



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

*La musicalización de cuentos ilustrados
en Educación Infantil: Una propuesta
interdisciplinar para el desarrollo
emocional*



Autor/a: Zulema Fernández

Muñoz

**Tutor/a académico/a: Roberto Bartual
Moreno**

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado presenta la música como una herramienta pedagógica de apoyo a la comprensión de las imágenes en cuentos ilustrados, facilitando así la interpretación de la narrativa en el contexto del aula de Educación Infantil. A través de la musicalización se potencia la conexión entre imagen, palabra y sonido al tiempo que se promueve el desarrollo emocional del alumnado mediante la interpretación, gestión y expresión de emociones. Además de su valor didáctico, la música se aborda como una herramienta terapéutica, al permitir la interpretación, gestión y expresión de emociones en los niños y niñas. Esta dimensión emocional se considera clave en la etapa infantil, donde el desarrollo afectivo y la alfabetización emocional son fundamentales, convirtiéndolo en una herramienta terapéutica. La propuesta se fundamenta en una revisión teórica sobre la relación entre música e imagen, así como entre música y narrativa, con especial atención a su aplicación en la Educación Infantil mediante cuentos ilustrados. Los cuentos seleccionados se trabajan desde una perspectiva multisensorial, donde la música no solo acompaña, sino que interpreta y amplifica el contenido visual y narrativo.

Palabras clave: Musicalización, Emociones, Cuento Ilustrado, Educación Infantil, Recurso Pedagógico

Abstract

This Final Degree Project presents music as a pedagogical tool to support the understanding of images in illustrated stories, thus facilitating the interpretation of narratives in the Early Childhood Education classroom. Through musicalization, the connection between image, word, and sound is enhanced while promoting students' emotional development through the interpretation, management, and expression of emotions. In addition to its educational value, music is viewed as a therapeutic tool, allowing children to interpret, manage, and express their emotions. This emotional dimension is considered key during childhood, where emotional development and emotional literacy are fundamental, making it a therapeutic tool. The proposal is based on a theoretical review of the relationship between music and image, as well as between music and narrative, with special attention to their application in early childhood education through illustrated stories. The selected stories are presented from a

multisensory perspective, where music not only accompanies but also interprets and amplifies the visual and narrative content.

Keywords: Musicalization, Emotions, Illustrated Story, Early Childhood Education, Pedagogical Resource

Índice

1. Introducción.....	7
2. Objetivos.....	9
3. Justificación.....	10
4. Metodología y fundamentación teórica	12
4.1 La Literatura Infantil.....	12
4.1.1 Los cuentos ilustrados: su importancia en la Literatura Infantil	12
4.1.2 Relación del texto con la imagen.....	13
4.1.3 Beneficios de los cuentos ilustrados en el desarrollo cognitivo y emocional	14
4.1.3.1 Desarrollo cognitivo.....	14
4.1.3.2 Desarrollo emocional.....	16
4.2 La musicalización	17
4.2.1 El papel de la música en la narrativa infantil.....	18
4.2.2 El papel de la música en las producciones visuales.....	19
4.2.3 Psicología de la música.....	19
4.2.3.1 Jacques Dalcroze.....	20
4.2.3.2 Edgar Willems.....	20
4.2.3.3 Jos Wuytack.....	21
4.2.3.4 Raymond Murray Schafer.....	21
4.2.4 Técnicas de musicalización.....	21
4.2.4.1 Leitmotiv.....	21
4.2.4.2 Contrapunto musical.....	22
4.3 Proyectos que integran cuentos ilustrados con música	22
4.3.1 Colección "12 Cuentos de Música Clásica para Niños.....	22
4.3.2 Proyecto Interdisciplinar GRAE.....	23
4.3.3 La Pastorcita.....	23
4.3.4 Con sonidos y efectos (Fundación Leer).....	23

4.4 Aprendizaje por descubrimiento	24
5. Propuesta de intervención.....	26
5.1 Introducción y justificación	26
5.2 Contexto y entorno donde se desarrolla la propuesta	26
5.3.1 Particular de aula	28
5.3 Objetivos, Competencias y Criterios de evaluación	29
5.3.1 Objetivos específicos.....	29
5.3.2 Competencias Clave	29
5.3.3 Contenidos y criterios de evaluación.....	31
5.4 Metodología	37
5.5 Temporalización.....	39
5.6 Actividades o sesiones	39
5.6.1 Sesión 1: Primero veo, después escucho	39
5.6.2 Sesión 2: Descubriendo el sonido de los cuentos	42
5.6.3 Sesión 3: Creación de cotidiáfonos (El volcán sonoro).....	45
5.6.4 Sesión 4: Creación de cotidiáfonos II (La erupción del volcán sonoro)	47
5.6.5 Sesión 5: Musicalizando con juegos.....	49
5.6.6 Sesión 6: Musicalización de un cuento ilustrado I	52
5.6.7 Sesión 7: Musicalización de un cuento ilustrado II.....	53
5.7 Evaluación de las actividades	55
6. Conclusiones.....	57
6.1 Limitaciones y oportunidades	58
6.2 Conclusiones personales	59
Lista de referencias.....	61
Anexos.....	65

Índice de Tablas

1. Tabla 1. Clasificación de los procesos cognitivos básicos	15
2. Tabla 2. Clasificación de los procesos cognitivos superiores.....	15
3. Tabla 3. Habilidades desarrolladas a partir de los cuentos infantiles.....	16
4. Tabla 4. Contenidos y Criterios de evaluación (Competencias Específicas) según la LOMLOE.....	32
5. Tabla 5. Relación de las imágenes con las piezas musicales para la representación de emociones.....	40
6. Tabla 6. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 1	41
7. Tabla 7. Asociaciones de los sonidos producidos por objetos, instrumentos y partes del cuerpo con las emociones.....	43
8. Tabla 8. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 2	44
9. Tabla 9. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 3	46
10. Tabla 10. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 4	48
11. Tabla 11. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 5	51
12. Tabla 12. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 6	53
13. Tabla 13. Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión 7	55

1. Introducción

En la etapa de Educación Infantil, el desarrollo integral del niño -que abarca las dimensiones cognitiva, emocional, social y sensorial- requiere de experiencias significativas, globalizadas y multisensoriales. En este contexto, los cuentos ilustrados constituyen una herramienta fundamental para estimular la imaginación, el lenguaje y la comprensión del mundo que les rodea. Cuando estos relatos se enriquecen con elementos musicales, se abre la puerta a una experiencia multisensorial que potencia no solo la comprensión narrativa, sino también la expresión y gestión emocional.

La música, por su capacidad para evocar emociones, crear atmósferas y acompañar el ritmo de una historia, se convierte en un recurso pedagógico de gran valor. Su integración en la narración de cuentos ilustrados permite establecer conexiones significativas entre la imagen, el sonido y la palabra, facilitando una comprensión más profunda del relato y favoreciendo la implicación activa del alumnado.

Desde un enfoque teórico, el trabajo profundiza en la relación entre música e imagen -analizando cómo los elementos musicales pueden reforzar o contrastar los elementos visuales- y en la relación entre música y narrativa, destacando el uso de recursos como el *leitmotiv*. Estas relaciones se abordan desde una perspectiva interdisciplinar que combina fundamentos de la psicopedagogía, la educación musical, la literatura infantil y la educación emocional.

Este Trabajo de Fin de Grado presenta la elaboración de una propuesta didáctica que utiliza la musicalización de cuentos ilustrados como estrategia para trabajar las emociones en el aula de Educación Infantil.

La propuesta se apoya en metodologías activas y centradas en el niño, tales como el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje cooperativo y colaborativo, las asambleas de aula y el aprendizaje significativo. Estas metodologías permiten que el alumnado explore, experimente y construya su propio conocimiento a través de la interacción con los cuentos, la música y sus compañeros, favoreciendo así un aprendizaje integral y vivencial.

Por ello, se pretende demostrar que la musicalización de cuentos ilustrados no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también se convierte en una herramienta terapéutica y transformadora en el desarrollo emocional y artístico del niño.

2. Objetivos

En la redacción de este apartado se presenta el objetivo general del proyecto y los objetivos específicos elaborados a partir del desarrollo del mismo.

Objetivo general

- Poner en valor la importancia de la música como herramienta educativa de comprensión de imágenes y literatura infantil a través del desarrollo emocional.

Objetivos específicos

- Incorporar técnicas de musicalización para enriquecer la narración de cuentos ilustrados y favorecer la expresión emocional del alumnado.
- Aplicar diversas metodologías activas de manera simultánea para fomentar la participación activa, la autonomía, la toma de decisiones, la identificación y expresión emocional, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.
- Comprender el significado de las imágenes en relación con la narrativa mediante la empatía.

Además, teniendo en cuenta los objetivos formativos de la asignatura de Trabajo de Fin de Grado en Educación Infantil se realiza un proceso de relación del proyecto con los mismos. De esta manera, se puede destacar la búsqueda de la elaboración de actividades que trabajen las áreas curriculares de la Educación Infantil de manera interdisciplinar, cumpliendo los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos mediante procesos de E-A. También, se pretende elaborar un diseño, un plan, una adaptación y una evaluación de los procesos de E-A de manera individual o colectiva hacia todo el alumnado, incluidos los alumnos con necesidades educativas especiales. Por otro lado, se quiere trabajar la lectura y el pensamiento crítico de la misma teniendo en cuenta los diferentes contextos multiculturales y tolerancia a la diversidad e igualdad de género.

3. Justificación

La Educación Infantil constituye una etapa clave en el desarrollo integral del niño, en la que se sientan las bases del aprendizaje emocional, social, cognitivo y comunicativo. En este contexto, se hace necesario diseñar propuestas didácticas que respondan a las necesidades e intereses del alumnado, fomentando experiencias significativas, creativas y emocionalmente enriquecedoras. La presente propuesta surge de la necesidad de integrar la música como recurso pedagógico en el aula, no solo como contenido aislado, sino como herramienta transversal que potencie la comprensión, la expresión y la vivencia de los cuentos ilustrados. Esta necesidad se basa en la inexistencia de un área específico que aborde la música en profundidad.

Por otra parte, destacando las virtudes y beneficios de los cuentos ilustrados para el desarrollo infantil, se expone la idea de la didáctica emocional. Por ello, se pretende utilizar los cuentos ilustrados como una herramienta que enseñe la identificación, gestión y expresión de emociones propias y ajenas a través de imágenes y relatos. Los cuentos ilustrados son recursos habituales en el aula de Educación Infantil, por lo que los alumnos se encuentran familiarizados con este recurso.

También quiero destacar la importancia de la música como herramienta para trabajar la educación emocional, ya que ayuda a conocer las emociones propias y de otros individuos, además de expresarlas, tanto de manera verbal, como no verbal. En este caso, la música también se utiliza como una herramienta de autorregulación emocional.

La elección del tema se basa en la necesidad de elaborar y desarrollar actividades que tengan utilidad en la futura docencia de diversos maestros que lo apliquen para obtener los objetivos deseados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. De esta manera, se podrá abordar la música en profundidad en la etapa de Educación Infantil, independientemente de su aparición como contenido del currículo, ya que si que existe de manera transversal.

Por otro lado, se pueden destacar las diferentes competencias del Grado en Educación Infantil trabajadas a partir del proyecto. Asimismo, teniendo en cuenta las competencias generales podemos observar que:

- Los estudiantes serán capaces de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje, debido a que al concluir el trabajo

hemos logrado aplicar diversas metodologías y conocimientos utilizados en la propuesta en contextos educativos y no educativos.

- Los estudiantes serán capaces de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje. Debido a las múltiples actividades propuestas para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, así como para promover relaciones sociales saludables, hemos logrado alcanzarlo.
- Los estudiante serán capaces de interpretar datos derivados de observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa a partir de los conocimientos proporcionados para la identificación de las emociones en uno mismo y en los demás. Con este enfoque, podremos manejar las circunstancias en las que se hallen teniendo en cuenta su entorno.
- Los estudiantes podrán transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado gracias a las actividades propuestas y los ejercicios desarrollados en las asambleas de aula.

4. Metodología y fundamentación teórica

4.1 La Literatura Infantil

4.1.1 Los cuentos ilustrados: su importancia en la Literatura Infantil

Los cuentos ilustrados son obras en las que se presenta una unión de las palabras y las imágenes, donde las ilustraciones son fundamentales para apoyar y enriquecer el texto. Así lo definía García (1992), como aquellos textos en los que la imagen no es un simple acompañamiento del relato, sino que tiene un papel fundamental en el desarrollo de la historia.

El primer cuento ilustrado infantil que se ha publicado en Europa data en 1658 y es titulado *Orbis Sensualium Pictus* por el autor Amos Comenius. En esta obra, el autor trata de acompañar las palabras con dibujos para facilitar la comprensión y el aprendizaje.

Muchos autores comenzaron a publicar cuentos ilustrados infantiles a partir del siglo XIX para dar vida a las palabras de las obras literarias según narraba Erro (2000). Es por eso por lo que se realizaron varios análisis sobre la importancia de los cuentos ilustrados en la literatura infantil, destacando la estimulación visual y el apoyo en la comprensión como objetivos y beneficios fundamentales.

Para promover la importancia de la literatura infantil en el desarrollo integral del niño, Delgado y Marqués (2025) hablan de la multialfabetización como una herramienta inclusiva que facilita la interpretación de imágenes y textos mediante álbumes infantiles clásicos y de la literatura española. De esta forma, destacan la adquisición de habilidades críticas y creativas ofreciendo una oportunidad de adaptación de los clásicos de la literatura infantil a diferentes públicos, fomentando así el interés por la literatura.

Según el Mostrador (2025), los cuentos ilustrados ayudan a desarrollar el pensamiento simbólico, la memoria y la imaginación mediante la conexión de imágenes y palabras, lo que favorece, además, el desarrollo del lenguaje.

Además, “la LI adopta a la ilustración como su mejor aliado desde el principio, consciente de que ayuda a interpretar, complementar y clarificar visualmente lo que dice el texto” (Moral, 2018, p. 49).

4.1.2 Relación del texto con la imagen

En los cuentos ilustrados, la relación entre el texto y la imagen es fundamental para la creación de una experiencia narrativa rica y envolvente. Mientras que el texto proporciona la estructura y el contenido verbal de la historia, las ilustraciones complementan y amplían esta narrativa, ofreciendo una dimensión visual que enriquece la comprensión y la conexión emocional del lector.

