FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA VEHICULAR EN LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA:
Mónica Antolínez García
TUTORA:
Alicia Peñalba Acitores

Palencia, 19 de junio de 2025

UVa PALENCIA

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) evidencia como la música favorece la adquisición de conocimientos en el alumnado y por tanto su desarrollo global. Inicialmente, se ha realizado una fundamentación teórica que recoge la importancia de la música en Educación Infantil y en el currículo. De igual forma, se expone el concepto y las partes de una situación de aprendizaje, así como ejemplos de esta y las diferencias que existen respecto a la unidad didáctica. Con el fin de diseñar una situación de aprendizaje inclusiva se realiza una investigación sobre el modelo teórico-práctico del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Por último, se presenta el diseño de una situación de aprendizaje con sus respectivas partes y un análisis de las intervenciones realizadas. Para finalizar, se expone lo aprendido y se describen las dificultades. En los anexos se pueden encontrar los planes de intervención donde se ha utilizado la música para la adquisición de conocimientos.

Palabras clave: Educación Infantil, Situación de Aprendizaje, Diseño Universal para el aprendizaje, aprendizaje global, Música.

Abstract:

This Final Degree Project (FDP) shows how music supports students' knowledge acquisition and, consequently, they integral development. Firstly, a theoretical framework which reflects the importance of music for Infant Education children and how it is supported by the curriculum is presented. Likewise, the concept and the elements of a learning situation are reflected, as well as some examples of it and the existing differences in reference to the Didactic Unit. With the aim of designing an inclusive learning situation, research is carried out about the theoretical-practical part from the Universal Design for Learning. Finally, a Learning Situation design is presented with its respective components and an analysis of the conducted interventions. To end with, what has been learnt is shown and the found difficulties are describes. In the appendices the intervention plans where music has been used for knowledge acquisition can be found.

Keywords: Infant Education, Learning Situation, Universal Design for Learning, Global Learning, Music.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 6
OBJETIVOS 7
JUSTIFICACIÓN 7
MARCO TEÓRICO 9
IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL 9
RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULUM 11
Crecimiento en armonía 14
Descubrimiento y exploración del entorno 15
Comunicación y representación de la realidad 17
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 20
Concepto de situación de aprendizaje 21
Partes de las que se compone una situación de aprendizaje 22
Ejemplos de situaciones de aprendizaje 23
Diferencias entre situación de aprendizaje y unidad didáctica 28
DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 29
Concepto 29
Principios 30
METODOLOGÍA 31
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 33
DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA MÚSICA 33
Título y contextualización 33
Metodología 34
Objetivos 35
Cronograma 35
PLAN DE INTERVENCIÓN 37
ANÁLISIS CRÍTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 37
CONCLUSIONES 45
BIBLIOGRAFÍA 47
ANEXOS 50
ANEXO I: CUADERNILLO “DENTRO DEL SOMBRERO” 50
ANEXO II: PLANES DE INTERVENCIÓN 51
ANEXO III: LISTA OBJETOS “DANZA DE MAGOS” 62
ANEXO IV: PLANTILLA “CUENTO SONORO” 63
ANEXO V: PRODUCTO FINAL “CUENTO SONORO” 64
ANEXO VI: RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM 65
ANEXO VII: PLANTILLA INGREDIENTES “POCIÓN MUSICAL” 66
ANEXO VIII: RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON LOS PRINCIPIOS DEL DUA 67
ANEXO IX: LÁMINA “¿CÓMO SE VE LA MAGIA?” 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Situaciones de aprendizaje que recoge INTEF 23
Tabla 2. Cronograma de la situación de aprendizaje 36

INTRODUCCIÓN

La música desempeña un papel fundamental en la vida cotidiana de las personas independientemente de la edad, cultura y contexto, convirtiéndose en un elemento que acompaña en distintos momentos y situaciones. En Educación Infantil, la música adquiere una relevancia especial, ya que forma parte de la rutina diaria del alumnado, ya sea como recurso para la relajación, utilizada en funciones escolares o para captar la atención de los discentes.

