

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una intervención didáctica interdisciplinar dirigida al segundo curso de Educación Primaria, en la que se integran el área de Educación Musical y el área de Ciencias Sociales, con especial atención a la geografía. La propuesta educativa gira en torno a la serie infantil *Little Einsteins*, que actúa como hilo conductor de las sesiones, permitiendo al alumnado adquirir conocimientos musicales al mismo tiempo que recorre distintos países y ciudades, descubriendo aspectos culturales, geográficos y sociales de cada lugar.

Las actividades que componen cada una de las sesiones, están diseñadas en relación con metodologías activas, como la gamificación, acompañada del uso de recursos audiovisuales como aspecto motivador. Todo ello mediante retos, dinámicas cooperativas y una ambientación inmersiva que favorecen el interés y la motivación por aprender, facilitando la comprensión de los contenidos.

El trabajo se rige por el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, de 30 de septiembre de 2022; y, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Se busca reivindicar el valor de la música como herramienta transversal, defendiendo su importancia en el currículo. El objetivo principal es demostrar como la Educación Musical, unido a otras áreas, tiene la capacidad de fomentar el logro de competencias, impulsar el pensamiento crítico y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la comprensión significativa de contenidos a través de metodologías activas y lúdicas.

La estructura del trabajo se compone de cuatro partes: la primera presenta la justificación del tema escogido y los objetivos del proyecto; una segunda con el marco teórico que sustenta la propuesta; una tercera parte dedicada al desarrollo de la programación didáctica, con el

desarrollo de las sesiones, recursos y evaluación; y una última parte con las conclusiones, referencias y anexos.

2. Objetivos

El objetivo principal es diseñar una propuesta didáctica donde trabajar los contenidos curriculares de forma interdisciplinar entre las áreas de Educación Musical y Ciencias Sociales mediante la serie *Little Einsteins* como recurso educativo.

Objetivos específicos:

- Analizar el potencial educativo de la serie *Little Einsteins* como recurso didáctico interdisciplinar para trabajar contenidos musicales y geográficos en Educación Primaria.
- Estimular el interés del alumnado por otras culturas y realidades geográficas mediante recursos visuales y musicales.
- Fomentar el conocimiento geográfico y cultural de distintos lugares del mundo y contribuir a la valorización y protección del patrimonio cultural geográfico y musical.
- Valorar las ventajas del uso de recursos audiovisuales en el aula para favorecer la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado.
- Visibilizar la importancia de la Educación Musical como área con gran potencial didáctico.

3. Justificación

Dentro de las posibles áreas que pueden trabajarse de forma interdisciplinar con la Música y Danza, se ha optado por la Geografía, incluida dentro del área de Ciencias Sociales, por ser un gran componente cultural y su capacidad para contextualizar la música como identidad del entorno geográfico, social e histórico de cada lugar. Por esta razón, trabajar ambas áreas de forma conjunta ayuda al alumnado a desarrollar una visión más global y significativa del mundo que les rodea, fomentando a su vez valores como el respeto, la tolerancia y el pensamiento cultural, siendo la música un vehículo ideal para conocer y empatizar con dicha diversidad desde la emoción y la vivencia.

Se ha escogido una serie animada como recurso educativo debido a la situación actual del alumnado, cada día más inmerso en entornos audiovisuales e interactivos que están teniendo un

fuerte impacto en su atención y motivación. Por ende, esta herramienta de aprendizaje permite acercarnos a los intereses del alumnado.

La serie seleccionada, *Little Einsteins*, se basa en dos aspectos fundamentales para este trabajo: la exploración geográfica y la experiencia musical. Cada episodio vincula una pieza musical, generalmente clásica, y una pieza pictórica, con un viaje que traslada a los personajes a un lugar real del mundo, dándonos a conocer paisajes, monumentos, animales y costumbres de diversas culturas. Además, de poseer un lenguaje accesible y tener un alto contenido educativo, destaca por la interacción con el espectador, la cual hace muy participativa y dinámica, favoreciendo la implicación activa del alumnado, su atención y motivación. En definitiva, es un recurso ideal para integrar los contenidos de Geografía y Música de forma lúdica, visual y emocional.

El presente Trabajo de Fin de Grado; a partir de este momento, este término se abreviará como TFG; ha sido elaborado con la finalidad de abordar y desarrollar las competencias que se deben adquirir en el Grado de Educación Primaria, establecidas en la *Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Uva* (RDL 861/2010, de 2 de julio). A continuación, se recogen las competencias presentes y su relación con este TFG:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (p.24)
2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:
 - a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje. (p.24)
 - b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos. (p.25)
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta

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

- b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
 - c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea. (p.25)
4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia conlleva el desarrollo de:
- a. Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*. (p.25)
5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. La concreción de esta competencia implica el desarrollo de:
- b. La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida.
 - c. El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.
 - e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión. (p.25)
6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de paz y de los valores democráticos. El desarrollo de este compromiso se concretará en:
- a. El fomento de valores democráticos, con especial incidencia en los de tolerancia, solidaridad, de justicia y de no violencia y en el conocimiento y valoración de los derechos humanos.

- b. El conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales. (p.26)

4. Fundamentación Teórica y Antecedentes

4.1 Educación Musical

La principal finalidad de la educación es lograr una formación y desarrollo integral en el alumnado. Para ello se debe valorar la importancia de la música en el proceso formativo. Como bien indica Sierra (2004), esta área es relevante tanto por sí misma como en interacción con otras disciplinas. Sin embargo, en el ámbito educativo, sigue habiendo un enfoque tradicional dominando el lenguaje verbal y numérico, mientras que el lenguaje artístico ocupa un lugar marginal. Esta visión limita el poder que tiene la música, incluso para adquirir habilidades lingüísticas y numéricas.

El aprendizaje tiene que evitar ser rígido y técnico, más bien debería basarse en la experiencia, en la vivencia de la audición, en el ritmo, del movimiento y la interpretación. Tal como defiende Dalcroze (1926), el aprendizaje musical debe estar en la percepción auditiva y corporal, favoreciendo aspectos anteriormente comentados como, la rítmica, la dinámica y los matices agógicos de la música.

Es un aprendizaje de ver a partir de elementos musicales más simples y no tan rígidos, como la técnica. Y despertando el sentido del sonido, del ritmo y del movimiento, de la interpretación musical y de la vivencia de la obra. Desde este enfoque vivencial es desde donde habla Carl Orff, apostando por una enseñanza musical activa, basada en la improvisación, el juego y la experimentación ((Durán et al., 2010, p. 195). La propuesta que nos enseña combina canto, percusión corporal, dramatización y el uso de instrumentos, conocidos como instrumentos Orff. La clasificación de los instrumentos es (Alfonso, 2017): percusión altura indeterminada (madera, metal y de membrana), de percusión determinada (madera, metal y membrana) y flauta dulce. Esto permite la participación accesible, inclusiva, cooperativa y significativa.

Desde una perspectiva global, Ruiz García (2008) señala que el desarrollo integral del niño está formado por tres capacidades: motrices, cognitivas y socioafectivas. En lo motriz, la música potencia la psicomotricidad, la expresión corporal, la respiración y la coordinación. Mediante la danza y la actividad corporal, tomamos conciencia del cuerpo y del espacio como indicaba

Dalcroze en su método euritmia, a la vez que interiorizamos aspectos musicales como el ritmo o la melodía.

Las capacidades cognitivas desarrollan capacidades como la atención, la memoria visual y auditiva y la creatividad. Además, como se ha mencionado, enriquece a la expresión verbal y a la comprensión matemática.

En cuanto al desarrollo socioafectivo, la música facilita las relaciones interpersonales, la empatía, la tolerancia y el trabajo en grupo. En relación con las personas, también ayuda a sentirse perteneciente a un grupo, a una sociedad por el acercamiento a otras culturas.

En definitiva, y como dicta el Decreto 38/2022, la música tiene el potencial del transformar y debe ser valorada como un medio educativo completo y transversal que ayuda a cubrir las necesidades del desarrollo integral.

4.2 Ciencias Sociales: Geografía

Como menciona M. Derruau (1983) mencionado por Beltrán (2014), la Geografía se divide en dos ramas, Geografía Física y Geografía Humana. Sin embargo, estas no deben entenderse de forma aislada, ya que se interrelacionan constantemente. La Geografía Humana aporta a la Geografía Física el factor cultural como elemento clave, dado que los espacios no son simplemente ubicaciones geográficas, sino también escenarios vividos y transformados por la acción humana.

El geógrafo francés Paul Claval (2015) respalda esta visión al señalar que “El actual giro cultural nos hace comprender que la cultura no constituye un sector particular de la vida, sino que desempeña un papel importante en todos los dominios de la geografía.” Esta idea afirma que los paisajes, no son solo físicos, también culturales, debido a los modos de vida de las sociedades que los habitan.

En esta misma línea, Silveira (2006) añade que “cada cultura crea un tipo particular de paisaje que es, según los fundadores de esa corriente de pensamiento, el resultado material de las diversas formas de alimentación y de religión, de los instrumentos agrícolas, de las creencias que influyen los comportamientos, de las decisiones de localización de la morada, de las prácticas de trabajo y de las relaciones sociales y culturales. Ni territorio ni región; el objeto de la Geografía es ahora definido como paisaje cultural”. Todo ello crea un entorno lleno de significado y por lo tanto el concepto de “paisaje cultural” toma relevancia como objeto de estudio en la Geografía.

Esta propuesta ayuda al alumnado a conocer diferentes lugares del mundo, más allá de su ubicación, también por sus manifestaciones culturales, costumbres, patrimonio o expresiones musicales. Contribuye a comprender un lugar como espacio habitado, lleno de valores, símbolos y modos de vida, en línea con los objetivos educativos del área de Ciencias Sociales, tal y como establece el Decreto 38/2022, que destaca la importancia de conocer y valorar el patrimonio cultural y social.

4.3 Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad en el ámbito educativo implica una integración de conocimientos de diferentes áreas de forma coordinada para abordar un tema en común desde diferentes perspectivas. Tal como señala Pérez Pueyo (2004), este enfoque permite al alumnado una comprensión global, significativa y vinculada con la realidad.

La elección de ambas áreas para la realización de este TFG no es aleatoria, ya que la música está profundamente relacionada a los pueblos, los lugares y sus modos de vida. Por ello, se convierte en un recurso pedagógico eficaz para explorar la geografía desde una visión más humana, emocional y contextualizada. En este sentido, se desarrollan habilidades como la observación, el análisis, la interpretación del territorio, añadiendo valores ciudadanos y culturales. Alvillar (2015) apoya esta idea destacando que la música ofrece numerosas posibilidades para enseñar la geografía porque permite visualizar el espacio mediante sonidos, símbolos y emociones que genera.