Según Nikolajeva y Scott (2006, p. 173), esta interacción puede adoptar diversas formas, desde la simetría, donde texto e imagen cuentan la misma historia, hasta el contrapunto, donde ambos elementos presentan informaciones contrastantes que generan tensión narrativa. De esta manera, abordan cinco categorías según la cantidad y el tipo de información que se aporta:

- Simétricas: Tanto la imagen como el texto proporcionan la misma información. Ambos son redundantes, pero refuerzan el mensaje.
- Ampliación: La imagen o el texto, en menor medida, expanden lo que se ha dicho por el otro añadiendo detalles y subtramas que no están presentes.
- Complementarias: La expansión es mayor, proporcionando información relevante y diferente de la imagen o del texto, según corresponda. Un modo muestra la información que el otro no ofrece creando un significado completo.
- Contrapunto: Palabra e imagen transmiten un significado alejado de las expectativas para ofrecer una perspectiva diferente o irónica. De esta manera, las informaciones se contradicen creando tensión y enriquecimiento de la narrativa.
- Contradictoria: La palabra y la imagen demuestran estar en conflicto, presentando una narrativa diferente.

Por otra parte, Kress y van Leeuwen (1996, pp.40-41) fundamentan su análisis en las funciones del lenguaje propuestas por Halliday (1976), lo que permite que una imagen exprese tres categorías de significado:

- Representacional: referente al contenido (personajes, animales, objetos y escenarios representados).

- Interactivo: relacionado con la forma en que la imagen capta la atención (involucrando al creador, a los representados y a los observadores, así como la proximidad social en distintos planos, el nivel de contacto visual que puede ser de compromiso o de contemplación, y la implicación que brinda el ángulo de la toma). Es lo que sucede entre el creador y el observador de la imagen.
- Composicional: alude a cómo se combinan las otras funciones en la cohesión integral y la importancia y prominencia que adquieren los componentes mediante elementos como la claridad y el contraste, entre otros.

Así, una misma imagen opera en todos estos niveles simultáneamente. “Cuando la ilustración cumple una función narrativa los niños ven la escena como si estuvieran ante una imagen cinematográfica, la cual aparece en un momento determinado y necesario del relato” (Montalvo y Martos, 2021, p. 10).

4.1.3 Beneficios de los cuentos ilustrados en el desarrollo cognitivo y emocional

4.1.3.1 Desarrollo cognitivo

“El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual los seres humanos adquieren, organizan y aprenden a utilizar el conocimiento” (Gauvain y Richert, 2016, p. 318). De tal manera, también describe cómo un infante comienza a pensar, razonar y usar el lenguaje, lo cual es esencial para su crecimiento y desarrollo integral.

Mondragón y Patrón (2024) refieren que los cuentos ilustrados permiten adquirir conocimientos básicos y complejos activando los procesos cognitivos y la inteligencia emocional, estimulando el área creativa e intelectual, brindando así estabilidad. También, destacan que activan los procesos cognitivos básicos y superiores.

Tabla 1

Clasificación de los procesos cognitivos básicos

Memoria	Atención	Sensación	Percepción
---------	----------	-----------	------------

Fuente: elaboración propia con base en datos de Mondragón y Patrón (2024).

Tabla 2

Clasificación de los procesos cognitivos superiores

Pensamiento	Inteligencia	Lenguaje
-------------	--------------	----------

Fuente: elaboración propia con base en datos de Mondragón y Patrón (2024).

De esta manera, se generan nuevas habilidades cognitivas como la flexibilidad, la toma de decisiones y la resolución de conflictos, promoviendo, además, nuevos aprendizajes. Las autoras añaden que los cuentos infantiles fomentan la creatividad y la imaginación y, además, permiten una mayor comprensión del desarrollo de los prejuicios y la resolución de problemas dando solución a los conflictos. Por otra parte, se narra que estos benefician la adquisición de nuevos conceptos que requieren mayor esfuerzo cognitivo y procesamiento mental.

Por otra parte, Jiménez y Gordo (2014) presentan el cuento infantil ilustrado como una herramienta clásica a la vez que innovadora, favoreciendo la motivación del infante y fomentando la curiosidad, la creatividad y la reflexión. Así, muestran las siguientes habilidades desarrolladas:

Tabla 3

Habilidades desarrolladas a partir de los cuentos infantiles

Habilidad	Características
Percepción	Observar, escuchar atentamente, saborear/degustar, oler, tocar, percibir movimientos (cinestesia), conectar sensaciones (sinestesia)
Investigación	Adivinar, averiguar, formular hipótesis y alternativas, anticipar consecuencias, seleccionar posibilidades, imaginar.
Conceptualización	Formular conceptos precisos, dar ejemplos y contraejemplos, agrupar y clasificar, comparar y contrastar, establecer semejanzas y diferencias, definir, seriar.
Razonamiento	Buscar y dar razones, inferir, razonar analógicamente, relacionar causas y efectos, relacionar partes y todo, relacionar medios y fines, establecer criterios.
Traducción	Narrar y describir, interpretar, improvisar, traducir en múltiples lenguajes.

Fuente: elaborada por Jiménez y Gordo (2014).

De esta manera, concluyen reforzando que los cuentos infantiles ilustrados incentivan la creatividad y estimulan la imaginación, desarrollan el reconocimiento gráfico-verbal, amplían el léxico y fomentan el gusto por la lectura, el baile y la pintura.

4.1.3.2 Desarrollo emocional

“El desarrollo emocional es el proceso mediante el cual las personas aprenden a reconocer, comprender y gestionar sus propias emociones, así como a reconocer y comprender las emociones de los demás” (Goleman, 1995, p. 43). Es por eso que a lo

largo del tiempo se lleva a cabo un proceso de cambio con respecto al pensamiento, el sentimiento, el comportamiento y la comunicación.

Los cuentos infantiles ilustrados fomentan el desarrollo del pensamiento y del lenguaje infantil proporcionando la adquisición de un lenguaje más rico y diverso y una mayor comprensión lectora según relata Farkas (2021). Además, señala la felicidad, la pena, el miedo y la rabia como las emociones más predominantes durante su lectura, teniendo coherencia con las primeras etiquetas de los infantes. De esta manera, nos muestra sus beneficios en el desarrollo socioemocional sumando el desarrollo de la imaginación, el juego social, las interacciones sociales y las conductas prosociales a la sensibilidad multicultural.

El Mostrador (2025) nos muestra cómo los cuentos ilustrados son una herramienta positiva para estimular el lenguaje, la imaginación y las emociones. Nos cuenta que lo imprescindible no es únicamente aprender a hablar, caminar o reconocer colores en la edad temprana, sino que también es necesario fomentar el desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y sociales. Por ello, los cuentos ilustrados ayudan a los niños a narrar con palabras lo que muchas veces no saben expresar.

4.2 La musicalización

Según el diccionario de la Real Academia Española (s.f.), musicalizar es poner música a un texto, a una obra o a una idea. De este modo, la musicalización es un proceso en el que se le atribuye una melodía a producciones escritas o en diferente formato.

Gardner (1987, p. 123) estudia la inteligencia musical como una de las capacidades fundamentales del ser humano. De esta manera, la define como “la capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar sonidos y formas musicales”. Así, las personas pueden crear, comunicar y comprender significados a partir de los sonidos. Él mismo argumenta que la inteligencia musical desarrolla habilidades auditivas, fomenta la creatividad, apoya el desarrollo emocional y mejora la memoria y la atención. Por ello, se destaca que la inteligencia musical contribuye al desarrollo integral de los niños y una herramienta eficaz sería la musicalización de cuentos infantiles ilustrados.

4.2.1 El papel de la música en la narrativa infantil

La música se puede interrelacionar de manera transversal con otras áreas educativas, siendo el lenguaje la predominante en este caso a través de la prosodia rítmica, los procesos de creatividad verbal y la práctica vocal. Por ello, también se relaciona con la literatura contribuyendo a la competencia lingüística.

Chion (1999) propone el *Cratilismo* como una teoría que muestra la palabra en dos niveles: el nivel visual (la letra se ve como una imitación visual de lo que describe la palabra) y el nivel sonoro (el sonido se ve como una imitación sonora) vinculándose ambos. De esta manera, centra sus estudios en cómo el sonido y la música pueden influir en la percepción y la interpretación de la narrativa visual.

“La música posee la capacidad de hacer tres tipos de referencias extrínsecas: la espacio-temporal, la cinética y la afectiva” (Moliné, 2020, p. 61). Es por eso por lo que el acompañamiento de la música a la narrativa está ligado a los objetivos, ya que nos permite situarnos en el espacio y tiempo de la historia a la vez que incita al movimiento corporal. Además, produce una identificación emocional que se transforma en empatía con los personajes de la historia escrita.

La literatura emplea la música como un recurso: se utiliza para establecer un ambiente, para reflejar la individualidad del personaje o para resaltar la acción. Asimismo, la música se apoya en la literatura para su propio beneficio: existe relación entre las frases melódicas y las frases escritas, la música pragmática hace referencia a narrativas y la literatura no musical, de carácter íntimo, actúa como fuente de inspiración para los temas, personajes y estructuras musicales según explicaba Mayo (2024).

Por otra parte, esta misma autora expone que el canto, los sonidos y el movimiento provocan un desarrollo alto de habilidades como la percepción, la audición y la memoria infantil, motivándolos lúdica y socialmente. Además, cita la influencia de la música en el lenguaje receptivo favoreciendo la asimilación de las palabras. “La apreciación auditiva, la capacidad de reconocer y usar sonidos y las habilidades metacognitivas influyen de manera importante en el desarrollo musical y lingüístico” (Mayo, 2024, p. 12).

4.2.2 El papel de la música en producciones visuales

La música juega un papel fundamental en la producción visual en Educación Infantil. “La relación entre música e imagen en los medios audiovisuales es una herramienta pedagógica poderosa que puede enriquecer el aprendizaje y la comprensión de los niños” (Viñuela y Fraile, 2017, p. 325). Por eso, en todas las obras cinematográficas se establecen sonidos que apoyan a las imágenes para contar la historia. De esta manera, se facilita la comprensión de la acción.

En el caso de los cuentos ilustrados se puede desarrollar el mismo proceso, ya que la atribución de sonidos a acciones que aparecen en las imágenes puede ayudar a la comprensión de las mismas. Como resalta Muñoz (2002), tanto el cuento como la canción se presentan motivacionales y el planteamiento de una actividad para el alumnado lleva a desarrollar un índice alto de participación. El contexto que se produce de esta fusión es rico, variado y completo a nivel educativo.

Algunos de los beneficios analizados por García Baranda (2023, p. 17) son:

- Aumento de la capacidad expresiva.
- Mejora la comunicación.
- Estimula la creatividad individual.
- Permite la manipulación de instrumentos musicales y objetos.
- Permite experimentar movimientos o sonidos corporales expresivos.
- Desarrolla la improvisación.
- Favorece el desarrollo integral de las áreas socio-afectiva, psicomotora y cognoscitiva.

4.2.3 Psicología de la música

La psicología de la música en Educación Infantil es un campo que estudia cómo la música influye en el desarrollo psicológico y emocional de los infantes. La música se utiliza como una herramienta educativa que tiene como objetivo mejorar habilidades y

aspectos del desarrollo infantil. Para ello, he analizado diferentes corrientes pedagógico-musicales del siglo XX que están relacionadas con el impacto y los beneficios de la musicalización de cuentos ilustrados.

4.2.3.1 Jacques Dalcroze

Su método está basado en el cuerpo como medio de investigación y experimentación (Bachmann, 1998) y se trata de una preparación musical a través del movimiento. Desde el movimiento y la música se logra entender de manera intelectual el fenómeno de la música, no solo en términos de ritmo y combinación de ritmo y melodía, sino también de forma auditiva, expresiva y teórica.

Dalcroze compuso canciones para coro infantil con acompañamiento instrumental de pequeña percusión y percusión corporal, así como canciones con gestos asociados. La improvisación que juega con el ritmo y el cuerpo se basa en la relación entre señales del cerebro y acciones de los músculos, con el objetivo de comunicar emociones.

De esta manera, se lleva a cabo el desarrollo de la memoria, la imaginación y la sensibilidad del alumnado pudiendo así combinar un aspecto musical y otro humano.

4.2.3.2 Edgar Willems

Su metodología se basa en el establecimiento de relaciones entre aspectos psicológicos y musicales, es decir, la unión de elementos musicales con elementos naturales.

En referencia al desarrollo auditivo, se trabaja la memorización y reconocimiento auditivo de objetos sonoros, ya sean instrumentos musicales u objetos de la vida cotidiana que no tienen, en primer lugar, esa función. De esta manera, se identifican los armónicos naturales percibiendo los diferentes timbres para poder producir los sonidos posteriormente.

4.2.3.3 Jos Wuytack

Plasma la metodología de Orff en unas producciones visuales llamadas *Musicogramas*. Son representaciones visuales y plásticas de la composición de una pieza musical, mostradas como un esquema que utiliza símbolos, formas geométricas y colores, con un línea recta en la parte inferior que indica el paso del tiempo a través de compases. Los instrumentos, que se representan con símbolos, se organizan en alturas siguiendo el mismo orden que en la partitura orquestal. La notación musical se escribe a parte en una leyenda y el compás se marca mediante percusión corporal.

4.2.3.4 Raymond Murray Schafer

El sistema de Murray Schafer narra que todos los sonidos, ya sean perceptibles o indicados por un término, pueden ser mostrados a partir de diagramas. No se trata de ilustrar los resultados de lo que se escucha, sino el mismo sonido.

4.2.4 Técnicas de musicalización

Las técnicas de musicalización son estrategias empleadas para utilizar la música en diferentes contextos y para diversos fines. Resulta familiar utilizarlas en las películas, programas de televisión, videojuegos, eventos en vivo, etc. Todas ellas tienen en común el componente visual en relación con el componente musical. A continuación, se especifican algunas de las técnicas de musicalización que tienen relación con este proyecto.