Asimismo, fuera del entorno escolar, la música continúa presente en el día a día de los niños/as a través de formatos audiovisuales, canciones populares transmitidas por la familia o melodías que se utilizan para jugar, calmar o entretener. Este contacto constante con la música contribuye de manera significativa al desarrollo integral del alumnado, actuando como una herramienta que favorece tanto el desarrollo motriz como el cognitivo, e incluso influye en la formación de su conducta y en la expresión de sus emociones (Conejo, 2012; Peñalba, 2017).

No obstante, a pesar de los múltiples beneficios que ofrece la música, su uso en el aula suele limitarse a momentos muy concretos del día, quedando relegada a un segundo plano dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con frecuencia, se utiliza únicamente como un recurso auxiliar sin llegar a integrarse plenamente en el diseño curricular ni en la planificación de las actividades didácticas. Esto supone una pérdida de oportunidades educativas, ya que se desaprovecha el enorme potencial que tiene la música como herramienta transversal que puede enriquecer los aprendizajes y fomentar nuevas formas de expresión y comunicación.

Por esta razón, resulta imprescindible reflexionar sobre el papel que ocupa la música en las aulas de Educación Infantil y valorar su incorporación sistemática en las diferentes áreas de conocimiento. Integrar la música de forma activa y consciente en el día a día del aula no solo favorece la adquisición de contenidos curriculares, sino que también contribuye al desarrollo emocional, social y creativo del alumnado. Además, permite que los estudiantes descubran nuevas formas de expresión y comiencen un proceso de autoconocimiento desde edades tempranas.

OBJETIVOS

El propósito principal de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es crear una situación de aprendizaje empleando la música como herramienta vehicular que propicie el aprendizaje global del alumnado.

Para conseguir dicho objetivo será necesario tener en cuenta los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la importancia de la música dentro del ámbito educativo para poder diseñar actividades que fomenten el aprendizaje.
- Realizar una búsqueda y análisis sobre las Situaciones de Aprendizaje para conocer sus partes y aspectos que se deben tener en cuenta en su diseño.
- Investigar los principios del DUA para proponer estrategias pedagógicas inclusivas y así favorecer la participación activa de los estudiantes.
- Diseñar actividades relacionadas con una misma temática siguiendo las directrices del DUA, donde la música ayude en la adquisición de habilidades del alumnado.
- Evaluar cómo la música puede integrarse como recurso didáctico transversal, capaz de involucrar varias áreas de aprendizaje y contribuir a la adquisición significativa de conocimientos.

JUSTIFICACIÓN

La música supone una herramienta de aprendizaje clave en la Educación Infantil, pues resulta un recurso indispensable a la hora de realizar múltiples actividades con el alumnado que, a su vez, fomenta el desarrollo integral de los discentes. Desde esta perspectiva los/as docentes tienen el compromiso de seleccionar músicas que ayuden al alumnado a desarrollar diversas capacidades y les sirva como motivación para la realización de diferentes actividades.

Este trabajo se centra en elaborar una situación de aprendizaje que tenga como hilo conductor la magia y, donde a través de la música se entrelacen diferentes áreas dando como resultado un aprendizaje globalizado. Este trabajo se localiza en un contexto real de aprendizaje con la clase de 5 años B de un centro concertado, y por tanto se escoge el tema de la magia puesto que, dentro de los cuadernillos de trabajo de los discentes, hay uno en el segundo trimestre que trata este tema y al alumnado le causa cierta intriga y

misterio, haciendo diversas preguntas en el aula sobre el tema. En consecuencia, se pretenden unificar dichas actividades con las creadas en la situación de aprendizaje para crear una coherencia y homogeneidad y, que las actividades trabajadas en el papel tengan también una parte más vivencial.

Del mismo modo, este tema permitirá al alumnado aprender nuevo vocabulario a la vez que desarrollan la creatividad, la imaginación, además de practicar la pronunciación de diversas palabras que a estas edades pueden resultar más complicadas o, trabajar a nivel kinestésico diversas posturas para así desarrollar sus habilidades motrices.