Subraya que la música, forma parte de la historia y evolución de los pueblos, formando un reflejo de su identidad. “El nacimiento y evolución de la música ha estado ligada a las condiciones históricas de las civilizaciones, hasta el punto de que se ha convertido en un distintivo de los pueblos.” (Alvillar, 2015, p.116) por eso no solo permite el trabajo de contenidos musicales, sino también la cultura y lo social del espacio.

Utilizar la música como vía para conocer el mundo facilita que los discentes conozcan otras realidades culturales y desarrollen la empatía, la tolerancia y la crítica. Además del conocimiento del patrimonio, el respeto por la diversidad y la conciencia del valor del territorio. Por lo que, unir la música y la geografía ayuda a enriquecer el currículo desde un enfoque interdisciplinar y competencial.

4.4 Serie animada, *Little Einsteins*, como recurso audiovisual

La influencia de los medios audiovisuales en los procesos de aprendizaje es una realidad indiscutible, habiendo superado los medios iniciales que cuestionaban su validez pedagógica. Edmondson afirmó (1998, citado en Bravo-Marín et al., 2021) “Los medios audiovisuales son obras que comprenden imágenes y sonidos reproducibles que se caracterizan porque su grabación, transmisión, percepción y comprensión requieren un dispositivo tecnológico, el contenido visual y/o sonoro tiene una duración lineal y el objetivo es la comunicación de ese contenido.”

Varias investigaciones han demostrado que los recursos audiovisuales ayudan a mantener la atención del alumnado, favorecen el entretenimiento, incrementan la motivación y contribuyen a que los contenidos aprendidos se recuerdan durante más tiempo. Así lo confirma Ferrés (1994), quien afirma que la televisión facilita la asimilación de conocimientos no tanto por su valor intrínseco, sino por la satisfacción emocional que genera su visionado. Más allá de su función informativa, poseen un enorme poder de socialización y sensibilización, permitiendo que el alumnado recuerde lo aprendido a través de las emociones que experimenta durante la experiencia audiovisual (por ejemplo, cuando se consigue el objetivo de la serie o cuando se atrapa al malvado).

Los dibujos animados son un medio audiovisual sumamente accesible y atractivo para el público infantil, con un gran potencial como herramienta para transmitir valores educativos y culturales. Como apuntan Rajadell, Pujol y Violant (2004), estas series no solo entretienen, sino que también facilitan la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes dentro de contextos educativos, siempre que exista una adecuada mediación del docente.

También se destaca la utilización de las series como recurso didáctico para reforzar aprendizajes previos, para estimular la creatividad, la empatía, la reflexión individual y fomentar el pensamiento crítico, sobre todo si se hace con un uso intencionado y una guía que permita verlas desde una perspectiva educativa.

La serie que he escogido para la propuesta didáctica funciona como una herramienta motivadora y contextualizadora. Mediante sus historias, se presentan contenidos musicales y culturales de distintas partes del mundo, favoreciendo el aprendizaje interdisciplinar que une música, geografía y educación en valores. Esta visión coincide con lo que Rajadell et al. (2004) definen como dimensión etnológica y didáctica de las series, puesto que presentan escenarios reales o inspirados en diferentes culturas, permitiendo al alumnado conocer la diversidad cultural desde

una visión educativa. Además, las autoras mencionan la importancia de la dimensión lingüística, al contribuir al desarrollo de la comprensión oral, el enriquecimiento del vocabulario y la adquisición de estructuras sintácticas de lenguaje coloquial y narrativo propio del formato animado. También subrayan la dimensión pedagógica, porque este tipo de contenidos fomenta la atención, la memoria visual y auditiva, la identificación con los personajes y la interpretación de distintas situaciones sociales.

Por último, hacer énfasis en la necesidad de fomentar una mirada crítica a los medios en el entorno escolar, complementando la visualización con otras dinámicas que desarrollen un pensamiento autónomo y la comprensión del contenido más allá del simple entretenimiento.

5. Metodología

La metodología empleada para la elaboración del TFG ha sido de carácter documental y cualitativa, permitiendo comprender los significados y contextos presentes en documentos analizados, usando un análisis reflexivo para interpretar, así lo apoya Sánchez (2005).

El proceso de investigación se inició con una fase de revisión bibliográfica a partir de fuentes académicas obtenidas a través de plataformas como Google Scholar y Dialnet (principalmente) y otros repositorios especializados, con el objetivo de establecer un marco teórico sólido.

Posteriormente, se llevó a cabo una visualización y análisis de la serie (*Little Einsteins*) con el fin de identificar y seleccionar aquellos episodios que tuvieran unos contenidos musicales y culturales significativos. La elección de estos episodios respondió a unos criterios como permitir trabajar competencias específicas de ambas áreas, concretamente el área artística y el reflejo de la diversidad cultural, permitiendo un recorrido simbólico por cada continente. Una vez seleccionados los capítulos, se recogieron datos sobre la información dada y su posible aplicación didáctica.

El diseño de la propuesta educativa no ha podido ponerse en práctica, pero, igualmente, para su diseño, se ha respetado la normativa vigente (Decreto 38/2022).

6. Propuesta de Intervención

6.1 Contextualización

Esta propuesta no ha podido llevarse a cabo en un aula real, pero se ha diseñado pensando en un grupo de 2º de Educación Primaria del centro educativo Fray Juan de la Cruz, situado en la

ciudad de Segovia. El colegio se encuentra en una zona urbana, en pleno centro y cuenta con un nivel socioeconómico medio y sin grandes desigualdades sociales. El aula para la que se ha elaborado esta intervención educativa está formada por 18 estudiantes, 8 chicos y 10 chicas, de los cuales ninguno presenta necesidades educativas especiales. Por lo tanto, no es necesaria la presencia de una adaptación destacada. No obstante, las actividades tienen un carácter flexible y pueden adaptarse en caso necesario.

6.2 Objetivos

El objetivo principal de la propuesta didáctica es: fomentar el conocimiento de diferentes países y culturas del mundo a través de la geografía y la música, utilizando los episodios de *Little Einsteins* como hilo conductor motivador.

A continuación, se exponen los objetivos que se pretenden lograr con la programación didáctica:

1. Desarrollar la escucha activa reconociendo algunos fragmentos musicales dentro de la narración audiovisual.
2. Identificar algunos países y monumentos relevantes del mundo.
3. Participar activamente en actividades grupales con actitud respetuosa y cooperativa.
4. Representar de forma artística y creativa los aprendizajes adquiridos.

Los objetivos específicos de cada área son los siguientes:

Música y Danza

- a. Reconocer y describir conceptos musicales (ritmo, melodía, timbre) mediante la escucha activa de obras musicales y ritmos.
- b. Participar en actividades de interpretación vocal, instrumental y corporal, desarrollando la creatividad y la expresión artística.

Ciencias sociales

- a. Localizar y nombrar países en un mapa.
- b. Identificar elementos culturales y geográficos (monumentos, danzas, animales, paisajes).
- c. Conocer y respetar la diversidad cultural y geográfica del mundo.

6.3 Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa se han extraído del Decreto 38/2022, de 30 de septiembre, por el que se establece la ordenación, regulación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL).

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” (p.48355).
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, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor” (p.48356).
3. “Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan” (p.48357).
4. “Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones” (p.48358).
8. “Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura” (p.48361).
12. “Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado” (p.48364).
13. “Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas” (p.48365).

6.4 Competencias clave

Según lo establecido en el Decreto 38/2022 de 30 de septiembre, por el que se establece la ordenación, regulación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, las competencias clave que trabajaremos son la siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: se impulsa a través de diferentes actividades orales y escritas, la comprensión de contenidos y explicaciones del docente. Así como la escucha activa de instrucciones y la participación en debates de clase.
- Competencia plurilingüe: se trabaja mediante el uso de términos musicales en otro idioma (italiano) y el acercamiento a otras músicas, danzas y expresiones culturales de otros países.

- Competencia digital: se trabaja con el uso de recursos tecnológicos como el proyector, videos, la serie *Little Einsteins* y otros materiales digitales que apoyen el aprendizaje visual y auditivo.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: se incentiva al alumnado a tener iniciativa, creatividad y la proposición de ideas mediante actividades que impulsan la exploración y la colaboración grupal.
- Competencia ciudadana: se explora la cultura de otros países, fomentando la empatía, el respeto, la tolerancia. Ayudando al desarrollo cultural de la sociedad. También aprendiendo a gestionar los conflictos, elecciones del grupo-clase, la cooperación y el seguimiento de normas e instrucciones.
- Competencia emprendedora: se trabaja fomentando la creatividad a través de la creación de historias, la decoración del Pasaporte y la organización del Diario Viajero, entre otras actividades.
- Competencia en conciencia y expresión culturales: se desarrolla al conocer expresiones culturales asociadas a distintos países.

En adelante, estas competencias clave se mencionarán por sus abreviaturas, conforme a la ley vigente anteriormente mencionada.

6.5 Competencias específicas currículo del área

A continuación, se nombran las competencias específicas de cada área que vamos a trabajar según el Decreto 38/2022, de 30 de septiembre:

Música y Danza

1. Descubrir propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa, la interpretación y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad (p.48524-48525).
2. Investigar sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia (p.4825).
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las

posibilidades del sonido, el cuerpo y los medios digitales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas (p.4826).

5. Ejercitar una conciencia corporal y una propiocepción a través del uso de la voz y la práctica y estudio del movimiento, favoreciendo la atención y la escucha, buscando la corrección postural en las interpretaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo y el conocimiento de las emociones y su autogestión, para desarrollar la propia personalidad y utilizar el arte como mecanismo de paz e interacción social (p.4828).

Ciencias Sociales

1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo (p.48443).
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural (p.48444).
3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad (p.48445).
5. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos y asumir un compromiso responsable frente a retos futuros (p.48446).
6. Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al

bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea (p.48447).

6.6 Criterios de evaluación y descriptores operativos

En relación con las competencias, pasamos a detallar los criterios de evaluación y los descriptores operativos de Música y Danza y Ciencias Sociales que se van a trabajar en esta propuesta, basándonos en el Decreto 38/2022 de 30 de septiembre:

Tabla 1

Cuadro criterios de evaluación y descriptores operativos en relación con las competencias del área de Música y Danza.