4.2.4.1 Leitmotiv

Montoya (2014) atribuye el término de *Leitmotiv Wagneriano* a una técnica consistente en relacionar sonidos y melodías con personajes, situaciones o evocaciones, de manera que se vincule la música con el argumento.

De esta manera, “el uso de leitmotiv en cuentos ilustrados puede ayudar a crear una secuencia narrativa coherente y emocionalmente resonante, donde las imágenes recurrentes refuerzan los temas y motivos del cuento” (Toro, 2018, p. 92).

4.2.4.2 Contrapunto musical

Zacconi (1619) define el contrapunto como una técnica de composición que evalúa la relación existente entre dos o más voces independientes, para obtener una armonía equilibrada. De esta manera, se utiliza la música para contrastar con la acción y crear así un efecto emocional o psicológico específico.

Guijarro (2023) realiza un estudio sobre la relación de la novela con la música. En este estudio integra la música imitando y reproduciendo patrones, estructuras o técnicas provenientes de ella. Así dice: “los recuerdos musicales proporcionan a la narrativa una ampliación de sus fronteras. Muchos autores acuden a la música con la idea de buscar los límites del lenguaje, que no es capaz de expresarlo todo. La música, en cambio, logra transmitir lo que el lenguaje no puede llegar a nombrar” (p. 147).

Por eso, el contrapunto musical se utiliza para relacionar determinados sonidos o melodías con palabras concretas de manera simultánea, evocando al receptor una realidad psicológica y emocional.

4.3 Proyectos que integran cuentos ilustrados con música

A continuación se presentan una serie de proyectos que integran la música en cuentos ilustrados. Además, se ha realizado una búsqueda de diversos proyectos universitarios que hablan sobre los cuentos musicales y tienen sus referencias en los siguientes proyectos.

4.3.1 Colección “12 Cuentos de Música Clásica para Niños”

Ortega (2009) realiza una colección de doce cuentos ilustrados que cuentan la vida de un compositor clásico (Mozart, Beethoven, Bach...) a través de personajes infantiles.

Los cuentos incluyen un CD grabado con composiciones de estos autores con el objetivo de introducir la música clásica en la infancia.

4.3.2 Proyecto Interdisciplinar GRAE

Berbel y Capellà (2014) realizaron un proyecto educativo para llevar a cabo de manera transversal en las asignaturas de literatura, artes plásticas, música y nuevas tecnologías. En primer lugar, escribieron las narraciones de manera original. En segundo lugar, elaboraron las ilustraciones a partir de bocetos propios. En tercer lugar, musicalizaron la historia con una amplia variedad de sonidos e instrumentos. Finalmente, llevaron a cabo una dramatización del cuento con música en directo, aunque hubiesen realizado el montaje de manera audiovisual para ser transmitido a más público no presente.

4.3.3 La pastorcita

Es una adaptación de un poema infantil clásico escrito por Pombo (1867) que cuenta la historia de una niña que pierde sus ovejas y, tras una serie de peripecias, las encuentra anuras. Vives (2008) realiza una musicalización del cuento ilustrado por Lorenzo Jaramillo. De esta manera, los tres autores realizan una musicalización de un cuento ilustrado.

4.3.4 Con sonidos y efectos (Fundación Leer)

La Fundación Leer (1997) realiza una propuesta educativa en la que los niños transforman los cuentos en experiencias sonoras. Para ello, seleccionan un cuento y la música o efectos que consideren para acompañarlo. Los niños narran el cuento con música de fondo, o bien, crean una versión con sonidos. A lo largo del proyecto utilizan objetos de la vida cotidiana para efectuar sonidos.

4.4 Aprendizaje por descubrimiento

Bruner (1960) realizó un estudio sobre el aprendizaje general proponiendo que los estudiantes mejorasen su aprendizaje de manera autodidacta descubriendo por sí mismos los conceptos, en lugar de recibirlos de forma pasiva. Así, su enfoque se basa en el constructivismo y en el aprendizaje activo, inductivo y motivador. Este conocimiento se construye a través de la exploración, la formulación de hipótesis y la resolución de problemas.

La exploración es un proceso inductivo que permite al estudiante inferir en los principios generales a partir de ejemplos concretos. El alumno descubre a través de la manipulación, la observación y la reflexión. Así, pensaba que la exploración fomenta la curiosidad natural del estudiante aumentando la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Al descubrir por sí mismo el alumno conecta con el contenido que tenía adquirido anteriormente facilitando la retención de conocimiento (aprendizaje significativo). En este caso, el docente actúa como guía o apoyo en la indagación.

Por otro lado, la formulación de hipótesis es el proceso por el cual el alumno, mediante la exploración y la observación, propone explicaciones tentativas. En este caso, el estudiante genera suposiciones razonadas que le permiten pensar críticamente. Después, lleva a cabo un proceso para probar la veracidad de la hipótesis. Bruner (1960) veía las hipótesis como un medio de construir significado, no únicamente para encontrar respuestas correctas.

La resolución de problemas implica la identificación de una situación desafiante construyendo un conocimiento propio y aplicando lo aprendido en contextos novedosos. Este proceso fortalece la comprensión y la autonomía estimulando la curiosidad y el pensamiento crítico.

Bruner (1960) identificó tres formas de representar el conocimiento, las cuales corresponden a diferentes etapas del desarrollo cognitivo. Estas formas se complementan y coexisten con el aprendizaje.

- Representación Enactiva (acción): La edad predominante es la primera infancia y se basa en la representación del conocimiento mediante la acción física directa. El infante aprende haciendo, manipulando objetos y mediante el movimiento.

- Representación Icónica (imagen): La edad predominante es la niñez y se basa en la representación del conocimiento mediante imágenes mentales, esquemas o diagramas. Se basa en la acción de visualizar.
- Representación Simbólica (lenguaje): La edad predominante son los 6-7 años en adelante y se basa en la representación del conocimiento mediante símbolos abstractos como el lenguaje, la numerología y los signos matemáticos.

Una buena enseñanza debería integrar las tres formas para facilitar el aprendizaje profundo.

Bandura (1977) formuló la Teoría del Aprendizaje Social sosteniendo que las personas aprenden mediante la observación. Este aprendizaje ocurre a través de la observación de modelos (padres, docentes, compañeros...), procesos cognitivos mediante el estímulo-respuesta, imitación de conductas y autoeficacia. Es por eso, que su teoría complementa este enfoque en varios aspectos. En primer lugar, concuerda con Bruner en que el aprendizaje debe ser activo mediante la observación, interpretación y decisión de conductas a adoptar. En segundo lugar, los dos muestran el entorno social como un espacio a explorar donde el alumno aprender mediante la observación y la reflexión de las acciones de otros seres. En tercer lugar, Bruner y Bandura concuerdan con Vygotsky (1978) en su teoría del andamiaje social reconociendo que el aprendizaje se potencia cuando hay interacción con modelos competentes.

5. Propuesta de intervención

5.1 Introducción y justificación

La integración de la música en los cuentos ilustrados proporciona una experiencia multisensorial, mejorando la atención y la memoria de los infantes al involucrar todos los sentidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se desarrolla la creatividad a través de ella mediante la creación de escenarios e interpretaciones de manera innovadora y con el desarrollo de habilidades narrativas.

Por otra parte, proporciona mejora del vocabulario y las habilidades lingüísticas facilitando, a través de la repetición de palabras, la adquisición del lenguaje de una manera lúdica. También, se promueve la colaboración y la interacción interpersonal mediante la musicalización de imágenes.

Finalmente, se resalta el reconocimiento, expresión y gestión emocional mediante la combinación de cuentos ilustrados con la música, ayudándoles a conectar con los personajes y las situaciones, facilitando su comprensión y expresión de emociones propias y ajenas.

5.2 Contexto y entorno donde se desarrolla la propuesta

La propuesta educativa no ha sido implementada en ningún centro debido a la incompatibilidad de horas, aunque se ha diseñado para el C.E.I.P. San Gil. Este colegio está situado en la Carretera de Bahabón, 0, 40200 (Cuéllar). Se sitúa en la parte norte de Cuéllar, en el barrio de San Gil. La localidad de Cuéllar, que forma parte de la provincia de Segovia, se halla a 60 km de la capital provincial y a 50 km de Valladolid, en la comarca natural conocida como Tierra de Pinares. La villa tiene alrededor de 9800 habitantes, considerando sus pedanías.

La escuela está en una zona residencial con muchas casas y chalets nuevos. También, el barrio está en expansión y se están construyendo viviendas para formar una nueva urbanización. Cerca de la escuela hay dos parques destinados al juego infantil y uno más para personas mayores y mascotas. Además, este centro educativo es el más

próximo al Castillo de Cuéllar y al barrio mudéjar, que son los lugares más turísticos de la villa, donde hay restaurantes.

La riqueza cultural y natural de la localidad es bastante variada, con diferentes estilos de arquitectura, senderos diseñados para disfrutar de la naturaleza al lado de los ríos Cega y Cerquilla, así como el entorno natural del Santuario del Henar. También, dispone de un parque natural al lado del Castillo, que es un sitio donde se celebran eventos culturales como la Feria Medieval. Esto implica que el turismo ha aumentado considerablemente en los últimos años y que la economía de Cuéllar se basa principalmente en el sector de la gastronomía y el turismo. Asimismo, en relación con su historia económica, hay varias empresas de muebles y de construcción que emplean a un buen número de personas. Dos fuentes económicas clave para los residentes de la localidad y la comarca son la agricultura tanto de secano como de regadío, además del sector ganadero.

En otro aspecto, hay muchas culturas que se relacionan con la nuestra, tanto en la comunidad como en las clases. Esto ayuda a promover el respeto por la diversidad cultural y los grupos étnicos, lo que facilita la convivencia y la educación en paz y tolerancia. Así, en las aulas hay estudiantes españoles, ucranianos, búlgaros, rumanos, gitanos y marroquíes, en su mayoría. También, observamos diferentes tipos de estructuras familiares debido a la mezcla cultural. Esto se aprecia en la cantidad de hermanos pertenecientes a cada familia que están inscritos en la escuela y en aquellos que aún no han alcanzado la edad para ser escolarizados. Hay un gran número de hermanos inscritos en el centro que provienen de familias ucranianas, marroquíes y gitanas, lo que las convierte en familias grandes. En general, las demás familias suelen tener cuatro miembros, con dos hermanos que están en la escuela.

Por lo tanto, se puede afirmar que la diversidad cultural y el crecimiento de la población y las viviendas en el barrio generan una alta demanda de estudiantes en el colegio, que además destaca por sus logros y eficacia educativa. Este éxito se debe al gran progreso de los alumnos con necesidades educativas especiales en su desarrollo, al uso de diferentes métodos efectivos en las diversas clases y a la completa integración de los estudiantes extranjeros que no dominan el idioma.

5.2.1 Particular de aula

La propuesta educativa ha sido diseñada para ser implementada en el centro mencionado en el apartado anterior, aunque puede ser aplicada en varios centros de la región de Castilla y León sin apenas modificaciones, siguiendo la normativa vigente para su creación y el nivel escolar designado. En este caso, el nivel escolar elegido es el segundo ciclo de Educación Infantil, refiriéndose a la clase de 3º de Educación Infantil, que incluye a estudiantes de 5 a 6 años, generalmente.

El colegio cuenta con dos aulas de 3º de Educación Infantil bastante amplias y luminosas. Las dos aulas están orientadas hacia el este y cuentan con baño propio dentro de ellas. Además, encontramos cada aula dividida en tres zonas: el área de juego dividida en cuatro rincones, el área de trabajo que cuenta con cinco mesas y cuatro sillas cada una y el área de asamblea frente al encerado. Además, se cuenta con recursos tecnológicos básicos (un ordenador, altavoces y pizarra digital), así como una gran variedad de materiales y recursos educativos que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Los alumnos son muy activos y muestran respeto hacia los demás. Responden positivamente a las dinámicas innovadoras; sin embargo, en este curso predominan las enseñanzas más tradicionales. De esta manera, a partir de este proyecto se busca realizar algunos ajustes en el enfoque educativo para motivarlos en el aprendizaje mediante dinámicas divertidas y atractivas. De esta manera, evitamos la pérdida de interés y reducimos el ausentismo escolar.

Un elemento notable de estos dos grupos-aulas es la gran variedad de estudiantes en cuanto a diferentes contextos sociales. Encontramos diversidad cultural en proceso de aprendizaje y mejora del lenguaje con culturas diferentes a la nuestra. En este aspecto se muestra tolerancia, respeto e inclusión por parte de todos los alumnos, favoreciendo estos valores con actividades cooperativas. Además, cabe destacar la presencia de dos alumnos TEA (uno por aula) que tienen atención individualizada en todas las aulas, es decir, cuentan con un maestro de apoyo, por lo que pueden realizar varias actividades del proyecto. Para muchas otras no tienen las capacidades necesarias, como es el caso de la comunicación y la comprensión del lenguaje, por lo que no pueden disfrutar de la parte lingüística de la propuesta, aunque sí de la parte emocional y musical.

5.3 Objetivos, Competencias y Criterios de evaluación

El objetivo principal de la propuesta se basa en el aprendizaje de la comprensión, gestión y expresión emocional utilizando como herramienta la atribución de sonidos y obras musicales a imágenes de cuentos ilustrados.

5.3.1 Objetivos específicos

- Reconocer las emociones propias y ajenas, comprenderlas y aprender a gestionarlas.
- Atribuir características humanas a seres inanimados y objetos.
- Desarrollar la comunicación a través de los sentidos.
- Relacionar las imágenes y las producciones visuales con sonidos y piezas musicales.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad a través de estrategias musicales y visuales.
- Utilizar el juego como medio de aprendizaje.
- Utilizar la música y el movimiento corporal como medio de identificación y expresión de emociones.
- Emplear el razonamiento crítico y la expresión de perspectivas individuales que propicien el debate pacífico.

5.3.2 Competencias Clave

Se resaltarán las competencias clave que se muestran en la propuesta educativa, excluyendo aquellas que no han sido trabajadas.

1. Competencia en Comunicación Lingüística

Esta competencia se da a lo largo de toda la propuesta, ya que se basa en la atribución de características musicales a cuentos ilustrados, es decir, a producciones literarias infantiles. Además, se trabaja la lectura en voz alta mediante pictogramas de

diferentes narraciones literarias, es decir, una lectura y descripción conjunta del grupo a través de las imágenes de los cuentos.