Dado que esta investigación se realiza en el último curso del Grado de Educación Infantil y tal y como se refleja en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil han de verse reflejadas las diferentes competencias que se han adquirido en las materias del grado durante los últimos 4 años. Además, en el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad:

> Los planes de estudios estructuran los objetivos formativos de un título universitario oficial, los conocimientos y contenidos que se pretenden transmitir, las competencias y habilidades que lo caracterizan y se persigue dominar, las prácticas académicas externas que refuerzan su proyecto formativo y el sistema de evaluación del aprendizaje del estudiantado matriculado en dicho título. (BOE, 2021, p. 10)

Por lo tanto, las competencias generales, de acuerdo con las leyes mencionadas anteriormente y con lo propuesto por la Universidad de Valladolid que se han adquirido en estos 5 años se pueden resumir en lo siguiente:

- Conocer las características específicas, así como las motivaciones y contextos sociales del alumnado, transmitiendo tranquilidad, seguridad y afecto.
- Promover la adquisición de hábitos tales como la autonomía, fomento de la curiosidad y experimentación, la imitación y el juego simbólico y heurístico y con ello, la aceptación de normas y límites.

- Saber adaptar las funciones de la docencia en función de los estudiantes, grupo y situación, puesto que en Educación Infantil las dinámicas han de ser cambiantes y flexibles.
- Utilizar la observación sistemática y las técnicas de observación y registro como instrumentos básicos para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, pudiendo contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
- Participar en la elaboración y seguimiento de proyectos educativos de educación infantil.

A colación de lo expuesto y de acuerdo con lo aportado en este epígrafe, el propósito es desarrollar una situación de aprendizaje en donde la música desempeñe un papel clave para el aprendizaje globalizado del alumnado a través de diferentes actividades. Para lograr este objetivo, es necesario que las actividades propuestas, donde la música desempeña un papel clave, conecten diferentes áreas de aprendizaje y de esta forma, lograr que a través de esta se adquieran o practiquen diversas capacidades.

MARCO TEÓRICO

En este apartado se busca afianzar y fundamentar la idea de que la música es una herramienta clave para el desarrollo integral del estudiante, utilizando para ello las aportaciones de diversos autores que exponen cómo influye la música en Educación en general y en Infantil en particular (Conejo, 2012; Delalande 2001, Peñalba, 2017).

Por otro lado, se establece una relación entre la música y la ley de educación vigente en Castilla y León (Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León) que deja constancia de aspectos claves recogidos en la ley sobre la música que resultan indispensables para el desarrollo de los discentes.

Por último, se expone el concepto de situación de aprendizaje, para posteriormente ver la globalidad de los aprendizajes en Educación Infantil y como dicha situación de aprendizaje debe cumplir con los estándares del DUA.

IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

La música a lo largo de una jornada de Educación Infantil se usa en diversas ocasiones, ya sea como forma de relajación, como parte de las rutinas diarias, para contar un cuento,

etc. Por si sola la música ya tiene un papel importante dentro del aula, aun así, es importante resaltar los numerosos beneficios que esta aporta a los discentes tanto a corto como a largo plazo y con ello, remarcar la necesidad de incluirla a lo largo de la jornada escolar de forma más habitual.

Considerando el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, se menciona la música como aprendizaje en dos de las tres áreas ("Descubrimiento y exploración del entorno" y "Comunicación y representación de la realidad") y, aunque en el siguiente epígrafe se analice la ley de una forma más exhaustiva, conviene hacer mención de dos de sus párrafos que corroboran el tema principal tratado en este punto:

> El uso de los diferentes lenguajes (verbal, gestual, musical, corporal...) se convertirá en un instrumento esencial para comunicar, nombrar, interpretar, comprender y controlar los distintos sentimientos y emociones referidos a sí mismo y a los demás mejorar el conocimiento y el control de su cuerpo y establecer interacciones sociales, favoreciendo, así, el desarrollo de habilidades comunicativas (pp. 48230-48231)
>
> A través del lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal y digital, el alumnado aprende, desarrolla su imaginación y creatividad, construyen su identidad personal, muestran sus emociones y su percepción de la realidad (p. 48278)

En ambos párrafos se puede observar cómo a través de la música el alumnado puede aprender a comunicarse ampliando su vocabulario, así como desarrollar diversas habilidades artísticas y controlar sus emociones, permitiéndole conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

En relación con lo anterior, Conejo (2012) afirma que, aunque la música esté dentro de los bloques de contenido, relacionarlos con la educación artística ofrece numerosas ventajas a diversos niveles (pp. 264-265):

- Nivel intelectual: este autor afirma que la música permite un mayor nivel de improvisación en diversas situaciones, además de la mejora de atención, concentración, memorización, etc. todo ello estimulando la agilidad mental del individuo.