Competencia específica	Criterio de evaluación	Descriptores operativos
1	1.1 Explorar y descubrir propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa en diferentes contextos y/o la interpretación, mostrando curiosidad, placer y apertura por el descubrimiento de lo nuevo y respeto por las mismas.	CCL1, CP3, CCEC1, CCEC3
	1.2 Describir manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.	CCL1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	1.3 Identificar el vocabulario específico básico del lenguaje musical, corporal, escénico y performativo, en	CCL1, CCEC2

	situaciones de recepción, análisis, creación e interpretación.	
2	2.3 Explorar y compartir las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo a través de la recepción activa y su disfrute.	CPSAA1, CCEC2
3	3.3 Interpretar de manera individual o grupal manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo breves y sencillas utilizando la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales u otros materiales desarrollando progresivamente una actitud cooperativa y de escucha.	CCL1, CCL5, CPSAA3, CC2, CCEC3
5	5.1 Descubrir diversos usos y propiedades de la voz, así como la importancia de su cuidado como instrumento y recurso expresivo y comunicativo, explorando sus posibilidades a través de la práctica de ejercicios elementales de técnica vocal, de forma hablada y cantada.	STEM5, CPSAA2, CCEC3, CCEC4
	5.2 Explorar el propio cuerpo y las posibilidades motrices, progresando gradualmente en el control del equilibrio y en la coordinación, en ejercicios naturales y habituales de la vida cotidiana.	STEM2, STEM5, CPSAA2, CC2, CCEC3, CCEC4
	5.5 Explorar los estados anímicos en situaciones de la vida cotidiana y su expresión a través de herramientas artísticas elementales experimentando la adecuación de la emoción con algunas técnicas vocales, instrumentales y de movimiento sencillas.	CCL5, STEM2, CPSAA1, CPSAA2, CC2, CCEC3

Nota. Adaptado de Decreto 38/2022, BOCYL, de 30 de septiembre, núm. 190, Anexo I.A, pp.48342-48345 y Anexo I.B, pp.48347-48354.

Tabla 2

Cuadro criterios de evaluación y descriptores operativos en relación con las competencias del área de Ciencias Sociales.

Competencia específica	Criterio de evaluación	Descriptorios operativos
1	1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo las sociedades y los territorios.	CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CCEC4
2	2.1 Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos del medio social y cultural, formulando preguntas y realizando predicciones.	CCL1, STEM2, CC4
	2.2 Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural.	CCL2, CCL3, CD4
3	3.2 Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	STEM5, CC3, CC4, CCEC1
	3.3 Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio cultural, reconociéndolo como un bien común identificando acciones para su conservación y mejora.	STEM5, CC3, CC4, CCEC1
5	5.3 Comprender y mostrar interés por los elementos culturales del pasado a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos y/o exposiciones y/u otros espacios	CD3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2
	5.4 Realizar producciones artísticas sencillas de forma creativa y colaborativa relacionadas con la vida en el pasado usando técnicas plásticas, sonoras y visuales.	STEM4, CPSAA3, CCEC4
6	6.1 Recoger información acerca de manifestaciones culturales del propio entorno, mostrando respeto, valorando su diversidad y riqueza, y apreciándolas como fuente de aprendizaje.	CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3, CCEC1

Nota. Adaptado de Decreto 38/2022, BOCYL, de 30 de septiembre, núm. 190, Anexo I.A, pp.48342-48345 y Anexo I.B, pp.48347-48354.

6.7 Contenidos de aprendizaje

Como es una propuesta interdisciplinar, los contenidos de aprendizaje que se trabajan están divididos por áreas y, más concretamente, por bloques, basándonos en el Decreto 38/2022:

Música y Danza

A. Recepción, análisis y reflexión

- Principales propuestas musicales vocales e instrumentales, de lenguaje corporal, escénico y performativo de diferentes géneros, estilos, corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales y nacionales.
- Estrategias básicas de recepción activa que favorezcan el disfrute y el respeto.
- Construcción del propio gusto y referente creativo (p.48535).
- Normas elementales de comportamiento en la recepción de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo, en diferentes espacios (p.48535).
- El silencio como fórmula de respeto y elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción (p.48535).
- Vocabulario específico básico de la música, la danza y las artes escénicas y performativas (p.48535).
- Recursos digitales básicos para la música, la danza y las artes escénicas y performativas (p.48535).
- La música descriptiva y programática como medio de evocación de ideas, sentimientos e imágenes extra-musicales y de fomento de la percepción auditiva y de la creatividad (p.48536).
- El sonido y sus cualidades básicas: sonido, ruido y silencio. Sonidos fuertes y débiles, largos y cortos, agudos y graves. Discriminación auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y líneas melódicas a través de diferentes grafías (p.48536).
- Los instrumentos musicales. Los instrumentos populares básicos de Castilla y León. Principales familias y agrupaciones (p.48536).
- El carácter y el tempo. La organización de obras musicales sencillas y contrastantes.

B. Experimentación, creación y comunicación

- Profesiones vinculadas con la música, la danza, las artes escénicas y performativas (p.48536).

- Práctica instrumental, vocal y corporal: aproximación a la experimentación, exploración creativa e interpretación, a partir de las propias posibilidades sonoras y expresivas (p.48536).
- La percusión corporal y posibilidades sonoras del propio cuerpo (p.48536).
- Lenguajes musicales básicos: aplicación de sus conceptos elementales en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales (p.48536).
- El cuerpo y sus posibilidades motrices: interés por la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de expresión y diversión (p.48537).
- Capacidades expresivas y creativas básicas de la expresión corporal y dramática (p.48537).

6.8 Metodología de la programación didáctica

La propuesta didáctica presentada se fundamenta según (Muntaner-Guasp, Mut-Amengual y Pinya-Medina, 2022) en una metodología activa, centrada en la idea de que el alumnado debe ser el protagonista de su proceso de aprendizaje mediante experiencias significativas, lúdicas y participativas. Este enfoque metodológico genera una dinámica en el aula que fomenta la implicación de la mayoría del alumnado. De esta forma, el método se ajusta a la características y necesidades del alunado y no al contrario, como el método tradicional.

Esta disciplina tiene en un enfoque competencial e interdisciplinar, como se menciona en el apartado de principios metodológicos de la etapa, perteneciente al Anexo II.A. en el Decreto 38/2022, de 30 de septiembre.

La estrategia principal utilizada ha sido la gamificación, cómo dijo Willems (1994) “el juego no consiste en pasar de forma agradable el rato, sino un medio para hacer más asequible el esfuerzo”, ayudando a desarrollar el conocimiento a través del juego, favoreciendo la comprensión de contenidos reales ligados a una temática, previamente organizada por el docente. Así mismo, se convierte en un instrumento que impulsa la enseñanza a través del logro de competencias y habilidades en los discentes (Batistello y Pereira, 2019).

Enfocándonos en aspectos metodológicos musicales, tratamos el método Orff (Durán et al., 2010, p. 186), impulsando el aprendizaje a través del cuerpo, la percusión y el juego rítmico, donde el movimiento y la expresión corporal son los principales elementos en el desarrollo del alumnado. Por su parte, el método Dalcroze (Durán et al., 2010, p. 188), se basa en lo vivencial

del ritmo y la música a través del movimiento, favoreciendo la percepción auditiva y motriz en situaciones lúdicas y participativas. Demostrando que el aprendizaje de la música abarca más que la parte instrumental.

6.9 Organización y temporalización

El anexo V del Decreto 38/2022 recoge un horario lectivo obligatorio para cada una de las áreas en los distintos cursos de la etapa de Educación Primaria. El tiempo que corresponde al área de Música y Danza, adecuado al curso elegido es de una hora a la semana. Por lo tanto, se ha decidido organizar una programación de siete semanas, con una sesión semanal de aproximadamente 60 minutos.

A continuación, se presenta el horario lectivo correspondiente al curso de 2º de Educación Primaria.

Tabla 3

Horario lectivo del curso de 2º de Educación Primaria

<u>Hora</u>	<u>Lunes</u>	<u>Martes</u>	<u>Miércoles</u>	<u>Jueves</u>	<u>Viernes</u>
9.00-9.50	Lengua	Matemáticas	Inglés	Lengua	Mate
9.50-10.40	Ciencias Naturales	Lengua	Plástica	Matemáticas	Lengua
10.40-11.30	Matemáticas	Música	Lengua	Ciencias Sociales	Educación Física
11.30-12.00	R	E	CR	E	O
12.00-12.50	Ciencias Sociales	Educación Física	Matemáticas	Inglés	Matemáticas
12.50-13.40	Educación Física	Lengua	Ciencias Naturales	Lengua	Religión/Atención educativa

Nota. Elaboración propia.

Las sesiones mantienen una estructura habitual, que facilita la organización y el ritmo de trabajo, favoreciendo que el alumnado se acostumbre a la dinámica y se sienta más cómodo con ella.

- Inicio (5 minutos): se comienza con el descubrimiento del destino que visitaremos ese día, a partir de diferentes elementos sorpresa guardados en el interior de una maleta. Procediendo después a la ubicación del país correspondiente en el mapamundi de clase.
- Reproducción del capítulo (20-25 minutos): a continuación, se reproducirá el episodio escogido de la serie *Little Einsteins*, siendo la actividad principal de cada sesión.
- Completar el Pasaporte Musical y Geográfico del [Anexo 1](#) (5 minutos): una vez finalizado el episodio, se completará el pasaporte personal, registrando los datos del país, continente, bandera nacional y obra musical junto con su autor.

A partir de este momento, la organización de la clase varía según las actividades planificadas. Sin embargo, todas las sesiones; a excepción de la primera; están formadas por cuatro actividades.

- Diario Viajero: terminada la sesión, un miembro del grupo correspondiente se llevará el Diario Viajero a casa, se organizará con sus compañeros/as para completarlo entre todos/as y devolverlo en la siguiente sesión, permitiendo que el otro grupo continúe.

El espacio que utilizaremos para llevar a cabo las sesiones será el aula de música. Tiene que estar equipada con ordenador, proyector, altavoces e Internet. Además de, pupitres y sillas organizados de manera que haya amplitud en el aula, permitiendo el trabajo de actividades motrices.

6.10 Recursos

Para el desarrollo de la propuesta didáctica se usarán diversos recursos, que facilitarán la consecución de los objetivos propuestos, permitiendo integrar de forma efectiva los distintos contenidos musicales y geográficos. Cada una de las herramientas necesarias se mencionan de forma más explícita en el desarrollo de las actividades, dentro de los anexos.

Como recurso espacial, se hará uso del aula de música. Este resulta adecuado porque cuenta con instrumentos de Orff y boomwhackers. Así como por su amplitud, que permite organizar cómodamente actividades de movimiento y trabajo en grupo. Además, es fundamental que el aula está equipada con un ordenador, altavoces, proyector y conexión a internet, para la proyección de los episodios de la serie *Little Einsteins* y demás recursos audiovisuales (videos informativos y musicogramas). Para la visualización de la serie, se utilizará la plataforma Disney +.

En cuanto a los recursos didácticos, se emplearán diversos materiales audiovisuales mencionados en el párrafo anterior. También materiales manipulativos como un globo terráqueo, atlas y mapas, que servirán para ubicar los distintos destinos. Estos materiales serán complementados por el docente, adaptándose a las actividades propuestas, como tarjetas, Pasaporte Musical y Geográfico y Diario Viajero.