Por otro lado, encontramos que uno de los propósitos más importantes es la transmisión de emociones y sentimientos, lo que hace que esta habilidad se esté cultivando a lo largo de toda la propuesta. Asimismo, el lenguaje corporal y la música son otras formas de expresión de emociones y sentimientos. Por esta razón, en toda la propuesta se ha solicitado la expresión a través del cuerpo, la escritura, el arte, la música y la palabra, así como la recepción a través de la audición, la vista y el tacto.

3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Se desarrolla en diversas actividades del proyecto con la necesidad de llevar a cabo un trabajo rítmico, el movimiento y las estructuras musicales fundamentadas en el lenguaje matemático. También, al considerar la investigación del entorno, se lleva a cabo una comprensión del espacio físico y sus características y oportunidades.

Además, se realiza un sistema de conteo a través del aprendizaje basado en el juego. En la actividad *Emocioca* se trabaja el conteo de números del 1 al 6 mediante un dado y el cambio de posición en el tablero, es decir, los alumnos lanzan un dado y, mediante el número que aparece en el dado, cuentan las posiciones que deben mover la ficha. Asimismo, el tablero cuenta con una numeración de las casillas del 1 al 40, por lo que se identifica el conteo entre números realizando involuntariamente sumas y restas.

4. Competencia digital.

Se utilizan las nuevas tecnologías para la reproducción de sonidos y piezas musicales. Además, se presenta en la pizarra digital el *Musicograma de las palabras* para que los alumnos lo visualicen a mayor escala, es decir, en un tamaño mayor que facilita su visión y comprensión de los detalles.

5. Competencia personal, social y aprender a aprender.

Se lleva a cabo la investigación de sonidos, texturas, formas y espacios, así como la manipulación de objetos y la experimentación. Se hace referencia en la Sesión 2, principalmente, al realizar un descubrimiento, por los infantes, de los instrumentos y los objetos que se encuentran en el aula para su uso con la relación de imágenes.

También se busca que los discentes apliquen sus conocimientos en las distintas situaciones. Además, se da valor al autoconocimiento, la autopercepción y la identificación de las emociones propias y ajenas a través de métodos colaborativos. Por esta razón, se aborda esta habilidad a lo largo de toda la propuesta.

6. Competencia ciudadana.

Se asocia con tareas en equipo y colaborativas, considerando las conductas de respeto y aceptación. También, se enfatiza la importancia de valorar la diversidad cultural al incorporar obras musicales de diferentes culturas. Se puede observar el repertorio musical de la Sesión 1 en la *Tabla 5*.

8. Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Se fomenta la literatura infantil, la comprensión de las emociones y el valor de su expresión de forma creativa mediante las artes. Constantemente se manifiestan las ideas individuales y el significado de cada estudiante, conectándolo con su pertenencia a la comunidad y el papel que debe cumplir. Esta competencia se da a lo largo de toda la propuesta, teniendo en cuenta su hincapié en las asambleas de grupo, iniciales y finales, donde los alumnos se expresan de manera individual y muestran su opinión acerca de las diferentes actividades y estados de ánimo.

5.3.3 Contenidos y criterios de evaluación

La propuesta didáctica está diseñada para ser desarrollada en un aula de 3° de educación infantil, por lo que los contenidos y los criterios de evaluación seleccionados hacen referencia a este nivel en el currículo.

Tabla 4

Contenidos y criterios de evaluación (Competencias Específicas) según la LOMLOE

Contenidos	Criterios de evaluación
<p><u>Crecimiento en armonía</u></p> <p><u>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias. - Integración sensorial: asociación de experiencias visuales, táctiles y propioceptivas a los movimientos del cuerpo. - Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino. - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados. - Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas. <p><u>B. Desarrollo y equilibrio afectivos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. 	<p><u>Crecimiento en armonía</u></p> <p><u>Competencias específica 1</u></p> <p>1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando (anticipando, adaptando, programando) acciones y reacciones, y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial, el control respiratorio y la coordinación en el movimiento.</p> <p>1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p><u>Competencia específica 2</u></p> <p>2.1 Identificar, expresar y valorar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.</p> <p><u>Competencia específica 4</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás. <p><u>C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados. <p><u>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo de cualquier tipo de discriminación. - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. 	<p>4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.</p> <p>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</p>
<p><u>Descubrimiento y exploración del entorno</u></p> <p><u>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociación de diferentes formas de representación. - Seriaciones y secuencias lógicas temporales. <p><u>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad. Pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: 	<p><u>Descubrimiento y exploración del entorno</u></p> <p><u>Competencia específica 1</u></p> <p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.</p> <p><u>Competencia específica 2</u></p> <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p>

<p>interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno. <p><u>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reducción, reutilización y reciclaje. 	<p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>
<p><u>Comunicación y representación de la realidad</u></p> <p><u>A. Intención e interacción comunicativas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad. - El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: 	<p><u>Comunicación y representación de la realidad</u></p> <p><u>Competencia específica 1</u></p> <p>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</p> <p>1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</p> <p><u>Competencia específica 2</u></p> <p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.</p>

<p>atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p>	<p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</p>
<p><u>B. Las lenguas y sus hablantes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio lingüístico individual atendiendo a su edad evolutiva. 	<p>Competencia específica 3</p>
<p><u>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado. - Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación. - Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. - Planificación y verbalización de la secuencia de acciones. Evocación y expresión de acontecimientos de la vida cotidiana ordenados en el tiempo. - Organizadores gráficos. Inferencias lógicas en imágenes y textos orales. 	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.</p> <p>3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p> <p>3.8. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.</p>
<p><u>D. Aproximación al lenguaje escrito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales (título, imágenes). Primera hipótesis para la interpretación y comprensión. 	<p>Competencia específica 5</p> <p>5.5. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</p> <p>5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos. 	<p>artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.</p>
<p><u>E. Aproximación a la educación literaria</u></p>	<p>5.7. Expresar gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Textos literarios orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural. 	
<p><u>F. El lenguaje y la expresión musicales</u></p>	
<ul style="list-style-type: none"> - La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil. - Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones). - La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad. - Intención expresiva en las producciones musicales y reconocimiento de las emociones que nos generan. Dramatización. - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos. 	
<p><u>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales</u></p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos. - Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas 	

<p>(recortado, pegado, punteados, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados. - Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías. <p><u>H. El lenguaje y la expresión corporales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. 	
--	--

Fuente: elaboración propia con base en datos de LOMLOE (2022).

5.4 Metodología

La propuesta educativa se fundamenta en múltiples sesiones que utilizan diversas metodologías activas con el fin de elegir una variedad de ellas para su aplicación.

En primer lugar, podemos señalar que el aprendizaje cooperativo y colaborativo son elementos clave en gran parte de la propuesta, ya que muchas tareas están creadas para que se realicen en grupo con un objetivo común, además de ser también individuales. Estas actividades se llevan a cabo dividiendo a los estudiantes en equipos, fomentando así el trabajo conjunto entre los discentes.

En segundo lugar, se utiliza el aprendizaje a través de la indagación, es decir, el aprendizaje por descubrimiento en varias tareas donde no se proporcionan instrucciones detalladas, y los estudiantes deben finalizar la tarea a través de su propio esfuerzo y

exploración, ya sea de forma individual o en grupo. Este aprendizaje se ve reflejado en mayor grado en las diferentes actividades de la Sesión 2, al utilizar la experimentación y la búsqueda de objetos para un aprendizaje u objetivo común. En este caso, los alumnos buscan de manera individual las posibilidades de acción de los objetos, los instrumentos y las partes del cuerpo para, posteriormente, llevar a cabo la actividad de manera conjunta poniendo en común todas las asociaciones individuales.

La totalidad de la propuesta se centra en llevar a cabo asambleas de aula para conversar sobre las emociones abordadas y comprender las diversas perspectivas, tanto del docente como de los estudiantes. Además, estas asambleas actúan como una herramienta para evaluar las sesiones, permitiendo conocer lo que han aprendido antes y después de las actividades.

Atendiendo a las asambleas de aula, se lleva a cabo el aprendizaje significativo a partir de estrategias que integran nueva información con conocimientos adquiridos previamente. Esto se lleva a cabo a través de la comprensión de los aprendizajes trabajando de manera progresiva los contenidos en las diferentes sesiones. En algunas sesiones, como la 2 y la 3, se utilizan los conocimientos adquiridos con anterioridad (conocer los instrumentos, los objetos, su sonido y su funcionamiento) y se enseña una nueva información sobre esos conocimientos para poder aplicarla de diferentes formas (nuevas posibilidades de acción de los instrumentos y los objetos, ya que los alumnos no saben utilizar un objeto cotidiano o diferentes materiales reciclados como instrumento musical).

Asimismo, se emplea el aprendizaje a través del juego (ABJ) como un recurso que favorece el aprendizaje con la participación activa, la colaboración en grupo y el impulso interno mediante narrativas atractivas, enigmas, retos, temas intrigantes, entre otros.

Además, se ha implementado el aprendizaje mediante áreas de trabajo, puesto que se han creado zonas específicas en ciertas sesiones para distinguir un tipo de contenido didáctico distinto. Funcionan como una forma de incentivar la motivación y promover el pensamiento crítico.

En otro aspecto, se han creado tareas utilizando estrategias educativas como el *Brainstorming* y las rutinas de pensamiento para ayudar en el aprendizaje y evaluar cómo están funcionando las actividades llevadas a cabo.

5.5 Temporalización

La programación de las sesiones se ajusta a las horas lectivas y a los horarios establecidos para cada año escolar en la institución donde se implementa la propuesta educativa. Las actividades han sido diseñadas para realizar cada sesión en un tiempo máximo de 90 minutos, pudiendo variar en las diferentes sesiones, que corresponde al tiempo de trabajo en el aula tras la asamblea diaria y anterior al almuerzo de los discentes. Las sesiones están organizadas para realizarse en diferentes días alternados en diferentes semanas, siendo realizadas en un máximo de 3 sesiones semanales. Así, la duración total de la propuesta será de 2 semanas.

5.6 Actividades o sesiones

Las actividades seleccionadas se han distribuido en 6 sesiones de duración similar, organizadas de manera que el aprendizaje se produzca progresiva y significativamente. En todas las sesiones se trabajan aspectos de las metodologías musicales de Edgar Willems (identificación de timbres en instrumentos musicales y objetos de la vida cotidiana y su posterior producción) y Raymond Murray Schafer (ilustración de sonidos). Además, se atribuyen a todas las sesiones las técnicas de musicalización *Leitmotiv* y *Contrapunto Musical* debido a la relación de sonidos y melodías con personajes o situaciones y, principalmente, con emociones.

5.6.1 Sesión 1: Primero veo, después escucho

Comenzamos la sesión realizando una asamblea en la que los alumnos, de manera individual deben expresar a la clase la emoción con la que se identifican ese mismo día. Para ello, la profesora coloca unas imágenes (ver anexo I), obtenidas del libro *El Emocionómetro del Inspector Drilo*, en la alfombra y los alumnos, siguiendo su turno, deberán levantarse, coger una de las imágenes y explicar a la clase lo que sienten. Estas imágenes serán útiles para el desarrollo de las posteriores sesiones.

Esta primera sesión consiste en familiarizar a los alumnos en la relación de las emociones con las imágenes y la música. Para ello, vamos a realizar una serie de actividades que lo trabajan.

En primer lugar, vamos a llevar a cabo la rutina de pensamiento *Antes Pensaba, Ahora Pienso* (ver anexo II) a partir de una cartulina que contiene una tabla separada por dos columnas. Vamos a presentar a los alumnos diferentes imágenes extraídas del cuento ilustrado *Bambi* (ver anexo III). Las imágenes se colocarán en la alfombra o en la pizarra, mientras que los alumnos están sentados en asamblea alrededor de ellas. Vamos a preguntar a los alumnos las emociones que les transmite cada imagen, teniendo en cuenta lo desarrollado durante la asamblea, y a colocar emoticonos que representan emociones (ver anexo V) en la tabla, según las respuestas de los alumnos, en la columna “Antes pensaba”. Después, vamos a recoger todas las imágenes y vamos a mostrárselas, nuevamente, una a una, mientras reproducimos diferentes piezas musicales seleccionadas para cada imagen. En esta ocasión, vamos a colocar emoticonos en la columna “Ahora pienso”, teniendo en cuenta las respuestas de los alumnos después de musicalizar las imágenes.

Tabla 5

Relación de las imágenes con las piezas musicales para la representación de emociones

IMAGEN	PIEZA MUSICAL	EMOCIÓN
Imagen 1	<i>So What</i> (Pink, 2008)	Ira
Imagen 2	<i>I'm A Believer</i> (Smash Mouth, 2001)	Alegría
Imagen 3	<i>My Heart Will go on</i> (Celine Dion, 1997)	Amor
Imagen 4	Sonido que representa a una persona masticando	Asco
Imagen 5	<i>Baila el Chiki Chiki</i> [(Rodolfo Chiquilicuatre,	Sorpresa

	2008) Desde el minuto 2.08 al 2.30]	
Imagen 6	<i>Hallelujah</i> (Leonard Cohen-versión de Rousseau, 2019)	Tristeza
Imagen 7	<i>Goosebumps Theme</i> (Jack Lenz, 1995)	Miedo

Fuente: Elaboración propia.

En segundo lugar, vamos a distribuir a los alumnos en grupos heterogéneos y cada grupo representará una emoción, por lo que habrá tantos grupos como emociones hayamos trabajado en la primera actividad. En este momento, se pedirá a los alumnos que piensen una canción que les haga sentir esa emoción y, cuando la profesora indique, deberán cantar la canción seleccionada por todos los miembros del grupo.

Para concluir la sesión, los alumnos deberán dialogar, en asamblea, si las canciones seleccionadas por los diferentes grupos concuerdan con sus sentimientos. Además, la profesora mostrará un cuaderno en el que se irán anotando los aprendizajes de cada sesión y, con pegatinas que muestran caras de emociones, cada alumno colocará en la sesión correspondiente la pegatina que consideren que representa la emoción que han experimentado durante la sesión (ver anexo V).