- Nivel psicomotor: gracias a la música el alumnado puede desarrollar tanto la psicomotricidad fina como gruesa, lo que permite una mayor agilidad y un mejor conocimiento del propio cuerpo favoreciendo el desarrollo de diversas habilidades motoras.
- Crecimiento personal: si se utiliza la música como herramienta en el aula se permite que los discentes pierdan la timidez, además de que aprendan a canalizar diversas emociones lo que favorece el autocontrol.
- Nivel socioafectivo: como se menciona en la ley, este autor también considera que gracias a la música el estudiante se relaciona mejor con la realidad que le rodea y mejora las relaciones interpersonales tanto con sus iguales como con adultos, pues facilita la integración y fomenta el trabajo cooperativo.

En esta misma línea de investigación se encuentran artículos como los de Peñalba (2017), donde en este caso se relaciona la música con la neurociencia aportando, datos empíricos de los numerosos beneficios que aporta la música en la enseñanza dejando constancia de como dicha disciplina favorece el desarrollo del lenguaje y la inteligencia.

Por último, Delalande (2001) expone cómo utilizar la música como una herramienta educativa en el aula, ya que no solo es importante enseñar música en sí, sino también emplearla como medio para enseñar otros contenidos. A través de actividades cotidianas relacionadas con la vida diaria del alumnado, es posible alcanzar un aprendizaje globalizado y significativo, que les permita comprender mejor el mundo que los rodea. Además, en el día a día del alumnado ya existen múltiples sonidos en su entorno con los que se pueden trabajar numerosos aspectos musicales que fomentan la curiosidad y la atención.

En definitiva, la música aporta numerosos beneficios para el desarrollo de los discentes y permite al profesorado crear actividades que integren múltiples disciplinas, lo que propicia un aprendizaje global y lúdico, lo que, desde el punto de vista metodológico es lo ideal para la etapa de Educación Infantil. A través de la música no solo se adquirirán conocimientos, sino también aspectos vinculados con el desarrollo de la identidad y relaciones socioafectivas.

RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULUM

Aunque se afirme que la música es importante en Educación Infantil para el desarrollo íntegro de los discentes es necesario conocer cómo dicha disciplina se manifiesta, de

forma explícita e implícita, a lo largo del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Además, de cómo se puede utilizar como herramienta vehicular para la transmisión de diversos conocimientos.

Con el fin de ir de lo general a lo específico conviene destacar cuáles son las competencias clave que se trabajaran dentro de esta situación de aprendizaje:

> La competencia en comunicación lingüística es la habilidad de identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar), escrita (leer y escribir) o signada mediante materiales visuales, sonoros o de audio y digitales en las distintas disciplinas y contextos. (pp. 48211-48212)

La competencia en comunicación lingüística se dará a lo largo de toda la situación de aprendizaje, pues los discentes deberán de formular conjuros donde se practicará la pronunciación, poner ideas en común en las diferentes asambleas que se realizan a lo largo de la situación de aprendizaje y, en el caso de algunas actividades, como la rutina de pensamiento, practicar la caligrafía.

> De sus siglas en inglés "Science, Technology, Engineering & Mathematics", la competencia STEM integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, utilizando el pensamiento y la representación matemática, los métodos científicos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano. (p. 48212)

La competencia STEM se relacionará con actividades donde los discentes deban realizar diferentes conteos, secuencias, relacionado sobre todo con la parte matemática, ya sea porque tienen que contar los pasos cuando se hace un baile, número de veces que se repite un movimiento o se toca un cuerpo musical, etc.

> La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y

> persistir en el aprendizaje, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo. (p. 48213)

A lo largo de toda la situación de aprendizaje se pretende que el alumnado colabore conjuntamente, tanto en pequeño como en gran grupo y así conseguir que el aprendizaje sea más significativo, por lo que la competencia personal, social y de aprender a aprender se trabajara de forma transversal en la situación de aprendizaje.

> La competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos. (pp. 48213-48214)

Esta competencia en conciencia y expresiones culturales es la que más peso tiene puesto que la mayoría de los aprendizajes adquiridos se realizan con la música como herramienta vehicular, ya sea a través de danzas donde el alumnado desarrolla habilidades motrices, canciones para la adquisición de nuevo vocabulario, etc.