Paralelamente se trabajará con material escolar (lápices, rotuladores, tijeras, pegamento, etc.) que ayudará a los discentes a crear sus pasaportes, el Diario Viajero o actividades manuales. Asimismo, se emplearán objetos característicos de cada país, que se introducirán en el interior de la maleta para ayudar a los estudiantes a deducir el destino en cada sesión.

Como se señala en el apartado de Recursos y materiales de desarrollo del currículo, dentro del Anexo II.A dedicado a los principios metodológicos de la etapa, del Decreto 38/2022, de 30 de septiembre “los materiales didácticos deberían caracterizarse por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, de manera que permitan la manipulación, la observación y la elaboración creativa.”

6.11 Actividades

A continuación, se presenta un cronograma que recoge las fechas previstas para la realización de cada sesión durante el tercer trimestre. Asimismo, se incluyen las actividades, de forma resumida, pues en los anexos se ofrece una descripción más detallada de cada una de ellas.

Tabla 4

Cronograma de sesiones de la propuesta educativa

Semanas	Meses									
	Abril	Mayo				Junio				
	Última	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	
Actividades										
Sesión 1. ¡Nos vamos de viaje!										
Sesión 2. La leyenda de la Pirámide Dorada										
Sesión 3. La cometa dragón										
Sesión 4. La máquina de cumpleaños.										

Sesión 5. Saltad por Joey.									
Sesión 6. El ballet del pájaro de las patas azules									
Sesión 7. La revancha de la gran carrera del cielo									

Nota. Elaboración propia.

Sesión 1. ¡Nos vamos de viaje!

Presentación del proyecto y de la serie Little Einsteins. Elaboración del mapamundi, creación del Pasaporte Musical y Geográfico y formación de grupos para el Diario Viajero. Véase el [Anexo2](#).

Sesión 2. La leyenda de la Pirámide Dorada.

Viajamos a Egipto descubriendo las pistas de la maleta. Cantamos con los personajes, creamos jeroglíficos como los antiguos egipcios y seguimos la música con percusión corporal. Consultar [Anexo3](#) para más detalles.

Sesión 3. La cometa dragón

Viajamos a China para conocer su cultura. Jugamos con los sonidos mediante boomwhakers, bailamos al ritmo del dragón y creamos nuestra propia cometa dragón. Véase [Anexo4](#) para conocer el desarrollo de la sesión.

Sesión 4. La máquina de cumpleaños.

El alumnado viaja a Italia para abordar su siguiente reto, conociendo Florencia, Venecia y Pisa, mediante actividades de escucha, juegos de observación y expresión vocal. Para obtener más información, ver [Anexo6](#).

Sesión 5. Saltad por Joey.

El destino es Australia, donde se explorará su fauna, cultura y paisajes emblemáticos a través de juegos musicales con instrumentos asociados a animales y el baile de la danza Haka. Ver [Anexo7](#).

Sesión 6. El ballet del pájaro de las patas azules

Esta sesión se dedicará a visionar el último episodio de la programación, trabajando percusión corporal, canto y coordinación. Después, se realizará un juego cooperativo imitando la carrera de vuelta a casa. Consultar [Anexo8](#) para conocer más detalles.

Sesión 7. La revancha de la gran carrera del cielo

Esta sesión se dedicará a visionar el último episodio de la programación, trabajando percusión corporal, canto y coordinación. Después, se realizará un juego cooperativo imitando la carrera de vuelta a casa. Véase [Anexo9](#) para saber más en profundidad sobre las actividades.

7. Evaluación

De acuerdo con lo establecido en el artículo 14.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, la evaluación en la etapa de Educación Primaria debe ser global, continua y formativa, valorando el progreso del alumnado en relación con los objetivos y las competencias establecidas. En el caso concreto de Castilla y León, según el Decreto 38/2022 establece que la evaluación debe centrarse en los criterios, atendiendo el nivel de desarrollo de las competencias clave en relación con los criterios de evaluación.

La propuesta didáctica que se ha diseñado se basa en una evaluación formativa, apoyada por una observación sistemática del alumnado durante la realización de las actividades. Esta observación atiende especialmente a la participación, la implicación, la actitud y la colaboración en el trabajo en grupo. Además, se incluye una evaluación sumativa, centrada en el análisis de dos recursos: el Pasaporte Musical y Geográfico y el Diario Viajero. A través de ellos, observaremos la adquisición y comprensión de contenidos musicales y geográficos, así como la capacidad de reflexión, creatividad y expresión que posee el alumnado.

Como instrumento de evaluación, tenemos una rúbrica de observación, que podemos ver en el [Anexo 11](#).

7.1 Atención a la diversidad

La propuesta didáctica se ha desarrollado mediante metodologías activas, como la gamificación, el uso de recursos audiovisuales y el trabajo en equipo. Las actividades están diseñadas permitiendo adaptarse al nivel de dificultad que sea necesario, apoyando tanto visualmente mediante mapas, imágenes y vídeos, como manipulativamente. A través de este diseño se promueve la interacción social y la puesta en común que favorece que cada estudiante pueda participar desde sus propias capacidades e intereses. Esto también permite atender y respetar la diversidad en el aula.

Para adaptarse más a la diversidad, esta programación cuenta con una evaluación continua y formativa a través de la observación sistemática de las actividades y los recursos como el Diario

Viajero y el Pasaporte Musical y Geográfico, que no cuentan con una estructura y criterios marcados, permitiendo libertad de expresión y ajustándose a las capacidades de cada miembro.

8. Conclusiones

Este trabajo demuestra cómo la cooperación entre áreas del currículo, concretamente la Música y Danza junto con las Ciencias Sociales, enfocándonos en la Geografía; permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de Educación Primaria. Esta propuesta interdisciplinar ayuda a adquirir conocimientos de ambas áreas simultáneamente, obteniendo una comprensión más significativa que conecta con el entorno cercano del alumnado.

La música cuenta con escaso protagonismo en el currículo, sin embargo, ha demostrado tener un gran valor pedagógico, ayudando a la creatividad, la motivación y a la habilidad de evocar emociones, mejorar la memoria y promover el trabajo en equipo. A través de metodologías activas como la gamificación y el uso de recursos audiovisuales, se logra crear una experiencia de aprendizaje atractiva y estimulante, adaptada a los intereses de los estudiantes.

La serie *Little Einsteins* nos ha permitido viajar metafóricamente, de forma cercana y motivadora a diferentes lugares, conociendo sus expresiones culturales, al mismo tiempo que se aprende elementos musicales. La narrativa que posee la serie ha facilitado el diseño de las actividades, incluyendo métodos como el trabajo cooperativo y los métodos de Orff y Dalcroze, que desarrollan un aprendizaje vivencial, corporal, inclusivo y transversal.

Cabe destacar que, a pesar del potencial educativo que puede ofrecer la integración del área de Música y Danza con el área de Ciencias Sociales, especialmente con el apartado de Geografía, tenía la expectativa de encontrar un amplio repertorio de trabajos o resultados que exploren los beneficios de esta combinación. Por lo que este trabajo también pretende aportar una dinámica distinta, teniendo en cuenta que está basada en una serie infantil, que contribuya al campo de educación tanto musical como general, inspirando a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

En definitiva, este trabajo demuestra la importancia que tiene la música en el aprendizaje del infante, no solo como complemento, si no como área principal que contribuye al desarrollo integral. También pone en valor la posibilidad de aprender de forma lúdica, rigurosa y atractiva, promoviendo el aprendizaje y el disfrute de forma simultánea.

Referencias Bibliográficas

- Alfonso, L. (2017). *Aplicación de una metodología inspirada en los pedagogos Dalcroze, Kodály, Orff y Martenot*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional.
- Batistello, P. y Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/>
- Zack, B. [beccazack4]. (s.f.). *Fun Moving Dragon Craft: DIY for Kids* [Video]. Pinterest. <https://pin.it/6X5cc4cXM>
- Beltrán Galindo, L. C., (2014). LA GEOGRAFÍA Y LAS PRÁCTICAS CULTURALES EN LA ENSEÑANZA DEL TURISMO. *Gestión Turística*, (22) 15-26.
- Borkin, J. (Guionista) y Hewryk, O. (Director). (2006) La máquina de cumpleaños (Temporada 1, Episodio 26) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>
- Borkin, J. (Guionista) y Hewryk, O. (Director). (2006) Salta por Joey (Temporada 1, Episodio 17) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>
- Borking, J. (Guionista) y Hewryk, O. (Director). (2005). La leyenda de la Pirámide Dorada (Temporada 1, Episodio 7) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>
- Bravo-Marín, R., López-García, N. J., y De Moya-Martínez, M. V. (2021). Si no lo veo, no lo creo. La serie televisiva Little Einsteins como recurso audiovisual para el aula de Música. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(2), 65-81. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.20.2.65>
- Cozza-Turner, J. (Guionista) y Hewryk, O. (Director). (2005). Cometa dragón (Temporada 1, Episodio 8) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>

- Decreto 38/2022, de 30 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial del Estado*, 190, 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Disney Junior España. (12 de septiembre, 2011). *Disney Junio España Canta con Disney Junior: Little Einsteins* [Video]. YouTube. https://youtu.be/Dw3gjTmSP-8?si=Zx4wm20_L6B5tr5G
- Durán, F., González, N., Andrés, I., Barredo, L., Casanova, P., Pérez, Á., y Feito, Javier., J., (2010). Corrientes pedagógico-musicales del siglo xx. Análisis y proyección de las mismas en la educación musical escolar. *Temario Música. Oposiciones. Cuerpo de maestros*. (1º ed., pp. 181-200). Paraninfo.
- Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Ediciones Paidós.
- Jenny's Classroom. (5 de julio, 2017). *Baile australiano* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/GAxh0ezlJTc?si=H3KyZraQeuY4F4UK>
- Krokotak (2013, marzo). The YEAR of the DRAGON. *Krokotak*. <https://krokotak.com/2013/03/the-year-of-the-dragon/>
- Little Einsteins Wiki*. (s.f.). Fandom. https://littleeinsteins.fandom.com/wiki/Little_Einsteins_Wiki
- Minidisco | Kids Songs. (30 de mayo, 2016). *HAKA | Songs for Kids | Mini Disco* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/wDs5YYbDsKg?si=ENzLADEw4AYnmqwG>
- Muntaner-Guasp, J., J., Mut-Amengual, B. y Pinya-Medina, C. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Educare*, 26(2), <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-2.5>
- MusikBaloo. (28 de abril, 2024). *Musicograma Danza Húngara Número 5 – Brahms (percusión corporal sencilla)* [Video]. YouTube. https://youtu.be/Pwh_SFe-SWc?si=jYOGJ3JlJ8jZZ3qX
- Pérez Pueyo, A. (2004a): *Interdisciplinariedad, actitudes, la educación física y entorno natural: un viaje inolvidable*. 2º Congreso Internacional: Las Actividades Físicas en el Medio Natural en la Educación Física Escolar. Universidad de Valladolid (Palencia). Actas del Congreso. CD-rom.
- Perkins, BL (Guionista) y Thom, A. (Director). (2007) La revancha de la gran carrera del cielo (Temporada 2, Episodio 12) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>