5.6.1.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 6

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Tarjetas de emociones	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente

Cartulina de la Rutina de Pensamiento	Primera actividad: 20 min.		Los/as alumnos/as
Tarjetas del Cuento <i>Bambi</i>	Segunda actividad: 20 min.		
Emoticonos de emociones	Asamblea final: 10 min.		
Pizarra digital con altavoces			
Cuaderno de la Clase			

Fuente: Elaboración propia.

5.6.2 Sesión 2: Descubriendo el sonido de los cuentos

La sesión inicia recordando los aprendizajes de la sesión anterior. Seguidamente, se dispondrán en la alfombra una serie de instrumentos u objetos y los alumnos, de manera individual, deberán transmitirnos la emoción que sienten ese día cogiendo el instrumento que ellos creen que se encuentra asociado para transmitirlo.

Los instrumentos u objetos dispuestos en la alfombra para su uso durante la asamblea son: *un xilófono, una campana, un palo de lluvia, un tambor, una flauta de émbolo, un tarro con Slime que simula el sonido de una flatulencia y un arpa pequeño.*

Después, se lleva a cabo la actividad en la que se va a trabajar la asociación de emociones con imágenes y sonidos, teniendo en cuenta la producción de los sonidos por parte de los alumnos. En primer lugar, se muestra una serie de imágenes extraídas del cuento ilustrado *El día que los crayones renunciaron* (ver anexo IV). Los alumnos, de manera grupal, deberán mencionar las emociones que muestran las imágenes. Seguidamente, se les pedirá que busquen un sonido realizado con su propio cuerpo (Ejemplo: *chasquidos, palmas, golpes en los muslos, golpes en la cabeza, soplar, golpes con los pies en el suelo...*) para cada imagen o emoción. Una vez realizado, se enumerarán nuevamente las imágenes utilizando, al mismo tiempo, el sonido que han seleccionado los alumnos para cada una de ellas.

En la siguiente actividad se va a hacer uso de las mismas imágenes. Los alumnos ya tienen seleccionada la emoción que han aplicado a cada imagen. En este caso, deberán buscar por el aula instrumentos que produzcan un sonido que les recuerde a la emoción de cada imagen. Se repetirá el mismo proceso que con la percusión corporal. En el aula disponen de los siguientes instrumentos musicales: *cuatro xilófonos, seis campanas con notación musical, dos tambores, tres pandeetas, cuatro chinchines, una flauta de émbolo, un arpa pequeño, un ukelele, dos triángulos, dos cajas chinas, ocho boomwhakers y cuatro claves.*

Para finalizar, se repetirá la actividad anterior, pidiéndoles a los alumnos que busquen un objeto que no sea un instrumento musical, para el mismo fin que en la anterior actividad. Esta actividad se basa en los principios de improvisación mediante ritmo y cuerpo de Jacques Dalcroze y se debe tener en cuenta que no se pueden dejar a su alcance objetos punzantes, cortantes o tóxicos, es decir, objetos peligrosos para su salud. Por ello, esos objetos se guardarán en el armario de la profesora y los alumnos deberán atender la condición de escoger objetos que se encuentren a vista de todos. Los objetos disponibles en el aula para esta actividad son: *pinturas, rotuladores, lápices, mesas, sillas, pizarra, dados de madera, cajas de plástico, frutas de plástico, paraguas, cubo de slime, carro de bebés, bebés de juguete, cazuelas de juguete, toallitas, papeles, cuentos, vasos de plástico, pinceles, objetos de asamblea con velcro, juguetes con sonidos de animales, pinzas de la ropa, cajas de puzzles y rompecabezas, casa de juguete, plastilina, silbato y tizas.*

A continuación se muestra una tabla de ejemplos de las diferentes asociaciones:

Tabla 7

Asociaciones de los sonidos producidos por objetos, instrumentos y partes del cuerpo con las emociones

INSTRUMENTOS	OBJETOS	PARTES DEL CUERPO	EMOCIONES
Tambor	Golpear los vasos de plástico en la mesa	Golpes con los pies en el suelo	Ira

Xilófono (notas agudas)	Golpear lápices en la mesa	Chasquidos	Alegría
Arpa	Frotar al bebé en el carro de bebés	Frotar suavemente las palmas de las manos	Amor
F de Boomwhakers	Cubo de Slime	Sonido con la boca	Asco
Flauta de émbolo	Silbato	Silbido	Sorpresa
Palo de lluvia	Agitar las cajas de los puzzles	Sonido con la nariz	Tristeza
Claves	Raspar una tiza en el encerado	Sonido con la boca	Miedo

Fuente: Elaboración propia.

Una vez realizadas todas las actividades se concluirá la sesión con una asamblea en la que los alumnos dialoguen sobre las diferentes formas de producir sonidos y, de manera individual, den su opinión. Además, se anotarán los aprendizajes en el cuaderno de la clase y se colocarán las pegatinas de emociones (ver anexo V).

5.6.2.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 8

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Instrumentos musicales	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Objetos cotidianos del aula	Primera actividad: 15 min.		Los/as alumnos/as
Tarjetas del Cuento <i>Bambi</i>	Segunda actividad: 10 min.		

Emoticonos de emociones	Tercera actividad: 10 min.		
Cuaderno de la Clase	Asamblea final: 10 min.		

Fuente: Elaboración propia.

5.6.3 Sesión 3: Creación de Cotidiáfonos (El volcán sonoro)

La sesión comienza realizando una asamblea en la que los alumnos muestren, de manera individual, cómo se sienten ese día, mediante un dibujo. Para ello, la profesora repartirá a los alumnos un papel y un lápiz y les transmitirá que deben realizar un dibujo sencillo y rápido de la emoción que sienten. Después, cada alumno lo expondrá a la clase.

Comenzamos la actividad consistente en elaborar un instrumento musical a partir de material reciclado y reusable. Teniendo en cuenta la elección final del cuento ilustrado, vamos a elaborar un cotidiáfono denominado “El volcán sonoro” (ver anexo VI). La actividad está basada en el cuento de la Sesión 6 *Tengo un volcán* que narra técnicas para identificar y gestionar la rabia, realizando una comparación de la misma con un volcán. El cotidiáfono es una maraca casera, que tiene integrado un *Pizzicato* y está decorada con la forma de un volcán.

Para comenzar la actividad, la profesora dispondrá el aula de manera que todas las mesas queden unidas para que todos los alumnos se puedan visualizar entre ellos y, además, ver a la maestra. Comenzamos realizando una mezcla de cola y agua a partes iguales y colocándolo en el centro de las mesas junto al papel de periódico y los pinceles. Además, repartimos papel de cocina para que los alumnos puedan secar sus pinceles y colocamos un vaso de agua en el centro para lavar los pinceles. Se reparte un envase de yogur a cada alumno. Los niños deberán trocear los papeles de periódico y darlos la forma que consideren (bolitas, cuadrados, tiras...). Seguidamente, los alumnos colocarán los trozos de papel de periódico en el envase de yogur con el pincel y la mezcla de cola y agua. Una vez cubierto todo el envase, se dejará secar durante 24 horas.

En referencia al segundo envase de yogur por alumno, los mismos deberán colocar una goma elástica a su alrededor, de manera que quede tensa.

El siguiente paso del cotidiáfono se desarrollará en otra sesión, ya que se ha de esperar a que la manualidad seque.

La siguiente actividad consiste en repartir a los alumnos una hoja de papel y una caja de pinturas, lápiz y goma. La profesora reproduce la melodía *The nights* (Avicii, 2014) y, al mismo tiempo, los alumnos deben realizar un dibujo que clarifique las emociones que les hace sentir la pieza musical.

En la asamblea final de la sesión, cada alumno dará una breve explicación de lo realizado durante la actividad anterior. Después, se anotan los aprendizajes y las emociones en el cuaderno de la clase.

5.6.3.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 9

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Envases vacíos de yogures (dos envases por alumno)	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Gomas elásticas	Primera actividad: 30 min.		Los/as alumnos/as
Legumbres (lentejas, garbanzos, alubias...) o arroz	Segunda actividad: 20 min.		
Cola Blanca	Asamblea final: 10 min.		
Pinceles			
Papel de periódico			
Papel de cocina, servilletas... (lo que se use para limpiar en clase)			
Pintura de dedos, ceras, rotuladores, lápiz, goma...			
Agua			
Cinta aislante o celo (si fuese necesario)			

Hojas de papel			
Pizarra digital con altavoces			
Emoticonos de Emociones			
Cuaderno de la Clase			

Fuente: Elaboración propia.

5.6.4 Sesión 4: Creación de Cotidiáfonos II (La erupción del volcán sonoro)

Comenzamos la sesión realizando una asamblea en la que se llevará a cabo un musicograma, producción visual originada por Jos Wuytack, basado en el cuento ilustrado *Alicia en el País de las Maravillas* (ver anexo VII) para familiarizar a los alumnos con la producción de sonidos y la asociación de los mismos a palabras. El musicograma consiste en realizar un esquema rítmico, en primer lugar con las palabras, en segundo lugar asociando las palabras a imágenes y en último lugar, utilizando la percusión corporal.

Tras el paso de 24 horas de secado de la manualidad elaborada en la sesión anterior, vamos a continuar con la ejecución de la misma. Comenzaremos repartiendo los envases, ya secos, a todos los alumnos y colocando en el centro de las mesas los rotuladores de colores para que puedan pintar su volcán. Además, les enseñaremos un cotidiáfono idéntico realizado por la profesora para que les sirva de guía (ver anexo VI). Todos los alumnos tienen la posibilidad de utilizar el papel de periódico restante para recortarlo en tiras y pegarlo en el reverso del envase de yogur decorado. Después, recogeremos los rotuladores y colocaremos en el centro de las mesas unos tarros con legumbres. Cada alumno debe decidir qué legumbres quiere introducir en su cotidiáfono (un tipo de legumbre por cotidiáfono). En este momento, los alumnos cogerán una porción de la legumbre seleccionada y la depositarán en el envase de yogur que han decorado previamente. Seguidamente, se les remitirá que coloquen el envase vacío rodeado de una goma dentro del envase decorado (ver anexo VI).

Una vez concluida la actividad, se pedirá a los alumnos que se coloquen en la alfombra, en disposición de asamblea, y se dará una breve explicación de la utilización

del cotidiáfono. Para la práctica de su uso se va a llevar a cabo una actividad que relaciona las imágenes con el sonido producido por el cotidiáfono creado.

La actividad consiste en mostrar dos imágenes de cuentos ilustrados que expresen dos emociones diferentes, alegría y tristeza (ver anexo VIII). Todos los alumnos decidirán, de manera cooperativa, a qué imagen relacionan el sonido del *pizzicato* y a cuál el de la maraca. Una vez seleccionados los sonidos, se realizará una asamblea en la que los alumnos deberán mostrar, en primer lugar con la imagen y en segundo lugar con el cotidiáfono, la emoción que quieren transmitir acerca de cómo se sienten en clase ese mismo día.

En la siguiente actividad, la profesora enuncia una serie de situaciones para que los alumnos, a través del cotidiáfono, respondan sobre las situaciones con alegría o tristeza (Un león se ha comido a un conejo, mi mamá me ha dado un regalo, mis compañeros se burlan de mí, mi amiga Claudia ha compartido su almuerzo conmigo...).

Se concluye la sesión realizando una asamblea en la que se repite de nuevo el musicograma utilizando el cotidiáfono y, después, se anotan los aprendizajes en el cuaderno de la clase y se seleccionan las emociones individuales.

5.6.4.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 10

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Pizarra Digital	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Materiales de la sesión anterior	Primera actividad: 30 min.		Los/as alumnos/as
Tarjetas de la Alegría y la Tristeza	Segunda actividad: 20 min.		
Emoticonos de emociones	Tercera actividad: 10 min.		

Cuaderno de la Clase	Asamblea final: 10 min.		
----------------------	-------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia.

5.6.5 Sesión 5: Musicalizando con juegos

Para comenzar la sesión se realiza una asamblea en la que los alumnos deben transmitir la emoción que sienten ese día, de manera individual, mediante gestos, sin reproducir ningún sonido. Después, se llevan a cabo las actividades de la sesión, consistentes en utilizar una metodología por rincones para que se vayan realizando las actividades de manera simultánea. Para ello, dividimos a los alumnos en tres grupos heterogéneos y les dispondremos, por azar, en las diferentes actividades. Cada actividad tendrá una duración de 15 minutos desde la señal de inicio y la profesora dará el aviso en el momento en el que tengan que rotar. Todas las actividades se relacionan con la psicología de la música en la improvisación de ritmo y cuerpo de Jacques Dalcroze.

En la primera actividad se elabora un juego de mesa para poner en práctica los conocimientos aprendidos tras las sesiones anteriores y previo a la sesión final. Se han desarrollado unas cartas que componen un *Memory de Cuentos Musicales*. Se configura una serie de 10 cartas que representan personajes de cuentos ilustrados mostrando expresiones emocionales y 10 cartas que representan instrumentos, objetos o sonidos corporales trabajados en las sesiones anteriores (ver anexo IX).

La dinámica consiste en colocar todas las cartas boca abajo en el centro del círculo formado por los alumnos en el lugar de la asamblea. Los alumnos deberán cooperar para encontrar una solución común al reto planteado. Para ello, en cada turno, deberán voltear dos tarjetas y decidir, entre todos, si las tarjetas se complementan. Sólo se pueden formar parejas de una imagen de un cuento relacionándola con la imagen de un instrumento que transmita la expresión que aparece en la primera imagen. Se debe clarificar que no existe una única solución válida, sino que varias respuestas pueden ser acertadas ya que, lo importante es buscar una solución común de manera cooperativa.

La segunda actividad consiste en realizar un *Dobble Emocional* en el que aparezcan personajes de cuentos ilustrados mostrando diferentes emociones (ver anexo X). Se trata de una actividad guiada por la profesora consistente en la colocación de 24 en un montón, en el centro de la mesa, boca arriba. La profesora enunciará una emoción y los alumnos deberán buscar en la tarjeta la emoción correspondiente, señalarla y realizar con su cuerpo un sonido que la represente. Si la respuesta es acertada, el alumno cogerá la carta, por lo que aparecerá una nueva que representa dibujos diferentes y, deberán seguir la misma dinámica hasta que la profesora cambie de emoción.