En cuanto a los objetivos relacionados con las competencias anteriormente citadas, destacan los siguientes (pp. 48214-48215):

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógicomatemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

En relación con las áreas que establece este decreto y en relación con la situación de aprendizaje que se desarrolla, se trabajaran todas las áreas del currículo, aunque en diferente medida.

Crecimiento en armonía

> El área Crecimiento en Armonía hace referencia a la construcción gradual de la propia identidad y su madurez emocional, al establecimiento de relaciones sociales y afectivas, a la autonomía y cuidado personal y a la mejora en el dominio y control de los movimientos, juegos y ejecuciones corporales, todos ellos entendidos como procesos inseparables y necesariamente complementarios. (p. 48229)

Esta área se verá reflejado en las relaciones que tendrá que hacer el alumnado entre ellos para poder desarrollar las diferentes actividades que se propongan, así como el control del propio cuerpo en algunas de ellas que estén más relacionadas con la danza.

En relación con las competencias específicas, así como sus respectivos criterios de evaluación necesarios no solo para el desarrollo de actividades, sino también para la posterior evaluación de la situación de aprendizaje y del progreso del alumnado desatacan las siguientes:

- Competencia específica 1. "Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva." (p. 48236)
    - 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. 48252)
    - 1.5 "Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales." (p. 48252)
- Competencia específica 4. "Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos." (p. 48238)

- 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. 48253)

Los bloques de contenidos que se trabajan de esta área son:

- BLOQUE A. “El cuerpo y el control progresivo del mismo. En este bloque se fomentará la experimentación de las posibilidades motrices y sensitivas del propio cuerpo, se trabajará la adquisición de destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de objetos y utensilios comunes. Todo ello servirá para avanzar en el control dinámico en desplazamientos y movimientos, contribuyendo a superar retos y elaborar un esquema corporal cada vez más ajustado” (p. 48234)
  - “El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación.” (p. 48254)
  - “Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.” (p. 48254)
  - “El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.” (p. 48254)
- BLOQUE D. “La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. Se iniciará en este bloque el sentido de pertenencia a un grupo y la adquisición de normas de interacción social, que contribuirán a aprender a vivir en armonía y favorecer el desarrollo del trabajo en equipo.” (p. 48235)
  - “Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.” (p. 48256)
  - “Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.” (p. 48256)

Descubrimiento y exploración del entorno

> El área Descubrimiento y Exploración del Entorno persigue que el alumnado descubra, comprenda y represente la realidad de la que forma parte, mediante el conocimiento de los elementos que la integran y de sus relaciones, favoreciendo su participación e interacción de manera activa y reflexiva. (p. 48257)

Esta área se verá implicada en la relación que establece el alumnado con el entorno que le rodea, así como la clasificación e identificación de los objetos mágicos, aprendiendo qué objetos son mágicos, por qué lo son y para qué se utilizan. Además, al introducir la

música en las actividades donde el alumnado debe moverse, se facilita el movimiento del cuerpo, así como las pausas y la direccionalidad, utilizando diferentes canciones o melodías para seguir una secuencia.

En cuanto a las competencias específicas y los posteriores criterios de evaluación en relación con la ley vigente se trabaja lo siguiente:

- Competencia específica 1. "Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo." (p. 48264)
    - 1.3 "Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos." (p. 48275)
    - 1.5 "Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas." (p. 48275)
- Competencia específica 2. "Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean." (p. 48265)
    - 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. 48275)
    - 2.6 "Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas." (p. 48275)

En esta área y en relación con la situación de aprendizaje, los bloques de contenidos y contenidos específicos que se trabajaran son los siguientes:

- BLOQUE A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. Incluye contenidos relativos a las cualidades y relaciones entre

los objetos y materiales y las herramientas y nociones espaciotemporales que permitan interpretar el entorno. (p. 48263)

- Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación atendiendo a varios criterios. (p. 48276)

Comunicación y representación de la realidad

> Esta área pretende desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas. Aprenderán, así a utilizar las diferentes formas de comunicación y representación en diversos contextos y situaciones de la vida. (p. 48278)

Al utilizar la música como herramienta vehicular en un gran número de las actividades propuestas, se consigue también que el alumnado adquiera un nuevo vocabulario y se exprese a través de la música llegando a explorar así sus capacidades y relación con el entorno que le rodea.