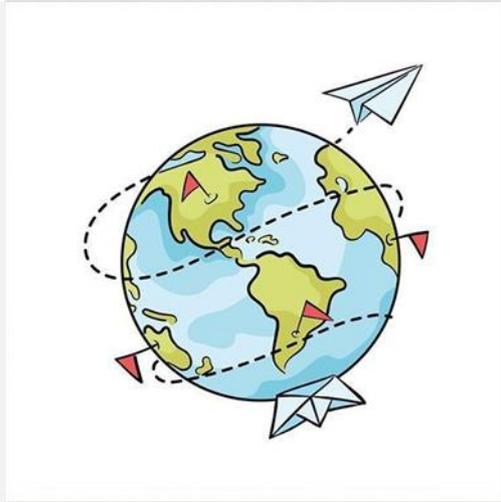
- Rajadell Puiggròs, N., Pujol, M. A., y Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, (25) <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-190>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>
- Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, que modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales en España. Anexo I, apartado 3. *Boletín Oficial del Estado*, 161, de 3 de julio de 2010. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2010/07/02/861>
- Sánchez Silva, M. (2005). La metodología en la investigación cualitativa. *Mundo Siglo XXI, Revista del Centro de Investigaciones Económicas, Administrativas y Sociales del Instituto Politécnico Nacional*, 1, 115-118. <http://hdl.handle.net/10469/7413>
- Silveira, M. L. (2006). Indagaciones y senderos de la geografía. Brasil: Universidad de Sao Paulo: Cuadernos de geografía 15.
- Tom, A. (Director) y Borkin, J. (Guionista). (2007) El ballet del pájaro piquero de patas azules (Temporada 2, Episodio 15) [Capítulo de serie de televisión]. En Greengrove, K. (Productor), *Little Einsteins*. Curious Pictures. <https://www.disneyplus.com/es-es/browse/entity-289556b6-db3c-408a-9b81-631856ee6c4c>
- Willems, E. (1994). *El valor humano en la educación musical*. Ediciones Paidós.

Anexos

Anexo 1. Pasaporte Musical y Geográfico.

Figura 1

Pasaporte Musical y Geográfico



Nombre:

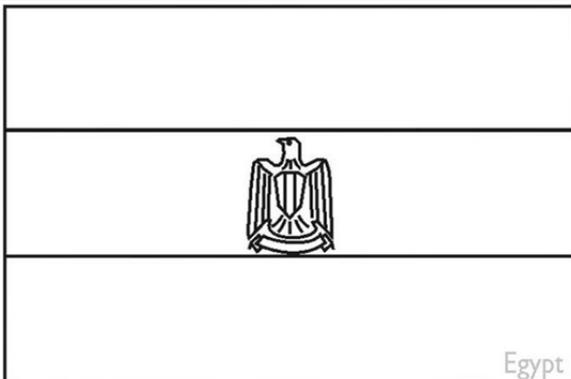
Foto o dibujo del

Grupo:

viajero:

País:

Continente:

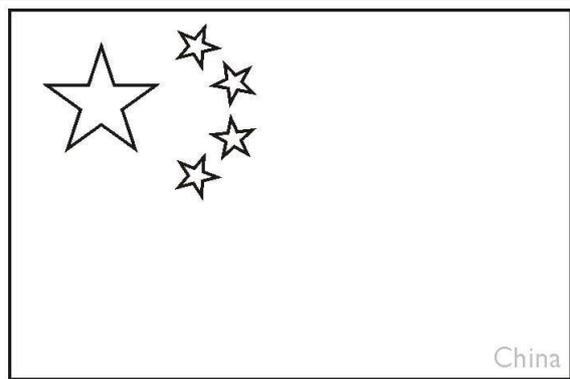


Obra musical:

Autor:

País:

Continente:



Obra musical:

Autor:

País:

Continente:

País:

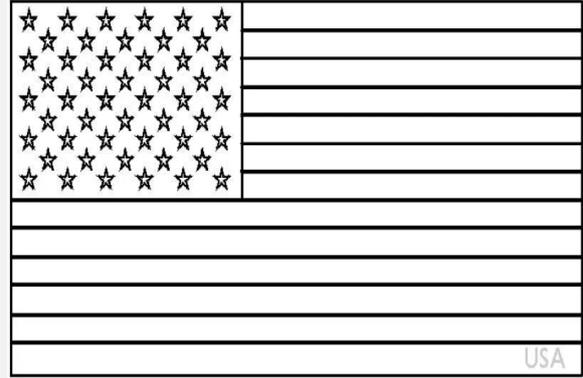
Continente:

Obra musical:
 Autor:

País:
 Continente:

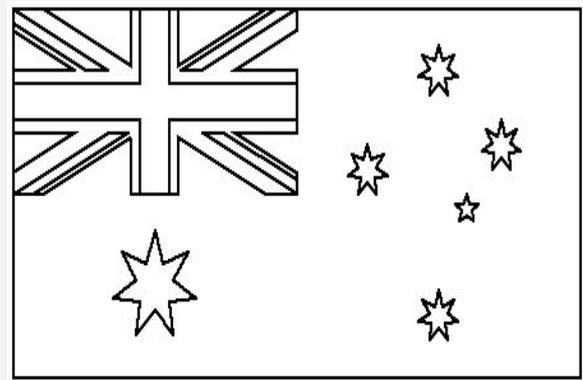
			Italy
--	--	--	-------

Obra musical:
 Autor:



Obra musical:
 Autor:

País:
 Continente:



Obra musical:
 Autor:

Nota. Elaboración propia.

Anexo 2. Sesión 1. ¡Nos vamos de viaje!

Actividad 1. Presentación. Antes de comenzar la actividad, invitamos a los alumnos a sentarse en el suelo, delante del proyector, generando un ambiente más cercano. Ahora sí, comenzamos presentando la propuesta: un viaje imaginario alrededor del mundo con la ayuda de los protagonistas de la serie *Little Einsteins*. A continuación, presentamos en el proyector un breve fragmento de la serie (Disney Junior España, 2011) con el objetivo de que los discentes conozcan a nuestros compañeros de viaje y se familiaricen con la canción introductoria de la serie.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Capítulo *Little Einsteins*

Actividad 2. Conocemos el mundo. Presentamos el mural de un mapamundi sin rellenar, para completarlo en común, a continuación, con la ayuda de un globo terráqueo y el atlas del aula, colocando los nombres de los continentes y océanos del mundo.

Explicamos al alumnado que el propósito del mural es conocer la geografía del planeta señalando los diferentes destinos que formen nuestro viaje.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - Globo terráqueo y/o atlas
 - Mural del mapamundi
 - Materia de escritura (rotulador o bolígrafo)

Actividad 3. Crea tu pasaporte. Para esta actividad se entrega un pasaporte individual y se explica su funcionamiento. En cada uno de los viajes, deberán completar una nueva página, escribiendo el nombre del país y su correspondiente continente. Además, tendrán que colorear la bandera nacional que aparece en la página (se facilitará su conocimiento mediante el proyector) y copiarán el nombre de la obra musical junto con el nombre de su autor.

Una vez entendido el cumplimiento del pasaporte, el alumnado se irá a sus respectivos pupitres para comenzar a personalizarlo decorando la portada e identificándolo con su nombre y una foto o dibujo suyo.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - Pasaporte
 - Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. Compañeros. El principal objetivo de esta actividad es la creación de grupos para la elaboración de un diario que recogerá información sobre las experiencias del alumnado en ese viaje y datos escritos y visuales, con fotos o dibujos de algún elemento representativo del lugar. Puede ser que dicho elemento haya aparecido en el capítulo, se haya mencionado en clase o incluso, sea información que se haya recogido por cuenta propia. Para

ello, cada componente se llevará el cuaderno a casa para trabajarlo, hasta la próxima sesión donde se lo llevará el grupo correspondiente.

Al final de la programación, cada grupo expondrá el diario con su destino y veremos todo lo que hemos recorrido y aprendido durante nuestro viaje por el mundo.

- Duración: 5 minutos

Actividad 5. ¡Qué comience la aventura! Por último, escucharemos de nuevo la canción del tema principal de la serie, con el objetivo de familiarizarse con ella, para cantarla en próximos episodios.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Canción inicial de la serie (capítulo cualquiera)

Anexo 3. Sesión 2. La leyenda de la Pirámide Dorada.

Actividad 1. Próximo destino... Comenzamos descubriendo una maleta que habremos colocado previamente para captar su interés, donde hallarán pistas del lugar que vamos a visitar. En este caso encontramos agua embotellada, tarro de arena y un nemes. Si adivinan el destino (Egipto) colocaremos la chincheta y el nombre en el lugar que corresponde en nuestro mapamundi. En caso de no acertar, procedemos a ver el episodio hasta que se mencione el lugar.

- Duración: 10 minutos
- Recursos:
 - o Maleta
 - o Botella de agua
 - o Tarro de arena
 - o Neemes
 - o Chincheta
 - o Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! Antes de comenzar con la reproducción del episodio correspondiente a esta sesión (Borking y Hewryk, 2005), el alumnado se sentará en el suelo

frente al proyector creando un ambiente más motivador y cercano para el aprendizaje, impulsando la participación.

A continuación, proyectamos el séptimo episodio de la primera temporada de la serie, llamado *La leyenda de la Pirámide Dorada*. Animamos al conjunto a cantar la canción de inicio. Del mismo modo, interpretamos colectivamente el canto de la escala diatónica, que en el desarrollo de la serie permite el acceso al garaje donde se encuentra Rocket (nave), y realizamos el simbólico despegue mediante percusión corporal junto a los personajes.

Durante el desarrollo del capítulo, el docente podrá anotar en la pizarra los distintos lugares, animales y elementos culturales que aparezcan, favoreciendo la atención y observación activa.

Alentaremos a los discentes a participar en las interacciones propuestas por la serie. En este caso, animamos a entonar la canción que el equipo canta a lo largo del episodio y que cumple con una función clave en el desarrollo de la aventura: *Ábrete, / queremos entrar / abre, abre, abre, abre, abre, ábrete.*

Además, trabajamos la discriminación auditiva mediante la escucha, comprobando el sonido de cada una de las melodías, para identificar la puerta correcta.