La tercera actividad consiste en realizar una *Emocioca Musical* (ver anexo XI). El juego consiste en recorrer un tablero con tu ficha seleccionada, utilizando un dado que marcará las casillas que debes avanzar. El juego tiene casillas y normas especiales que son las siguientes:

- Cuando aparece el número 6 en el dado durante tres tiradas seguidas, el jugador deberá volver al inicio del tablero y perderá el turno.
- La casilla de la oca corresponde a una imagen del “Patito Feo” en estado emocional de tristeza, por lo que cada vez que se caiga en esa casilla, se deberá realizar un sonido gracioso para alegrar al grupo y colocar la ficha en la siguiente casilla de “Patito Feo”.
- En la casilla final aparece un cisne contento, por lo que se deberá de cantar una canción alegre en el momento en que se finalice en esa casilla.
- En la casilla de “Campanilla enfadada” se deberá tocar la campana que se encuentra próxima al tablero para poder mover la ficha a la otra casilla con la misma imagen. Si no se toca la campana, “Campanilla” no te dejará pasar.
- En la casilla de “Maléfica” se deberá volver al inicio del tablero y realizar una secuencia con percusión corporal que exprese enfado.
- En la casilla de “El Sombrero Loco” se deberá tirar el dado y avanzar tantas casillas como número haya salido en el dado lanzado. Además, se deberán simular los pasos con un sonido realizado con la boca.
- La casita de madera de “Los tres cerditos” hace que se pierda el turno, por lo que tampoco podrá volver a emitir un sonido hasta que pase ese turno.

- La casilla en la que aparece “Blancanieves” sacando agua de un pozo tiene la función de dejar a un jugador sin tirar hasta que otro jugador pase por allí. Mientras espera, esa persona deberá tararear una canción a elección voluntaria.
- La casilla en la que aparece un personaje de “Robin Hood” con unas esposas hace efecto en que el jugador que caiga perderá dos turnos.

Cada casilla contiene dibujos que representan la acción que deben hacer en dicha casilla para facilitar el juego y adaptarlo a varias edades. Además, el tablero irá acompañado de un folleto (anexo XII) que explica mediante pictogramas lo que se debe realizar en cada casilla. El objetivo individual de cada alumno será llegar hasta la última casilla realizando correctamente las pruebas.

Al finalizar la dinámica por rincones de los juegos de mesa seleccionados se realizará una asamblea en la que se dialogará de manera común sobre las actividades realizadas. Además, los alumnos realizarán una valoración oral sobre la sesión y se anotarán los aprendizajes y las emociones en el cuaderno de la clase.

5.6.5.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 11

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Tarjetas <i>Memory de Cuentos Musicales</i>	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Tarjetas <i>Dobble Musical</i>	Primera actividad: 15 min.		Los/as alumnos/as
Tablero <i>Emocioca</i> , fichas de emoticonos y dado	Segunda actividad: 15 min.		
Emoticonos de emociones	Tercera actividad: 15 min.		

Cuaderno de la Clase	Asamblea final: 10 min.		
----------------------	-------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia.

5.6.6 Sesión 6: Musicalización de un Cuento Ilustrado I

En primer lugar, se dispone a los alumnos en asamblea y se realiza un refuerzo de los conocimientos aprendidos en todas las sesiones anteriores realizándoles preguntas orales. Después, se presenta el cuento seleccionado para su musicalización *Tengo un volcán*. A partir de este cuento, se realizará una lectura en voz alta mientras se muestran las imágenes del propio cuento a los alumnos.

Para comenzar la actividad de musicalización, la profesora mostrará unas tarjetas (anexo XIII) que contienen varias escenas de las ilustraciones del cuento. Los alumnos deben ordenarlas de manera cronológica en la alfombra, en gran grupo, según la comprensión de la historia. Seguidamente, se debatirán las emociones que expresa cada tarjeta. Cuando todos los alumnos clarifiquen y atribuyan una emoción a una tarjeta, la profesora les pedirá, repartiendo una tarjeta por alumno, que busquen un sonido en la clase o en ellos mismos que represente la tarjeta que se les ha prestado.

Una vez que todos los alumnos tengan claro el sonido seleccionado, se les preguntará de manera individual para clarificar que es acertado. Finalmente, se volverá a realizar la lectura del cuento ilustrado en voz alta, utilizando los sonidos seleccionados por los alumnos durante su lectura.

En la asamblea final se completará el cuaderno de la clase y se realizará un repaso oral de todo lo aprendido durante el proyecto, teniendo en cuenta las emociones que les ha producido el cuento y la sesión en general. La reflexión realizada se tendrá en cuenta para ser tratada en la asamblea inicial de la siguiente sesión.

5.6.6.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 12

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Cuento ilustrado <i>Tengo un volcán</i>	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Tarjetas <i>Tengo un volcán</i>	Primera actividad: 30 min.		Los/as alumnos/as
Instrumentos y objetos de las anteriores sesiones	Segunda actividad: 20 min.		
Emoticonos de emociones	Asamblea final: 10 min.		
Cuaderno de la Clase			

Fuente: Elaboración propia.

5.6.7 Sesión 7: Musicalización de un Cuento Ilustrado II

En primer lugar, se realiza una asamblea sobre el cuento ilustrado *Tengo un volcán* de la anterior sesión. La docente realiza preguntas orales acerca de las emociones sentidas durante la sesión y de los conocimientos adquiridos. Después, se explica la relación de la emoción de la ira con el nerviosismo, así como la comprensión de cada una de ellas, y se presenta el cuento seleccionado para su musicalización: *Respira*. En este momento, la profesora realizará una lectura en voz alta del cuento para que los alumnos, posteriormente, sepan identificar situaciones en las que han sentido nerviosismo.

Comenzamos la actividad de musicalización colocando varias tarjetas en diferentes puntos de la clase no visibles. De esta manera, se proporcionará a los alumnos el número existente de tarjetas (ver anexo XIV) y se les pedirá que busquen el lugar de colocación de las tarjetas de manera libre. En caso de que los alumnos no encuentren

todas las tarjetas, se les proporcionarán pistas orales de su lugar. Seguidamente, los alumnos deberán colocar en orden cronológico las tarjetas, pegándolas en la pizarra.

Tras la colocación de las tarjetas se realizará un ejercicio de calma del nerviosismo en el que la profesora realizará los ejercicios pertenecientes al cuento ilustrado *Respira*. En esta actividad, la profesora actúa como guía y los alumnos realizan los ejercicios de calma por medio de la imitación.

Después, se colocarán en la alfombra varios instrumentos y objetos, y se pedirá a los alumnos que seleccionen un instrumento, objeto o parte del cuerpo para cada emoción de las tarjetas que se encuentran en la pizarra. Los instrumentos y objetos colocados son: *cuatro xilófonos, seis campanas con notación musical, dos tambores, tres panderetas, cuatro chinchines, una flauta de émbolo, un arpa pequeño, un ukelele, dos triángulos, dos cajas chinas, ocho boomwhakers, cuatro claves, pinturas, rotuladores, lápices, mesas, sillas, pizarra, dados de madera, cajas de plástico, frutas de plástico, paraguas, cubo de slime, carro de bebés, bebés de juguete, cazuelas de juguete, toallitas, papeles, cuentos, vasos de plástico, pinceles, objetos de assembly con velcro, juguetes con sonidos de animales, pinzas de la ropa, cajas de puzzles y rompecabezas, casa de juguete, plastilina, silbato y tizas.*

Una vez realizadas las asociaciones de las tarjetas con los instrumentos, objetos y partes del cuerpo, se asignará a cada alumno uno de ellos y se realizará nuevamente la lectura en voz alta del cuento, esta vez utilizando las asociaciones realizadas. La asignación de asociaciones a alumnos se realizará por azar.

En la asamblea final se llevará a cabo un *Brainstorming* sobre los sonidos que calman el nerviosismo. Estos sonidos se han experimentado a lo largo de la sesión y pueden ser subjetivos con respecto a las opiniones individuales de cada alumno. Finalmente, se completará el cuaderno de la clase y se realizará un repaso oral de todo lo aprendido durante el proyecto, realizando una valoración individual del proyecto.

5.6.6.1 Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos

Tabla 13

Recursos materiales, temporales, espaciales y humanos de la sesión

Recursos materiales	Recursos temporales	Recursos espaciales	Recursos humanos
Cuento ilustrado <i>Respira</i>	Asamblea inicial: 10 min.	El aula de referencia	El docente
Tarjetas <i>Respira</i>	Primera actividad: 20 min.		Los/as alumnos/as
Instrumentos y objetos de las anteriores sesiones	Segunda actividad: 10 min.		
Emoticonos de emociones	Tercera actividad: 10 min.		
Cuaderno de la Clase	Asamblea final: 10 minutos		

Fuente: Elaboración propia.

5.7 Evaluación de las actividades

De acuerdo con la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, que busca mejorar la calidad educativa (LOMLOE), la evaluación se entiende como un proceso clave para detectar y seguir el aprendizaje de los estudiantes. Su objetivo es optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación de las actividades es variada, ya que se lleva a cabo mediante la observación directa y organizada, un cuaderno de control que se elabora de manera grupal entre todos los estudiantes y la maestra, una rúbrica de evaluación individual a cada estudiante y las diferentes asambleas de aula.

En la primera sesión, se ha presentado a los alumnos un cuaderno en el que se anota cada emoción presentada de manera individual por cada alumno en cada una de las sesiones.

Por otra parte, se realizan reuniones en el aula al inicio y al cierre de cada clase para evaluar cómo se han manejado las emociones, tanto de la clase actual como de la anterior. Esto permite a los alumnos aprender de sus compañeros a través de la interacción social y las habilidades del lenguaje.

Por último, se realiza una observación a todos los alumnos durante la realización de las actividades como seguimiento del aprendizaje y revisión del aprendizaje significativo en las asambleas de aula. Además, se completa una rúbrica de evaluación individual que refleja los distintos aspectos relacionados con la propuesta educativa y sus metas (ver anexo XV).

6. Conclusiones

Una vez concluido el Trabajo de Fin de Grado, se pretende valorar la importancia de la música como herramienta educativa de comprensión de imágenes y literatura infantil a través del desarrollo emocional. La propuesta didáctica no ha podido ser realizada, por lo que el trabajo carece de resultados para análisis. Asimismo, se realiza una valoración del nivel de logro de las metas planteadas en la segunda sección del trabajo:

- Incorporar técnicas de musicalización para enriquecer la narración de cuentos ilustrados y favorecer la expresión emocional del alumnado.

Este objetivo se centra en las técnicas empleadas de aplicación de la música en las diferentes actividades para trabajar el lenguaje visual y las emociones. Se trata de la manera en que se aplican las nociones musicales en relación con la comprensión lectora y la identificación, gestión y expresión de emociones individuales y ajenas.

Estas técnicas se pueden utilizar de manera transversal e interdisciplinar para la musicalización de diferentes contenidos del currículo. Es indiferente el área al que pertenezcan los contenidos, ya que son técnicas de fácil adaptación, tanto en materia, como en recursos y técnicas.

- Aplicar diversas metodologías activas de manera simultánea para fomentar la participación activa, la autonomía, la toma de decisiones, la identificación y expresión emocional, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

Este objetivo hace referencia a la manera de organización de las actividades de la propuesta didáctica, ya que se hace uso de diversas metodologías que completan todo el proyecto. La convivencia de diversas metodologías en una misma actividad proporciona mayor implicación y motivación del alumnado, atención a la diversidad, desarrollo de las competencias múltiples y aprendizaje significativo. Además, muestra a docentes y futuros docentes diferentes maneras de trabajo y aprendizaje de un contenido o conocimiento evitando la enseñanza tradicional mediante la introducción de diversas metodologías con libertad de aplicación en el aula.

- Comprender el significado de las imágenes en relación con la narrativa mediante la empatía.

Este objetivo hace referencia al proceso de comprensión lectora mediante el apoyo visual. De esta manera, las imágenes pueden servir como ayuda a la comprensión del relato escrito y al aprendizaje de la producción de fonemas ya adquiridos de manera auditiva. Así, los alumnos relacionan las palabras con las imágenes, que son un lenguaje más sencillo de interpretar.

Por otro lado, también hace referencia a la relación de las imágenes con las emociones. En este caso, se trabaja la empatía al identificar diferentes emociones en las producciones visuales. Así, los alumnos relacionan la emociones identificadas en las imágenes con emociones reales expresadas por otras personas.

6.1 Limitaciones y oportunidades

Una vez realizada la redacción del presente trabajo se valora la dificultad de la selección de información, ya que los beneficios musicales en la etapa de Educación Infantil son muy amplios y diversos, por lo que no es posible tratar todos los temas secundarios que abordan este trabajo. El aumento de la documentación teórica podría ofrecer nuevas estrategias para comprender el tema y mayor detalle para el diseño de actividades que ayuden al crecimiento integral y personal.

Por otra parte, se quiere resaltar la idea de intervención como un programa que puede implementarse en varios niveles de educación, ya que las adaptaciones requeridas son mínimas o incluso inexistentes en algunas ocasiones para cursos de segundo ciclo de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria. Asimismo, es un proyecto que puede llevarse a cabo en varias materias de manera simultánea y transversal, siendo diseñado de manera interdisciplinar. Considerando la normativa educativa, podemos señalar que los contenidos son similares en los distintos niveles del ciclo de Educación Infantil, siendo compatibles con los contenidos del ciclo de Educación Primaria, lo que apoya lo que se mencionó anteriormente. La propuesta se puede ajustar a ciclos superiores de Educación Primaria con algunos cambios. Adicionalmente, se pueden adaptar y aplicar variadas metodologías activas que aumente o favorezcan la eficacia de la propuesta.

Las limitaciones que se han encontrado en la posible implementación de la propuesta han sido analizadas de manera individual. Se podría presenciar una falta de tiempo para coordinar distintas propuestas que no están relacionadas con la que se presenta. Además, se presenta un número alto de sesiones, lo que podría desorganizar el horario de la materia o causar un desequilibrio en el tiempo dedicado a los diferentes contenidos o enseñanzas.

Adicionalmente, es evidente la complejidad que presentan ciertas tareas debido a la falta de recursos, aunque se ha analizado exhaustivamente cada una de las actividades propuestas para garantizar la ejecución con el máximo éxito.