En cuanto a las competencias específicas se trabajarán 3 de ellas teniendo una mayor relevancia la competencia 3.

- Competencia específica 1. "Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno." (p. 48286)
  - 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. 48307)
- Competencia específica 2. "Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes." (p. 48286)
  - 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. 48307)

- Competencia específica 3. “Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.” (p. 48287)
    - 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. 48308)
    - 3.2. “Utilizar de forma espontánea las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.” (p. 48308)
    - 3.5. “Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.” (p. 48308)
    - 3.6. “Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.” (p. 48308)
    - 3.7. “Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.” (p. 48308)

De los bloques de contenido que se encuentran dentro de esta área se trabajaran los siguientes:

- BLOQUE A. “Intención e interacción comunicativas. Se desarrollan las habilidades comunicativas, que irán evolucionando desde las primeras interacciones a través de la expresión corporal y gestual, ligadas básicamente a la satisfacción de sus necesidades primarias, hasta la adquisición de los códigos de diferentes lenguas y lenguajes.” (p. 48283)
    - “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.” (p. 48310)

- “Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.” (p. 48310)
- “Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias, solicitar y ofrecerse a ayudar).” (p. 48310)

- BLOQUE C. “Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. La lengua oral es el instrumento por excelencia para la comunicación y el aprendizaje. Su adquisición y desarrollo ocupa un lugar de especial relevancia.” (p. 48283)
  - “El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.” (p. 48310)
  - “Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.” (p. 48311)
  - “Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.” (p. 48311)
- BLOQUE F. “El lenguaje y la expresión musicales. Permiten la comunicación, posibilitando la escucha atenta y activa, la sensibilidad, la improvisación y el disfrute a través de la voz, los instrumentos, el movimiento corporal o los juegos motores y sonoros.” (p. 48284)
  - “La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.” (p. 48313)
  - “Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones).” (p. 48313)
  - “La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad” (p. 48313)
  - “Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.” (p. 48313)
- BLOQUE H. “El lenguaje y la expresión corporales. Tienen una función comunicativa, representativa o estética. A través de los movimientos corporales, la

expresión dramática y el juego simbólico, expresan afectividad, desarrollan su sensibilidad, representan la realidad y establecen relaciones." (p. 48284)

- "Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos." (p. 48314)
- "Danzas y bailes tradicionales y de creación propia, individuales o en grupo." (p. 48314)

En el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, en el artículo 6 se mencionan diversos principios pedagógicos que se deben tener en cuenta en esta etapa. Todos ellos a excepción del cuatro, seis y ocho, se trabajarán en de forma transversal en la situación de aprendizaje.

Por último, cabe destacar que a través de la consecución de dichos contenidos dentro de cada bloque y por tanto de las diferentes áreas no solo se consigue la adquisición de nuevas competencias que serán favorables para cursos posteriores, sino también para su vida diaria lo que ayudará a los discentes a conseguir a través de las dinámicas propuestas un mayor conocimiento de sí mismos.

Todo ello contribuye al logro de los objetivos de la etapa, pues permite que el alumnado pueda participar en diferentes proyectos que repercuten en el desarrollo creativo de los estudiantes.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En este apartado se define el concepto de situación de aprendizaje con el fin de comprender qué elementos forman parte de esta y qué es necesario para elaborar una buena situación de aprendizaje de acuerdo con el decreto vigente.

Por otro lado, se analizan algunos ejemplos de situaciones de aprendizaje, obtenidas del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado (2025), que servirán como inspiración para la elaboración de la propia considerando los diferentes hilos conductores, actividades iniciales y finales, elementos de motivación para el alumnado, etc. así como aspectos comunes que resulten de interés para la elaboración de la situación de aprendizaje.

Por último, se exponen las diferencias y similitudes entre situación de aprendizaje y unidad didáctica, justificando así las ventajas que tiene realizar una situación de aprendizaje a estas edades y en cursos posteriores.

Concepto de situación de aprendizaje

Como se ha mencionado anteriormente, en este trabajo se opta por diseñar una situación de aprendizaje donde la música sirva como enlace de diferentes competencias y áreas que designa el currículo, entendiendo el concepto de situación de aprendizaje como una herramienta que, no solo introduce los elementos curriculares, sino que también tiene como base el diseño de actividades significativas para el alumnado poniendo a estos en el centro del aprendizaje y desempeñando un papel activo, lo que fomenta la autoestima, cooperación, creatividad, etc. (Ministerio de educación formación profesional y deportes, 2025).