Una vez finalizado el episodio, vuelven a sus pupitres para completar la primera página del pasaporte Musical y Geográfico, anotando el nombre del país y el continente al que pertenece. A continuación, exponemos en el proyector la bandera nacional de Egipto para colorearla en su pasaporte. Y, por último, escriben el nombre y el autor de la obra musical que se ha escuchado en el capítulo.

- Duración: 28 minutos
- Recursos:
 - o Episodio 1x07 serie Little Einsteins
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 3. Mi mensaje egipcio. El alumnado se sienta en sus respectivos sitios para comenzar esta actividad. Recordando los jeroglíficos que hemos visto en el capítulo, es el turno de nuestros discentes de crear una frase o una breve historia con figuras y símbolos, en un folio en blanco que posteriormente, el docente pegará en una cartulina que se exhibirá en clase. El

trabajo será de forma grupal, formando 6 grupos de 3 personas, según estén sentados los alumnos.

A continuación, un grupo expone su jeroglífico con el objetivo de que el resto de los compañeros del aula adivinen su significado.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - o Material de escritura (lápiz, goma, rotulador, bolígrafo, pintura...)
 - o Folio en blanco

Actividad 4. Musicograma. Para finalizar esta sesión, vamos a interpretar un musicograma de percusión corporal (MusikBaloo, 2024) de la obra musical correspondiente al capítulo de hoy, llamada *Danza Húngara* de Johannes Brahams.

Los discentes se colocan en frente del proyector formando un semicírculo, para no interponerse unos con otros. Una vez colocados, explicamos el funcionamiento de la actividad dando a conocer los significados de cada dibujo.

Llevamos a cabo esta actividad en dos ocasiones, porque durante la primera visualización los alumnos/as no habrán comprendido completamente las acciones que tienen que realizar en cada dibujo, ni a familiarizarse con el tempo de la música.

Al final de esta actividad, se entregará el Diario Viajero a uno de los grupos para que se lleve a cabo el trabajo que explicamos en la primera sesión.

- Duración: 7 minutos
- Recursos:
 - o Video musicograma
https://www.youtube.com/watch?si=77bHeX1NQRoMFrKN&v=Pwh_SFe-SWc&feature=youtu.be
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Diario Viajero

Anexo 4. Sesión 3. La cometa dragón.

Actividad 1. Próximo destino... Como en la sesión anterior, descubrimos lo que hay dentro de la maleta para conocer nuestro próximo destino. Esta vez los alumnos se encontrarán un farolillo chino, un abanico pai pai y un juego de palillos chinos. Cuando conozcamos nuestro destino, lo escribimos en el mural mapamundi y colocamos la chincheta donde corresponda.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Maleta
 - o Farolillo chino
 - o Abanico pai pai
 - o Palillos chinos
 - o Chincheta
 - o Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! Como es habitual, antes de comenzar la proyección del episodio, el alumnado se sienta en el suelo frente al proyector. Una vez listos, como parte de nuestra rutina establecida en cada episodio, en conjunto cantaremos la canción de inicio, la entrada a la nave y el despegue.

El capítulo de hoy, titulado *La cometa dragón* (Cozza-Turner y Hewryk, 2005), nos transporta a la Gran Muralla China, donde se presenta el tradicional Festival de Cometas Dragón. A lo largo del episodio, recorreremos diversidad de pagodas, representativas de la cultura asiática, el Valle de Bac Son en Vietnam, la Ciudad Prohibida en Pekín, el río Yangtsé y el monte K2. Y la pieza musical que nos acompaña es: *En la gruta del rey de la montaña de Peer Gynt* de Edvard Grieg.

El reto de hoy es encontrar las cometas dragón perdidas por diversos lugares del país asiático, siendo cada una de ellas perteneciente a una familia de instrumentos. Aunque este aspecto no se mencione en el episodio, el docente puede ir indicando las distintas familias a medida que vayan apareciendo, e invitar al alumnado a mencionar los instrumentos que conozcan.

Cuando el episodio llega a la Ciudad Prohibida de Pekín, los personajes suben por unas escaleras que reproducen los sonidos correspondientes de la escala diatónica. Aprovechando este momento para realizar una actividad práctica con boomwhakers, donde cada alumno/a

tendrá un tubo sonoro que harán tocar, siguiendo el orden de la escala, mientras los personajes suben los peldaños.

Durante la siguiente escena, donde la cometa dragón roja asciende al pico del monte K2 girando en torno a él, el grupo acompañará la acción usando cintas, adaptando el movimiento al tempo de la música, pues este va aumentando progresivamente a medida que la cometa llega a la cima.

A lo largo del episodio, el alumnado trabaja la discriminación auditiva, reconociendo los sonidos propios de cada cometa entre otros.

Posteriormente, se interpretará de forma grupal la canción de este viaje al compás de los personajes: “El gran desfile hay que salvar / que salvar, que salvar / y las cometas que no están / las vamos a encontrar.”

Una vez más, animamos al alumnado a que participen activamente en las interacciones que los personajes plantean durante el episodio. Además, cuando sea necesario, se pausará el capítulo para aclarar conceptos o dar información adicional sobre aspectos culturales o musicales que vayan surgiendo.

- Duración: 20 minutos
- Recursos:
 - o Episodio 1x08 serie *Little Einsteins*
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Boomwhackers
 - o Cintas gimnasia rítmica

Actividad 3. Pasaporte Musical y Geográfico. A continuación, vuelven cada uno a su sitio y completamos una nueva página de nuestro pasaporte. Como se ha trabajado previamente, anotamos el nombre del país visitado y su continente. Presentamos en el proyector la bandera nacional de China para que los alumnos puedan colorearla y también, el título de la obra musical junto con su autor.

- Duración: 10 minutos
- Recursos:
 - o Pasaporte
 - o Materia escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. Nuestro dragón viajero. Finalizamos la sesión con una actividad práctica y motivadora: la creación de nuestra propia cometa dragón. Para ello, proyectamos el siguiente video tutorial (Becca Zack, s.f.) que explica visualmente paso a paso cómo realizar la manualidad e iremos elaborándola de forma simultánea.

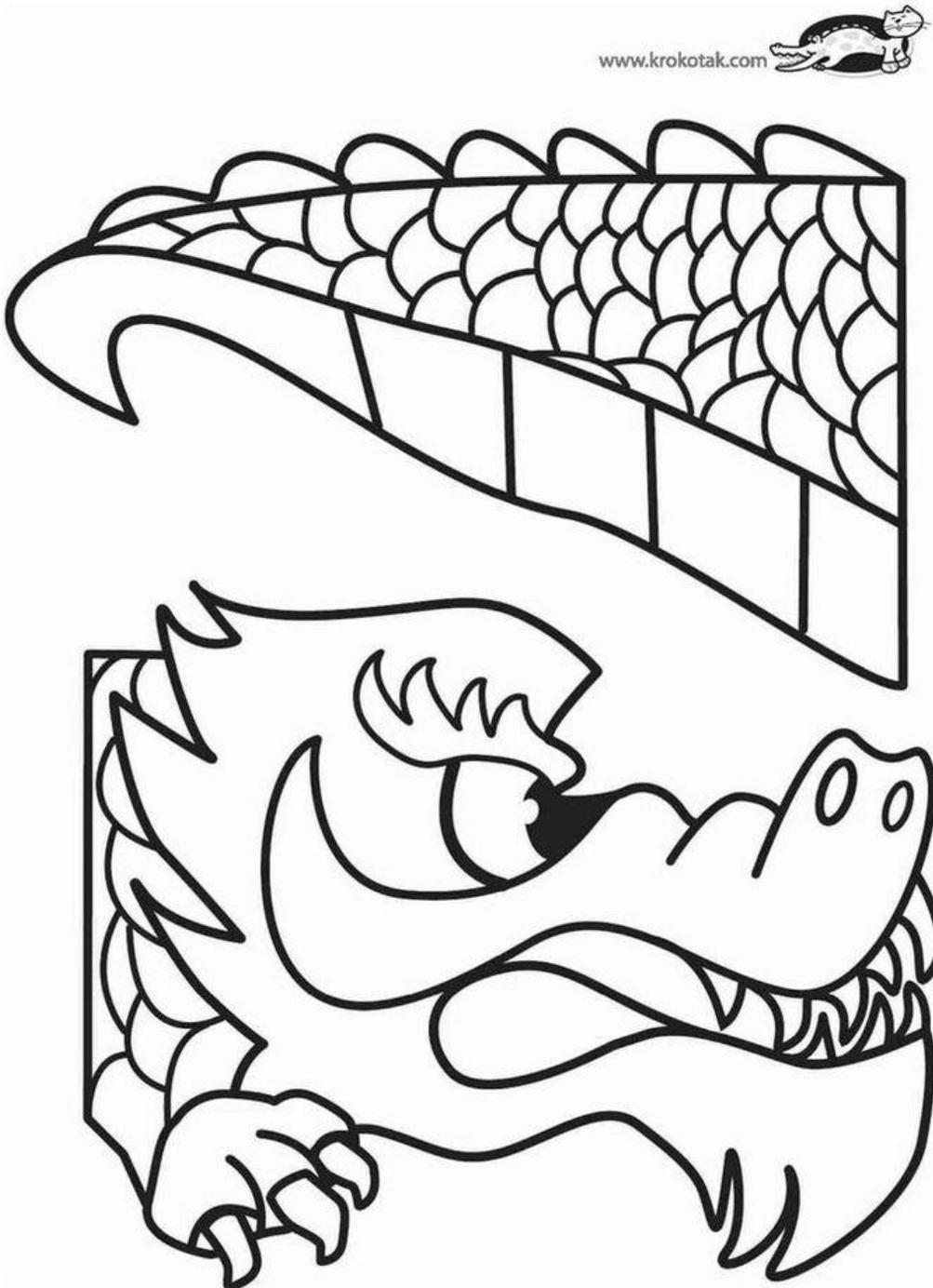
Cada alumno/a recibirá una ficha (Krokotak, 2013) con un modelo de cabeza y cola de dragón (ver [Anexo5](#)) que deberán colorear y recortar. A continuación, utilizarán recortes de folios de colores que doblarán a modo de pliegues (forma de acordeón). Se usarán varios recortes para que el dragón tenga mayor longitud. Finalmente, se unirán los extremos de los recortes entre ellos y junto con la cabeza y la cola, como indica el vídeo. Antes de terminar la sesión, un nuevo grupo de alumnos se llevará el Diario Viajero.

- Duración: 25 minutos
- Recursos:
 - o Vídeo manualidad cometa dragón <https://pin.it/11IyTVWS0>
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Material escolar (tijeras, pegamento, pinturas, rotuladores, etc.)
 - o Folios de colores
 - o Fichas con cabeza y cola de dragón
 - o Palillos de madera
 - o Diario Viajero

Anexo 5. Figura 2.