Por otra parte, es importante señalar que en algunas tareas, ciertos estudiantes con necesidades educativas especiales pueden enfrentar dificultades. En este sentido, sería necesario evaluar las circunstancias individuales y, si es viable, ajustar las actividades para adaptarlas a estos alumnos.

Una vez conocidas las limitaciones, se pueden enfatizar con mayor claridad las oportunidades, puesto que ofrecen una gran cantidad de saberes y métodos de enseñanza que pueden ser aplicados de manera interconectada y en diferentes áreas. Asimismo, abarcan una amplia variedad de grupos de edad. Por otro lado, se pueden observar las diversas maneras en que la propuesta puede ajustarse a distintos entornos, temáticas, etapas educativas y particularidades individuales.

La labor de este contenido específico, considerando las ventajas musicales, artísticas y físicas, juega un papel crucial en la formación de características esenciales en las personas que participan en la propuesta, siendo clave para el completo desarrollo personal y el comportamiento de cada individuo en la comunidad.

En conclusión, es posible resaltar las posibilidades y ventajas que se ofrecen para la salud mental desde la infancia, así como los beneficios para la salud física y la educación en diversas áreas educativas.

6.2 Conclusiones personales

El presente trabajo contribuye en mi futura práctica docente, ya que me gustaría realizar su práctica en un aula real de Educación Infantil a lo largo de mi carrera. He

podido comprobar la importancia de la música en la comprensión de imágenes y de la narrativa, además de la importancia de la identificación de emociones para la comprensión de las emociones ajenas y de las expresiones visuales.

La temática seleccionada es innovadora y poco convencional a la hora de llevarla a cabo en el aula, por lo que ha supuesto un reto para mí. Además, esta propuesta se ha ido nutriendo de vivencias y conocimientos a lo largo de los años cursados en las diferentes universidades, en las prácticas docentes y en la experiencia como monitora infantil en diferentes programas y campamentos. Toda la interacción adulto-infante me ha servido para valorar las necesidades individuales de los niños y para comprender la importancia de la música en muchos ámbitos de desarrollo, haciendo hincapié en los beneficios para la salud mental.

Estoy satisfecha con el resultados que he logrado gracias a mi dedicación, pero me entristece no haberlo llevado a la práctica. Sin embargo, esta situación no se descarta para ser incorporada en mi futura labor como educadora.

Lista de referencias

- Bachmann, M.L. (1998). *La rítmica de Jacques-Dalcroze*. Madrid: Pirámide.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning theory*. Prentice-Hall.
- Berbel, N. y Capellà, P. (2014). Cuentos musicales ilustrados y con soporte audiovisual: Una experiencia interdisciplinar en los estudios de grado de Educación Infantil y Primaria. *DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades*, (6), 287-294. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/46030>
- Bruner, J.S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.
- Chion, M. (1999). *El sonido: Música, cine, literatura...* (E. Folch González, Trad.). Ediciones Paidós Ibérica.
- Comenius, J.A. (1658). *Orbis sensualium pictus: Hoc est, omnium principalium in mundo rerum, & in vita actionum, pictura & nomenclatura*. Núremberg: Michael Endter.
- El Mostrador (2025, 6 de mayo). *El poder de estimular desde la infancia: Cómo los cuentos ilustrados impulsan el desarrollo infantil*. <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/ninez/2025/05/06/el-poder-de-estimular-desde-la-infancia-como-los-cuentos-ilustrados-impulsan-el-desarrollo-infantil/>
- Erro, A. (2018). La ilustración en la literatura infantil. *Rilce Revista de Filología Hispánica*, 16(3), 501-511. <https://doi.org/10.15581/008.16.26774>
- Farkas, C. (2021). Los cuentos infantiles y su rol en el desarrollo emocional en la primera infancia. *Revista de Sociología*, 36(1), 68-82. <https://doi.org/10.5354/0719-529X.2021.64427>
- Fundación Leer (s.f.). *Con sonidos y efectos*. <https://www.leer.org/Recursos-Educativos/Docentes/Actividades/Con-sonidos-y-efectos>
- García Baranda, N. (2023). *Los cuentos sonoros para la educación infantil* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid).
- García Santamaría, N. (1992). *El arte de contar cuentos*. Madrid: Narcea Ediciones.

- Gardner, H. (1987). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* (S. Fernández, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Gauvain, M. y Richert, R. (2016). *Cognitive Development. Encyclopedia of Mental Health* (pp. 317 - 323). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397045-9.00059-8>
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Barcelona, España: Kairós.
- Guijarro, R. (2023). *Punto contra punto: Una teoría de la música en la literatura*. Iberoamericana Vervuert.
- Halliday, M. A. K. (1976). *System and Function in Language*. Oxford University Press
- Hernández, P. D. y Ibáñez, A. M. M. (2024). *Álbumes Ilustrados: El Mundo Visual de los Cuentos Infantiles*. II Congreso Internacional de Estudios Literarios. <https://congresolittera.org/ponencia/albumes-ilustrados-el-mundo-visual-de-los-cuentos-infantiles/>
- Jiménez, M.L. y Gordo, A. (2014). El cuento infantil: Facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Praxis & Saber*, 5(10), 151-170. <https://www.redalyc.org/pdf/4772/477247214009.pdf>
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Mayo, N. (2024). *Los cuentos musicales como herramienta pedagógica en el aula de Educación Infantil: Una investigación cualitativa* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid).
- Moliné, J. (2020). Música y narración: Una síntesis de las teorías narrativas aplicadas a la música. *AV Notas: Revista de Investigación Musical*, (9), 59-67. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7632272.pdf>
- Mondragón, C.L. y Patrón, P.G. (2024). *Los cuentos infantiles y el desarrollo cognitivo en la educación inicial* (Trabajo de Investigación, Innova Teaching School).
- Montalvo, J.A. y Martos, N. (2021). *Diseño de cuentos ilustrados y atención lectora infantil: El caso de la aplicación y biblioteca digital Correpalabras* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Lima).

- Montoya, A. (2014). Una aproximación al uso del *leitmotiv* en el cine musical: El caso de *La bella y la bestia* y *El rey león*. En J. Vera et al. (Eds.), *Una perspectiva caleidoscópica* (pp. 94-107). Editorial Letradepalo.
- Moral, S. (2018). *La ilustración en la literatura infantil: una aportación en primera persona* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid).
- Muñoz, J.R. (2002). El cuento y la canción. *Eufonía: Didáctica de la música*, (24), 59-61.
- Murray Schafer, R. (1984). *Cuando las palabras cantan*. Buenos Aires: Ricordi Americana.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How Picturebooks Work*. Routledge.
- Ortega, S. (s.f.). *12 cuentos de música clásica para niños*. EQ Fuentes Comunicación. <https://comunicacion.eqfuentes.com/portfolio/cuentos-musica-clasica-para-ninos>
- Pombo, R. (Letra), Vives, C. (Música) y Jaramillo, L. (Ilustraciones). (2008). *La pastorcita* [Canción adaptada]. En *Pombo Musical* [Álbum]. Gaira Música Local.
- Porta, A. y Herrera, L. (2017). La música y sus significados en los audiovisuales preferidos por los niños. *Comunicar: Revista Científica de Educomunicación*, 25(52), 59-67. <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/14090/La-musica.pdf?sequence=2>
- Real Academia Española. (s.f.). *Musicalizar*. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 14 de mayo de 2025, de <https://dle.rae.es/musicalizar>
- Salmurri, F. (2004). *Libertad emocional: Estrategias para educar las emociones*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Toro, D.C. (2018). Cuento ilustrado: Cuatro aproximaciones a través de tres revistas literarias colombianas. *Anales de Literatura Hispanoamericana*, (47), 91-108.
- Willems, E. (2002). *El valor humano de la educación musical*. Barcelona: Paidós.
- Wuytack, J. y Schollaert, P. (1974). *L'audition musicale active*. Lovaina: Éditions de Monte.
- Viñuela, E. y Fraile, T. (2017). *Relaciones música e imagen en los medios audiovisuales*. Universidad de Oviedo.

https://www.academia.edu/26430990/Relaciones_m%C3%BAsica_e_imagen_e_n_los_medios_audiovisuales

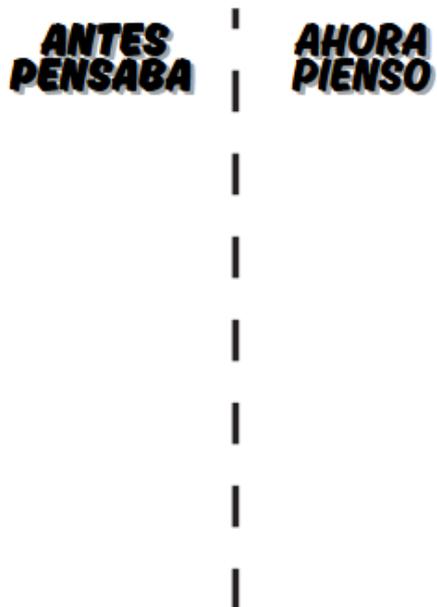
Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo I. Imágenes de las emociones para la asamblea obtenidas del libro *El Emocionómetro del Inspector Drilo*.



Anexo II. Rutina de pensamiento “Antes Pensaba, Ahora Pienso”.



Anexo III. Tarjetas del cuento ilustrado *Bambi* para las sesiones 1 y 2.



1



2



3



4



5



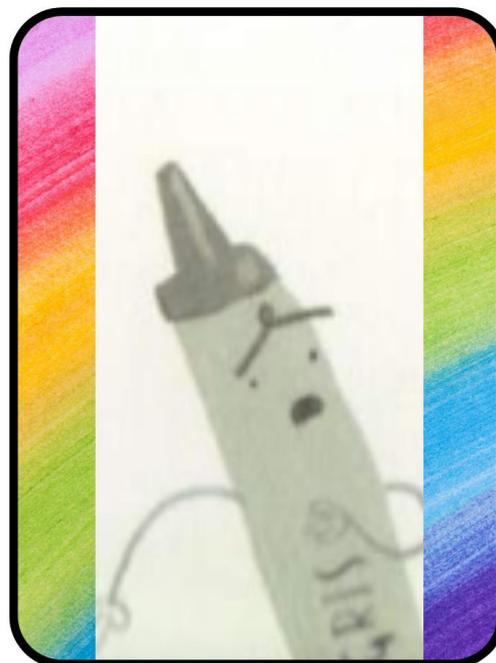
...bi ha aprendido a descubrir
 ...sombres. Pero esta mañana,
 ...presa. ¡Luz! El sol brilla. Es
 ...s arboles se han descolorido y
 ...blanco deslumbrante bajo el
 ...errear las ramas. Bambi,
 ...Está frío, pero no es
 ...stado nevando durante toda
 ...es, pero no le abriga mucho
 ...muy divertido, pues cada
 ...jando una huella en la
 ...sitas.
 ...y Tambor, que insiste en ir a
 ...charca. Esta brilla como un
 ...de un cristal. Los ojos de
 ...derraman sobre el hielo. El
 ...resbalón de su vida! El
 ...estornillo de risa. Bambi,
 ...un difícil! Resbaló de nuevo
 ...ra cualquier lado. Tambor
 ...das y Bambi pone todo su
 ...puedo. ¡Primera y
 ...vimiento, logra al fin
 ...e la charca. ¡Primera y

6



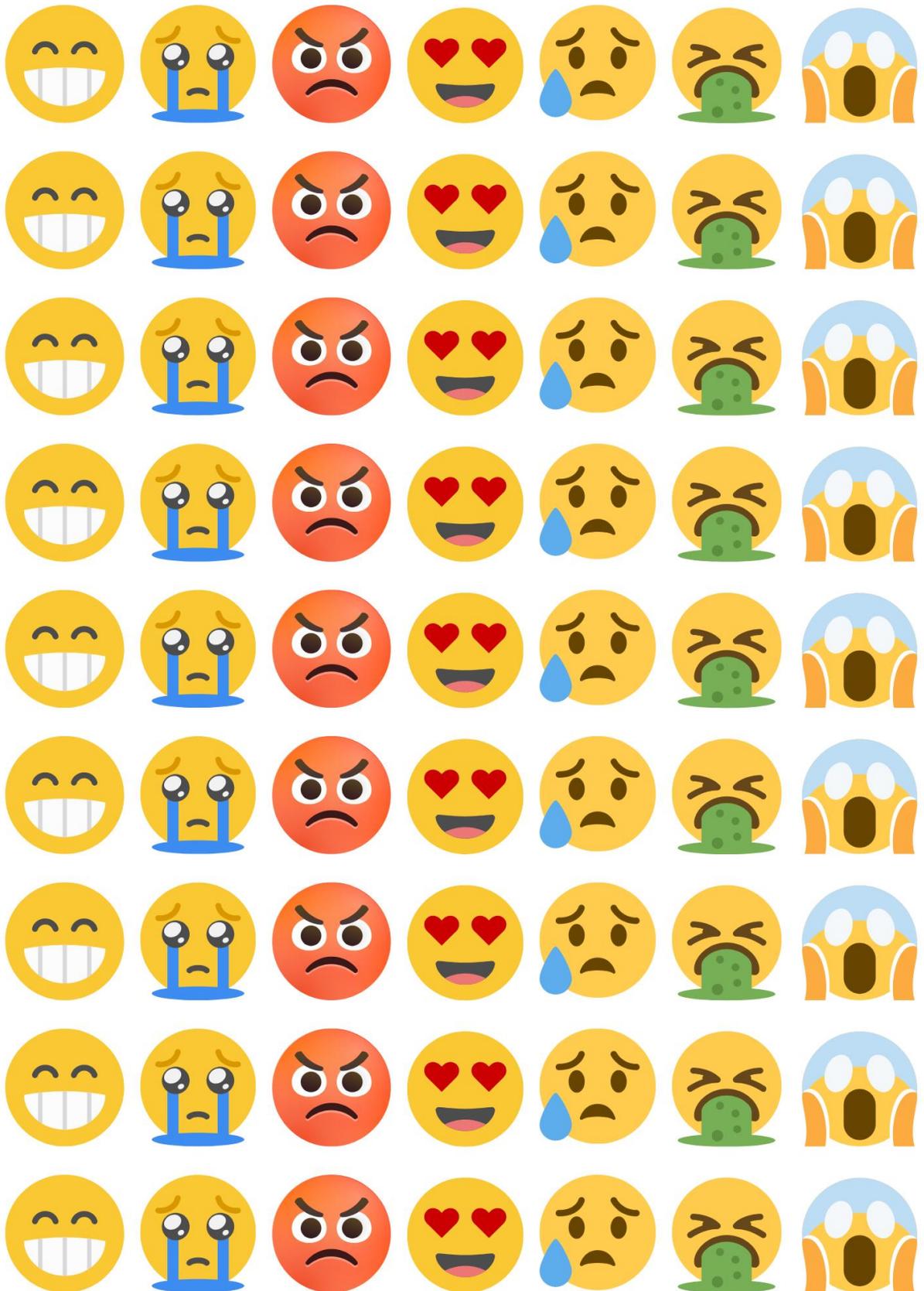
7

Anexo IV. Tarjetas sobre las ilustraciones del cuento *El día que los crayones renunciaron.*





Anexo V. Pegatinas de los emoticonos de las emociones.