Por otro lado, dentro del propio currículum de Educación Infantil se define la situación de aprendizaje como:

> Conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de estrategias y contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias. (p. 48202)

Además, el currículo deja claro que para que las situaciones de aprendizaje sean realmente efectivas y significativas han de ser: globalizadoras, motivadoras, significativas para el alumnado e inclusivas. (Decreto 37/2022)

Por lo tanto, existen ocho ideas claves necesarias a la hora de diseñar cualquier situación de aprendizaje (Ruiz, 2023, p.7; Decreto 37/2022):

1. Los dicentes son sujetos activos de su propio aprendizaje
2. Las actividades propuestas han de estar contextualizadas en un tema común, siendo a su vez motivadoras, significativas e integradoras.
3. La situación de aprendizaje se diseña en base a los intereses del alumnado teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y preocupaciones.
4. El reto inicial tiene que dar pie a integrar varias áreas.

5. Debe haber diferentes agrupamientos en las diferentes actividades, es decir, el alumnado debe trabajar de forma individual, en parejas, grupos, etc.
6. Las actividades deben promover el pensamiento crítico y abordar temas relacionados con el interés común, la convivencia y el respeto por las diferencias individuales.
7. Debe incluir actividades donde el alumnado desarrolle aspectos cognitivos, emocionales y psicomotrices.
8. Deben tenerse en cuenta los principios del DUA para incluir a todo el alumnado y que este pueda desarrollar correctamente las actividades.

Partes de las que se compone una situación de aprendizaje

Tras exponer el concepto de situación de aprendizaje y observar lo propuesto por la ley para la elaboración de las diferentes actividades que componen la misma, es necesario conocer las diversas partes que debe tener dicha situación de aprendizaje con el fin de que cumpla los requisitos indispensables. La ley vigente contempla los siguientes apartados (Decreto 37/2022, pp. 48226-48227):

- Título y contextualización: identificación de la situación a partir de un reto o problema, descripción de esta, justificación y producto final.
- Fundamentación curricular:
    - Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir.
    - Competencias clave vinculadas a las competencias específicas.
    - Competencias específicas.
    - Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las áreas que es necesario movilizar.
    - Elementos transversales.
- Metodología.
    - Métodos: estilos, estrategias y técnicas.
    - Organización del alumnado y agrupamientos.
    - Cronograma donde se incluya duración de la situación de aprendizaje, días y duración de cada actividad.
    - Espacios que se van a emplear para desarrollar la situación de aprendizaje y materiales y recursos necesarios.
- Planificación de actividades y tareas.

- Proceso de evaluación: indicadores de logro en los que se subdividan los criterios de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación, criterios y herramientas para la calificación, momentos en los que se evaluará y agentes evaluadores.
- Valoración de la situación de aprendizaje: a modo de evaluación final donde se tengan en cuenta posibles aspectos a mejorar, así como aspectos claves de la propia situación

Ejemplos de situaciones de aprendizaje

Se ha llevado a cabo una revisión de las situaciones de aprendizaje que recoge la página de INTEF (2025), con el fin de seleccionar algunos de los ejemplos y que sirvan de este modo como guía para el posterior diseño de la situación de aprendizaje. En dichas situaciones combinan las tres áreas del currículo por lo que se deja ver la globalidad que va a haber en la enseñanza de los aprendizajes.

Tabla 1.

Situaciones de aprendizaje que recoge INTEF

Título	Curso	Enlace
Una historia violeta	5 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Codigo_Escuela/Una_historia_violeta/
Galaxia desafío	4 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Codigo_Escuela/Galaxia_desafio/
Un lobo muy travieso	3 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Codigo_Escuela/Un_lobo_muy_travieso/
La fábrica de nubes	4 y 5 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/Prerrequisitos/fabrica_nubes/index.html
La gastroescuela	Segundo ciclo	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/Prerrequisitos/Gastroescuela/index.html
En los ojos y en la frente leemos lo que se siente	4 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/SA_INF_4_aos_Las_emociones/index.html
Un señor con sombrero verde	5 años	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/El_vivero/index.html

y pantalón marrón		
Ya está aquí el lobo	Primer ciclo	https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/SA_INF_1C_Lobo/index.html