Figura 2

Fotocopia cabeza y cola de dragón.



Nota. Tomado de *Krokotoak*[Fotografía], 2013, <https://krokotak.com/2013/03/the-year-of-the-dragon/>.

Anexo 6. Sesión 4. La máquina de cumpleaños.

Actividad 1. Próximo destino... Al inicio de la sesión seguimos nuestra rutina establecida de introducción para conocer el destino. Observando los objetos de la maleta: máscara veneciana, postal de una góndola, juguete en miniatura de una pizza y un paquete de pasta cruda.

Una vez conocemos que el país escogido es Italia, colocamos nuestra chincheta en el mural del mapamundi. Observamos que, poco a poco, el mapa se va llenando de colores, banderas y recuerdos, reflejando visualmente todo el recorrido que estamos haciendo.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Maleta
 - o Mascara veneciana
 - o Postal de una góndola
 - o Juguete trozo de pizza
 - o Paquete de pasta
 - o Chincheta
 - o Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! La meta del capítulo de hoy (Borkin y Hewryk, 2006) consiste en construir la máquina de cumpleaños. Para ello, debemos encontrar las piezas que la componen, que están escondidas en distintos lugares emblemáticos de Italia.

Como es habitual, el episodio tiene una canción que nos acompaña a lo largo de la aventura:

“Con tus manos gira, gira, gira / y da palmadas / sube y baja.”

El primer lugar que visitamos es Florencia. Allí vemos la Cúpula de Santa María de las Flores y entramos en la Biblioteca Laurenciana, una de las más antiguas del mundo, donde se encuentra una de las piezas. Para alcanzarla, algunos libros se apilan formando una escalera, pero no son suficientes para llegar al estante donde está la pieza. En este momento, en colaboración con los personajes damos palmadas con el fin de reunir a más libros y completar la escalera.

La segunda aventura continua en Venecia, donde el alumnado descubre las góndolas como principal medio de transporte de la ciudad. La segunda pieza se encuentra en lo alto del Puente Rialto, desde donde cae a una góndola, alejándose de nuestros personajes. Llegando a un punto en el que el agua se divide en tres canales. El grupo deberá identificar la obra musical del episodio, y de este modo, seleccionar el canal correcto que permite seguir la pista de la segunda pieza. Una vez más, desarrollamos la discriminación auditiva con esta secuencia.

La última pieza se encuentra situada en la emblemática Torre inclinada de Pisa. Al llegar a ella, los personajes encuentran tres piezas idénticas. Para descubrir cuál de ellas es la correcta, el alumnado debe ejercitar de nuevo la discriminación auditiva, identificando cuál de las piezas produce el sonido de un violín, instrumento protagonista de la obra musical del capítulo.

Una vez reunidas las piezas, se interpreta la canción del episodio para activarla, ajustando la intensidad de la voz en función de las indicaciones de los personajes: primero cantamos *forte*, y posteriormente en *fortissimo*.

La obra musical que acompaña este episodio es el *Concierto de Brandemburgo, primer movimiento* de Johann Sebastian Bach.

- Duración: 25 minutos
- Recursos:
 - o Episodio 1x26 serie *Little Einsteins*
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces

Actividad 3. Pasaporte Musical y Geográfico. Una vez sentados en sus sillas, rellenamos la página correspondiente a la sesión de hoy, siguiendo la rutina establecida tras ver el episodio.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - o Pasaporte
 - o Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. ¿Dónde están perdidos los Little Einsteins? En esta actividad, los alumnos van a trabajar de forma lúdica y visual los lugares y monumentos que hemos visto, aunque también mencionaremos algún otro elemento para que aprendan.

El docente presenta la actividad a modo de reto, exponiendo la desaparición de los personajes de la serie por distintos lugares de Italia y el objetivo de encontrarlos mediante imágenes.

Estas imágenes deberán estar ampliadas al máximo o recortadas, mostrando únicamente pequeños detalles, que obliga a observar detenidamente y argumentar sus hipótesis.

Cada vez que los alumnos acierten el lugar, mostraremos la imagen en grande para que visualicen de forma real las características. Además, cuando mencionemos algunas de las ciudades italianas, procederemos a colocarlas por escrito y con una chincheta en nuestro mapamundi.

Al final de la actividad, como en cada sesión, un nuevo grupo de alumnos se llevará el Diario Viajero, donde plasmarán su experiencia personal del viaje, lo que más ha llamado su atención y cualquier otro dato significativo que quieran aportar, así como imágenes o dibujos relacionados.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - o Imágenes ampliadas y recortadas de los lugares visitados
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Diario Viajero

Anexo 7. Sesión 5. Saltad por Joey.

Actividad 1. Próximo destino... Siguiendo la rutina establecida, descubrimos las pistas que guarda el interior de la maleta, con el objetivo de que el alumnado deduzca nuestro destino de hoy. En esta ocasión, se hallan figuras de un koala y un canguro, un bumerán y un didgeridoo. Estos elementos nos conducen al destino de: Australia. A lo largo de este viaje, el alumnado conocerá algunos de los animales más característicos del país, así como lugares emblemáticos como la Ópera de Sídney, el desierto de los Pináculos y la roca Urulu, considerada la más grande del mundo.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Maleta
 - o Figura/peluche koala
 - o Figura/peluche canguro

- Bumerán
- Didgeridoo
- Chincheta
- Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! Antes de comenzar a ver el siguiente capítulo (Borking y Hewryk, 2006) organizamos en diferentes grupos a los discentes, asignando un instrumento musical, en relación con un animal, a cada uno. Explicaremos que, durante el desarrollo del episodio, cuando aparezcan los animales mostrando su habilidad, el grupo correspondiente deberá tocar su instrumento.

Los pelícanos se representarán mediante huevos de madera, emús con xilófonos, canguros con crótalos, koalas con panderos, serpientes con maracas y loros con güiros.

Esta vez, nos dirigimos a la Ópera de Sídney para asistir a un espectáculo de destrezas animales, donde cada animal mostrará su talento especial. El objetivo de este recorrido es reunir a los animales para que participen en el evento.

Asimismo, interpretaremos cuando sea la ocasión, la canción del episodio: “Ey, salta Joey, / muéstrales tu don, / ey, salta ya, / contrarreloj.”

En esta sesión, conocemos el concepto musical de *crescendo*, mediante la metáfora del salto del canguro que es dirigido por el personaje de Leo, ayudando al animal a saltar cada vez más alto. Explicamos al alumnado que este término significa un aumento progresivo, en este caso simulado por la altura del salto del canguro.

La discriminación auditiva vuelve a trabajarse mediante la identificación de la obra musical, perteneciente al episodio de hoy, seleccionando correctamente el túnel que nos permita seguir nuestro viaje.

Finalmente, todos los alumnos interpretarán de forma conjunta los instrumentos que se les haya asignado, siguiendo el ritmo del salto del canguro y guiado con platillos, por el personaje de Quincy.

La obra musical que hoy nos acompaña es *Carmen: Toreador* de Georges Bizet.

- Duración: 30 minutos
- Recursos:
 - Episodio 1x17 serie *Little Einsteins*

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Instrumentos Orff (huevos de madera, xilófonos, crótalos, panderos, maracas, güiros)

Actividad 3. Pasaporte Musical y Geográfico. Tras terminar el episodio, reunimos al grupo en sus sitios y realizamos un repaso del viaje a medida que van rellenando la página de hoy del pasaporte.

Comenzamos con una conversación guiada hablando del lugar visitado, exponiendo la bandera de Australia en el proyector y el título de la obra musical y su autor. Después individualmente terminan de completar la ficha del viaje coloreando el país y su bandera.

- Duración: 15 minutos
- Recursos:
 - Pasaporte
 - Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. Bailemos como nativos. Aprovechando las pinturas aborígenes que se mencionan en el episodio, conocemos una de las danzas rituales. Para ello, movemos al alumnado de pie frente al proyector.

En primer lugar, reproducimos el vídeo de un grupo de nativos realizando la danza Haka (Jenny's Classroom, 2017). Observaremos los movimientos característicos, el ritmo, la expresividad que muestran sus caras y la parte vocal que acompaña al baile.

Posteriormente, visualizaremos el vídeo del canal Minidisco Kids Songs (2016) más adaptado al público infantil, con un formato más guiado, donde se enseña la coreografía de la Haka de forma repetitiva. A modo de espejo, iremos reproduciendo los movimientos, atendiendo a la coordinación, el ritmo, la expresión de la cara y el trabajo en grupo.

Esta actividad nos permite conocer y valorar la cultura propia de Australia, acercándonos a la diversidad cultural y musical que existe en nuestro mundo.

- Duración: 10 minutos
- Recursos:

- Vídeo baile aborígen australiano:
https://youtu.be/GAxxh0ezlJTc?si=gWCN8wI_GGX QqzVF
- Vídeo infantil baile aborígen:
<https://youtu.be/wDs5YYbDsKg?si=NofaGYEEFE BEXWeg>
- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Diario Viajero

Anexos 8. Sesión 6. El ballet del pájaro de las patas azules.

Actividad 1. Próximo destino... Como en cada capítulo, comenzamos abriendo la maleta y observamos que objetos tiene en su interior, en este caso: gafas de buceo, chanclas, piedras negras (imitando roca volcánica) y figura o peluche de una tortuga. Acompañamos este gesto con preguntas que inciten a pensar en el destino de hoy. Preguntamos por el clima, fauna, paisajes, etc.

Nuevamente incorporamos una nueva chincheta en nuestro mapamundi. Recordamos en este momento el recorrido realizado hasta ahora, desarrollando en los alumnos una sensación de satisfacción y motivación por la continuidad del viaje.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - Maleta
 - Gafas de buceo
 - Chanclas
 - Piedras negras (imitando roca volcánica)
 - Figura o peluche tortuga
 - Chincheta
 - Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! Este nuevo episodio (Tom y Borkin, 2007) nos traslada hasta las Islas Galápagos, situadas en Ecuador, donde conoceremos su fauna y geografía. Descubriremos animales representativos como la gran tortuga de las Galápagos, el tiburón, la manta raya dorada y el piquero de patas azules. En cuanto a su geografía, conoceremos el océano Pacífico que las rodea, la playa caliente de arena rojiza y la roca Kicker. Además, también aprenderemos un poco de cultura del país de Perú, con las piedras de Ica.

Como es habitual en cada viaje, comenzaremos con la canción introductoria y realizando el despegue mediante percusión corporal, activando al alumnado para comenzar el viaje.