Anexo VI. Cotidiáfono “El Volcán Sonoro”.



Anexo VII. Musicograma de las palabras basado en el cuento ilustrado *Alicia en el país de las Maravillas*.

Musicograma de las PALABRAS

Zulema Fernández Muñoz

The musicogram consists of three systems of musical notation on a 4/4 time signature, each with two staves. The background features vertical stripes in shades of green, yellow, orange, pink, purple, and blue.

System 1:

- Staff 1: Four quarter notes, followed by a half note, then two quarter notes.
- Staff 2: Four quarter notes, followed by a half note, then two quarter notes.
- Lyrics: Té, Té, Té, Gato, Gato, Gato, Té, Té

System 2:

- Staff 1: Quarter rest, quarter note, quarter note, quarter note.
- Staff 2: Quarter rest, quarter note, quarter note, quarter note.
- Lyrics: Gato, Gato, Té, Té, Té, Té

System 3:

- Staff 1: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note.
- Staff 2: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note.
- Lyrics: Three teacups, two cats, two cats, two teacups

System 4:

- Staff 1: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note.
- Staff 2: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note.
- Lyrics: No teacup, two cats, teacup, No teacup, teacup, teacup

4 Té Té Té Gato Gato Gato Té Té

4

4 Gato Gato Té Té Té

4

~ El único modo de lograr lo imposible, es convenciéndose de que sí es posible ~

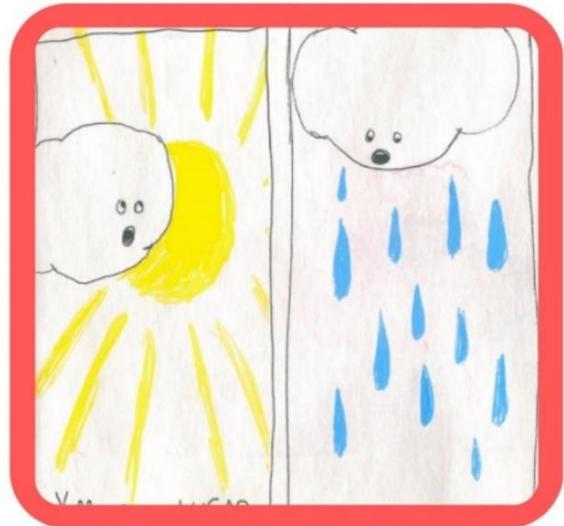
Anexo VIII. Tarjetas de Alegría y Tristeza sobre el cuento ilustrado *Alicia en el país de las maravillas*.





Anexo IX. Cartas del *Memory* de Cuentos Musicales sobre diferentes imágenes de cuentos ilustrados.



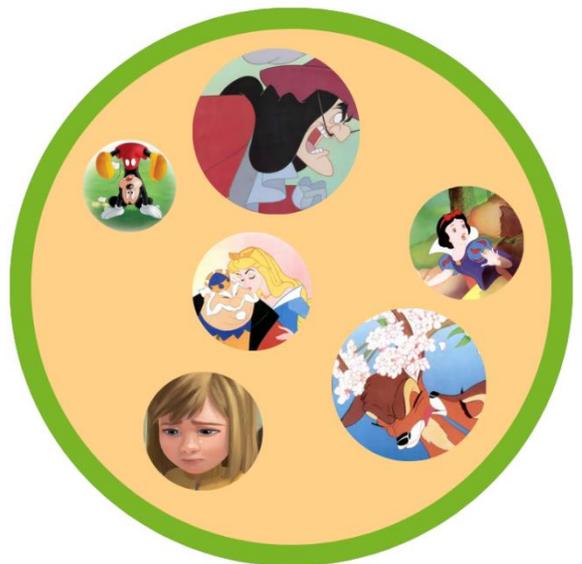
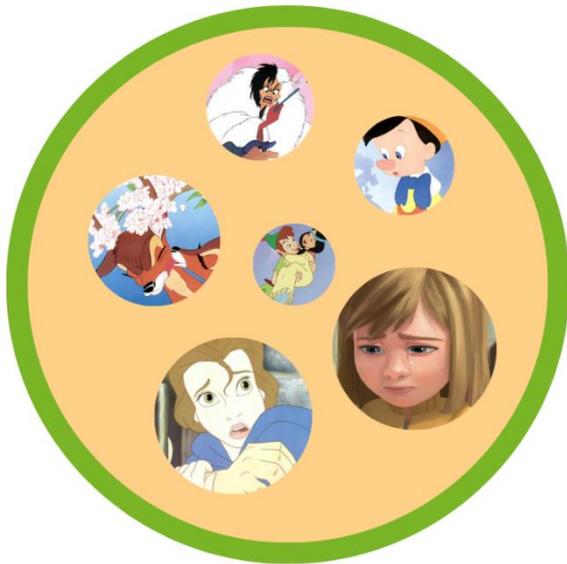
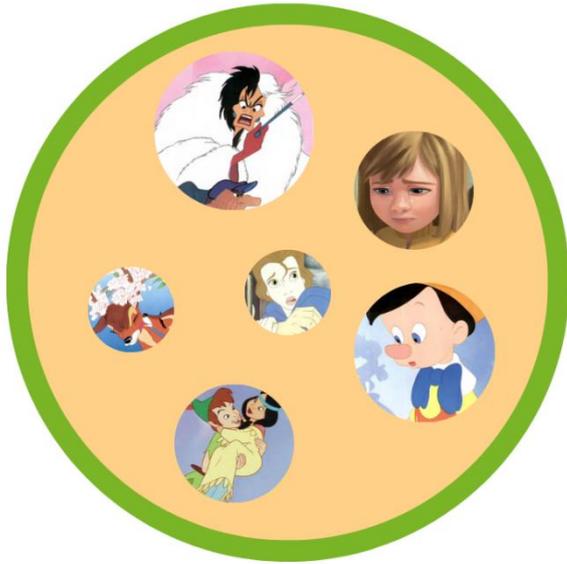


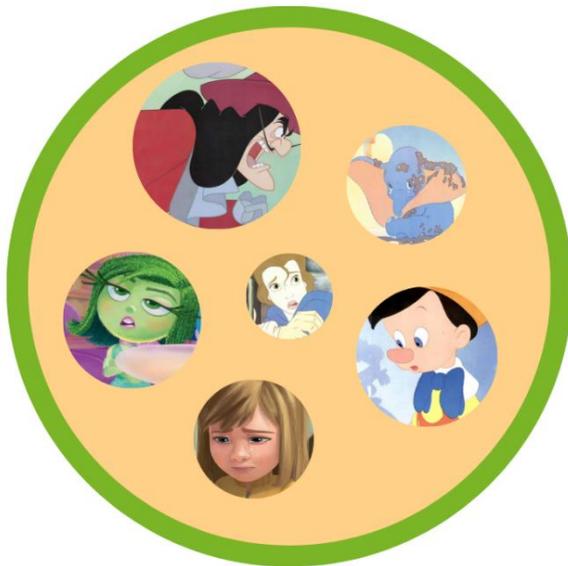
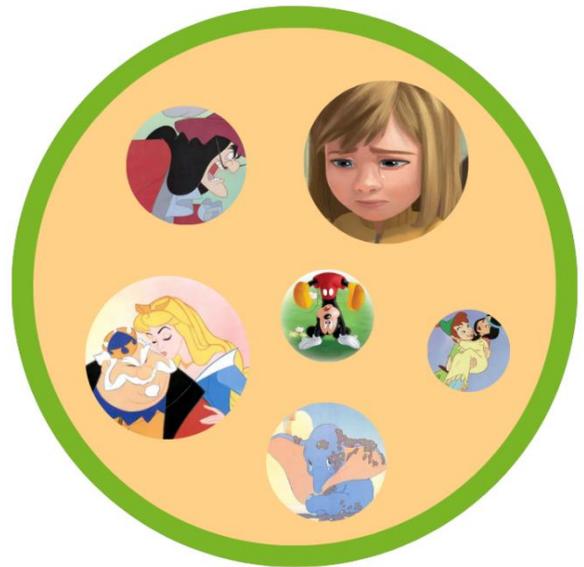




Anexo X. Cartas *Doble* Emocional.







Anexo XI. Tablero de juego de mesa *Emocioca*, sobre imágenes de cuentos ilustrados clásicos, y fichas del juego.



Anexo XII. Folleto con pictogramas que explica las normas de la *Emocioca*.



Anexo XIII. Imágenes del cuento ilustrado *Tengo un volcán*.





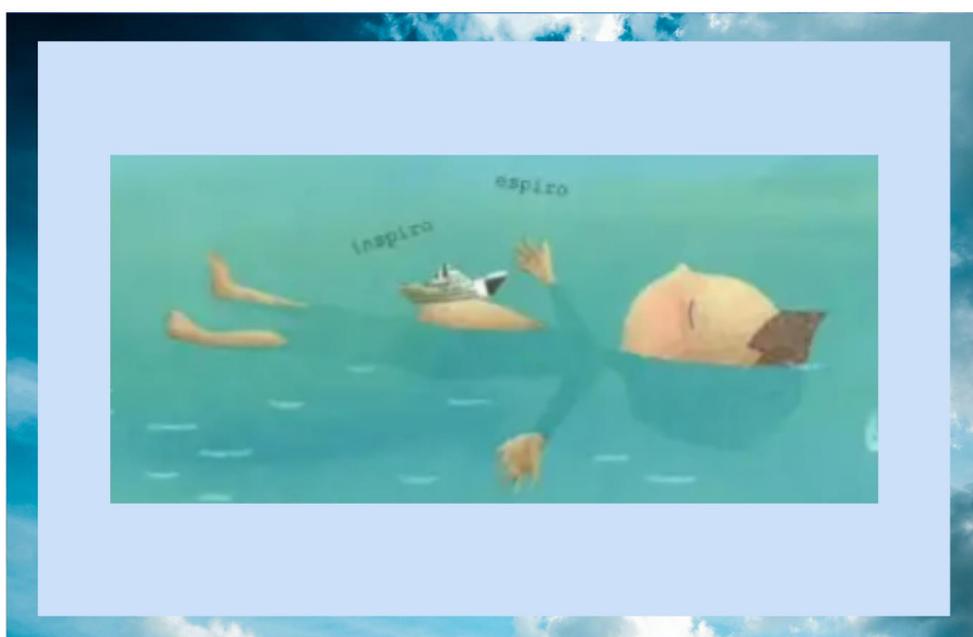


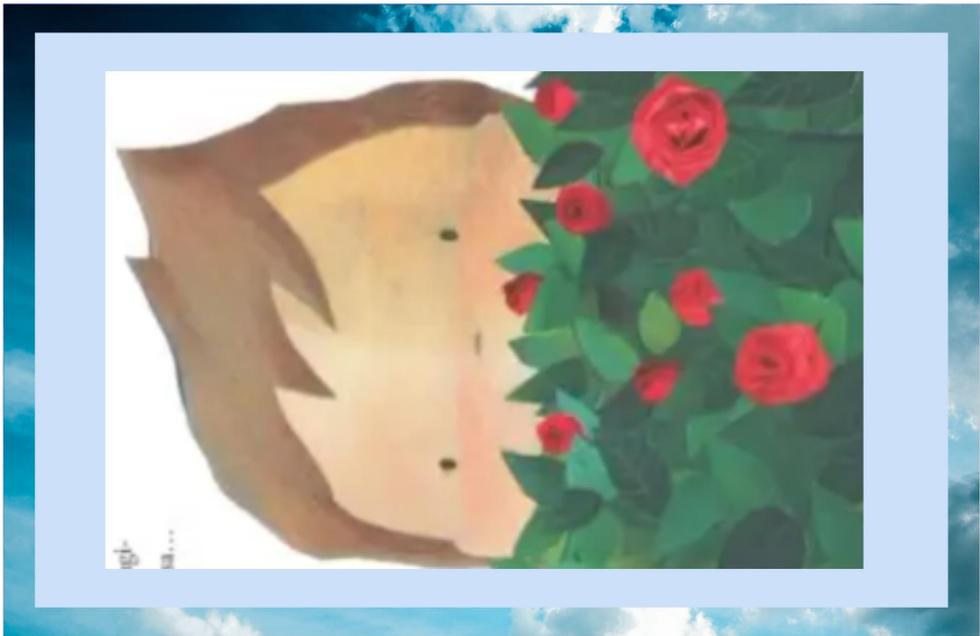






Anexo XIV. Imágenes del cuento ilustrado *Respira*











Anexo XV. Rúbrica de Evaluación de las actividades

ÍTEMS



Reconocer las emociones propias y ajenas, comprenderlas y aprender a gestionarlas.			
Atribuir características humanas a seres inanimados y objetos.			
Desarrollar la comunicación a través de los sentidos.			
Relacionar las imágenes y las producciones visuales con sonidos y piezas musicales.			
Desarrollar la imaginación y la creatividad a través de estrategias musicales y visuales.			
Utilizar el juego como medio de aprendizaje.			

<p>Utilizar la música y el movimiento corporal como medio de identificación y expresión de emociones.</p>			
<p>Emplear el razonamiento crítico y la expresión de perspectivas individuales que propicien el debate pacífico.</p>			