El objetivo de hoy trata de acompañar al piquero de patas azules, que se ha separado de su grupo, a reencontrarse con sus compañeros para participar en el espectáculo de danza. Durante el recorrido trabajaremos la expresión corporal con pasos de ballet, que nos ayudarán a superar diferentes obstáculos, mediante imitación a los personajes de June y el piquero. Algunos de los pasos que conoceremos y sus términos en el idioma francés son: *Arabesque*, para despertar a la tortuga; *Bourrée*, para caminar sobre la arena caliente; y *Port de bras*, para esquivar al tiburón.

También llevaremos a cabo la percusión corporal para trabajar el tempo musical asociando cada movimiento a un tempo distinto. Asociamos el término *adagio* con palmadas suaves en las piernas, *moderato* con palmadas en la barriga, *allegro* con palmadas más fuertes en los hombros con los brazos cruzados y, por último, *presto*, mediante la elevación de brazos, simulando una mayor velocidad. De esta manera, favorecerán el aprendizaje, comprendiendo los conceptos musicales de forma práctica.

Al final, el grupo escuchará la canción, innovación en la nueva temporada, y realizará la imitación de movimientos corporales de los personajes. Así, incentivamos a la participación, al canto, la coordinación y motivación de la actividad.

- Duración: 20 minutos
- Recursos:
 - o Episodio 2x15 serie *Little Einsteins*
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces

Actividad 3. Pasaporte Musical y Geográfico.

Finalizamos la aventura de hoy con el ejercicio de rellenar nuestro pasaporte, que ya refleja todas las experiencias vividas durante las sesiones anteriores.

Repasamos de forma conjunta los aspectos que hemos aprendido en esta sesión, como pequeño recordatorio y para ayudar a los alumnos a organizar la información antes de rellenar la ficha, que después rellenarán de forma individual. La canción que nos acompaña en nuestra aventura es *El lago de los cisnes* de Tchaikovsky.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Pasaporte
 - o Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. Misterios de las Galápagos. La actividad con la que terminaremos la sesión de hoy nos ayuda a investigar y conocer más en profundidad las Islas Galápagos.

En primer lugar, recordaremos con una lluvia de ideas las curiosidades que han aparecido en el episodio, como son la arena rojiza, el tamaño de la tortuga, el color de la manta raya, las patas azules de los piqueros, las piedras con dibujo...

Por grupos, se repartirán a cada uno los temas que se hayan comentado anteriormente, e inventarán una pequeña historia que explique ese fenómeno o característica. Las explicaciones pueden tener un carácter más creativo y fantástico o si lo prefieren, basarse en conocimientos previos a modo de hipótesis.

Después, pondremos en común las propuestas y el docente les presentará la explicación real y científica de cada una de las curiosidades escogidas, contrastando la información inventada con los datos oficiales. De esta manera, el alumnado conocerá el proceso de búsqueda, aprendiendo la diferencia entre hipótesis e información verificada, además de aumentar su conocimiento sobre las Galápagos.

- Duración: 30 minutos
- Recursos:
 - o Folio o cuaderno
 - o Material de escritura (lápiz, goma, bolígrafo, etc.)
 - o Ordenador
 - o Proyector

Anexo 9. Sesión 7. La revancha de la gran carrera del cielo.

Actividad 1. Próximo destino... Comenzamos nuestra última aventura realizando nuestra rutina de descubrimiento abriendo la maleta para conocer los objetos que trae dentro. Entre ellos se encuentran, una botella de agua, un tarro con arena, una foto de las montañas Altai. A medida que vamos viendo los objetos podemos hacer preguntas que desarrollen el pensamiento deductivo en el alumnado.

Una vez han adivinado el destino, procedemos a situar nuestra chincheta en el mural y a escribir su nombre.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Maleta
 - o Botella de agua
 - o Tarro con arena
 - o Foto montañas Altai
 - o Chincheta
 - o Rotulador

Actividad 2. ¡3, 2, 1...despegue! Proyectamos el siguiente episodio (Perkins y Thom, 2007) e iniciamos nuestra dinámica de canto y percusión corporal de cada comienzo. El reto principal de la aventura es superar los distintos obstáculos que se presentan en *La gran carrera del cielo* donde compiten varias naves, entre ellas una nave que intenta impedir, mediante trampas, que los personajes de la serie ganen la carrera.

La gran carrera consiste en sobrevolar el océano Pacífico, las montañas Altái y el desierto del Sáhara, haciendo homenaje a los lugares del mundo, dado que se trata del episodio final.

Como de costumbre, el capítulo cuenta con una canción que anima el recorrido y que entonaremos en conjunto: “Nave, nave, navega, navega ya (x 3) / Nave ya, navega, nave, ya.”

El primer obstáculo que encontramos trata de unos remolinos marinos que impiden que la nave avance por el océano. Para ello, junto con el personaje de Leo, el alumnado imita el gesto de director de orquesta, moviendo los brazos al ritmo de *diminuendo* y *pianissimo*, para lograr que el remolino disminuya.

La segunda dificultad la encontramos cuando Gran Reactor inunda las cimas con gran cantidad de nieve impidiendo que Rocket (nave) pueda saltarlas. El alumnado, vuelve a interpretar la canción del capítulo, adaptando la letra al reto, para conseguir alcanzar la altura necesaria para superar las montañas: “Nave, nave, rebota, rebota ya (x 3) / Nave ya, rebota, nave, ya”

El último obstáculo es atravesar el desierto del Sáhara contando con las trampas de nuestro adversario, pues ha movido las vías retrasando el avance de la nave. Con ese fin, formaremos dos filas paralelas en el suelo simulando dos trenes. A cada grupo se le entrega una cinta que deberán sujetar con ambas manos, y de forma coordinada, moverán las cintas hacia adelante y

hacia atrás, imitando el movimiento de las ruedas. El ritmo irá aumentando progresivamente a medida que avanzamos. Recalamos la importancia de la coordinación grupal para conseguir un movimiento sincronizado que nos permita avanzar.

Al final de la carrera, acompañamos a Rocket a volar con más velocidad mediante percusión corporal, siguiendo las indicaciones del personaje de Leo. De esta manera trabajamos conceptos musicales que ya hemos abordado en otro episodio (*adagio, allegro, moderato y presto*), sirviéndonos como refuerzo.

Como cierre de la actividad y como reconocimiento al esfuerzo y la participación activa del grupo, entregamos un trofeo simbólico celebrando a su vez la llegada de la carrera y del fin de nuestra aventura viajera.

- Duración: 5 minutos
- Recursos:
 - o Episodio 2x12 serie *Little Einsteins*
 - o Ordenador
 - o Proyector
 - o Altavoces
 - o Cintas
 - o Trofeo de juguete

Actividad 3. Pasaporte Musical y Geográfico. Al finalizar el episodio, seguimos la dinámica ya conocida de rellenar nuestro pasaporte, añadiendo los lugares visitados, en este caso, el principal (EE. UU.) aunque pueden mencionar el resto. Así como, colorear la bandera y escribir el nombre y autor de la obra musical de hoy, *Obertura de Guillermo Tell* de Rossini.

- Duración: 10 minutos
- Recursos:
 - o Pasaporte
 - o Material escolar (pinturas, lápiz, goma, pegamento, tijeras, etc.)

Actividad 4. La gran carrera de regreso a casa. Comenzamos formando 4 grupos (hay algunos grupos que tendrán más componentes que otros), para llevar a cabo la siguiente actividad. El objetivo es regresar a España pasando por los lugares visitados durante la programación y siguiendo el mural de clase. Para avanzar por cada punto del mural, deben superar un carta-desafío (pregunta, reto musical o corporal) al azar.

Cada grupo colocará su ficha en el punto de partida que será el último lugar visitado. Si responden correctamente avanzarán al siguiente destino, si no, no podrán progresar. En caso de que un grupo falle la pregunta, habrá una segunda opción para el resto de los grupos. En el [Anexo 10](#) hay algunos ejemplos de preguntas y retos.

Para concluir, un nuevo grupo se llevará el Diario Viajero, donde registran sus experiencias durante esta última aventura.

- Duración: 25 minutos
- Recursos:
 - o Tarjetas de preguntas
 - o Material de escritura (lápiz, bolígrafo, goma, rotulador, etc.)
 - o Mural
 - o Diario Viajero

Anexo 10. Tabla 10

Tabla 5

Posibles preguntas y retos para la Actividad 4. La gran carrera de regreso a casa.

<p><u>Preguntas geográficas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde está el Océano Pacífico? - ¿En qué continente están las montañas Altái? - ¿Qué país visitamos si vemos pagodas? - ¿En qué continente se encuentra el desierto del Sahara? - ¿Qué usaban los egipcios para escribir en las paredes? - ¿Qué animal mitológico es muy importante en la cultura china? - ¿Cómo se llama la ciudad italiana que está llena de canales? - ¿Qué animal es muy famoso en las Islas Galápagos? - ¿En qué país se encuentran las ciudades de Florencia y Venecia?
<p><u>Retos musicales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Toca la escala diatónica con un instrumento / o recítala - Canta una canción que hayamos aprendido en el viaje - Inventa un ritmo con tu propio cuerpo - ¿Qué términos musicales usaba Leo para ir más rápido con la nave?

- Representa un paso de ballet
- Di tu nombre en voz alta y repítelo en *diminuendo*
- Camina por el aula como si la música fuera *allegro*

Nota. Elaboración propia.

Anexo 11. Tabla 11

Tabla 6

Rúbrica de observación

Nombre alumno/a:				
Indicadores	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Participación en las actividades	No muestra interés en participar o interrumpe su desarrollo	Participa de forma esporádica	Participa habitualmente y mostrando interés	Participa activamente en todas las actividades y muestra interés
Colaboración y trabajo en equipo	No se involucra con el grupo	Ayuda cuando se le indica	Trabaja de forma activa con el resto del grupo	Coopera, plantea ideas y fomenta el trabajo en grupo
Comprensión contenidos musicales	Muestra grandes dificultades en la comprensión de los conceptos	Muestra dificultad, pero entiende conceptos básicos	Comprende adecuadamente los conceptos musicales	Aplica los conceptos básicos que se han trabajado (ritmo, tempo, etc.)
Comprensión contenidos culturales	No identifica los lugares visitados	Identifica de forma poco precisa los lugares visitados y aspectos culturales	Reconoce los lugares visitados y sus expresiones culturales	Reconoce y relaciona los lugares visitados y sus aspectos culturales

Elaboración del Pasaporte y Diario Viajero	No está completado y presenta graves errores	La información está incompleta y/o poco desarrollada	Buen desarrollo y presentación	Completado con buena presentación, creatividad y reflexión personal.
Predisposición ante las actividades	Muestra desinterés y actitud negativa	La actitud es adecuada dependiendo de la actividad	Muestra interés y buena actitud ante las actividades	Muestra gran entusiasmo por las actividades, con actitud positiva y se implica en ellas

Nota. Elaboración propia.