Nota. Se marcan en otro color las escogidas para analizar

A continuación, se analizan tres situaciones de aprendizaje, así como la finalidad de cada una de ellas, temporalización, sesiones, etc. para posteriormente analizar los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta en el diseño de la situación de aprendizaje que se va a realizar. Estas tres situaciones de aprendizaje se han escogido no solo por su calidad sino también por tener una referencia de cada curso y así poder analizar las actividades que se realizan en cada uno, agrupaciones, forma de evaluación, etc.

A) Un lobo muy travieso

Esta situación de aprendizaje diseñada por Marta Ciprés (s. f.) se trabaja en la clase de 3 años y tiene algunos objetivos como iniciar a los discentes en el pensamiento computacional y desarrollar la curiosidad y creatividad utilizando juegos y cuentos como herramientas indispensables para la adquisición de conocimientos en estas edades. Estos objetivos vienen marcados con el fin de educar en un pensamiento crítico y estimular el diálogo y el trabajo en equipo.

En esta situación de aprendizaje se opta por hacer actividades previas relacionadas con el diálogo para introducir a los discentes la necesidad de trabajar en grupo y ayudarse unos a otros. La autora remarca la necesidad de que el/la docente estimule el diálogo y despierte la curiosidad de los discentes, además de realizar actividades motoras para el correcto desarrollo del alumnado.

La situación de aprendizaje está compuesta de 8 sesiones donde el alumnado trabaja diversas habilidades ya sean motrices, cognitivas, afectivas, etc. con el fin de conseguir un aprendizaje significativo y global. Por otro lado, se puede observar cómo la docente se apoya en el uso de pictogramas para la secuencia de diferentes actividades y facilitar al alumnado la resolución de estas, un recurso clave a estas edades donde el alumnado aún no sabe leer y, gracias a este recurso acompañado del lenguaje oral se pueden secuenciar los diferentes pasos que se deben seguir.

Con cada una de las actividades, el alumnado obtiene una pista para conseguir resolver el reto inicial lo que hace que no se pierda de vista este objetivo y crear una lógica en la secuencia de actividades.

A lo largo de todas las sesiones se consiguen diferentes producciones del alumnado que servirán, junto con la observación sistemática, para la evaluación de cada discente y con ello la evaluación de la situación de aprendizaje. En esta situación de aprendizaje se opta por una heteroevaluación utilizando una rúbrica que se realiza al finalizar las 8 sesiones.

B) Galaxia desafío

Esta situación de aprendizaje, diseñada por Carolina Calvo (s. f.), está destinada a alumnado de 4 años y parte de la curiosidad que se genera en estas edades por el cielo de noche y todo lo que se puede ver. Con ello, se busca despertar la curiosidad por preguntar, promover el pensamiento científico, favorecer la atención y comprender mejor el mundo que nos rodea.

En este caso, la temporalización está estrechamente relacionada con la edad del alumnado y su desarrollo evolutivo, un factor clave en estas edades donde suelen abundar las diferencias individuales de acuerdo con la adquisición de diferentes habilidades. Aunque la situación de aprendizaje se compone de 10 sesiones la autora anticipa que estas pueden reajustarse con el fin de garantizar el aprendizaje. Al igual que en la situación de aprendizaje anterior, se proponen diversas actividades donde se adquieren múltiples habilidades tanto motrices como cognitivas y afectivas.

En este caso, esta situación de aprendizaje también se inicia con un reto seguido de una rutina de pensamiento, algo indispensable para poner las ideas en común y conocer de qué conocimientos previos parte el alumnado y hacer las adaptaciones pertinentes. Por otro lado, algunas de las actividades también van acompañadas del uso de pictogramas con el fin de que el alumnado entienda qué debe hacer en cada actividad.

Al contrario que en la situación de aprendizaje anterior, cada sesión no lleva consigo una actividad, sino que hay actividades que ocupan dos sesiones teniendo en cuenta el nivel de dificultad de la actividad o el tiempo que le tome al alumnado realizar cada tarea. Además, en cada una de las sesiones y de manera individual el alumnado realiza una autoevaluación que servirá al docente para conocer cómo evoluciona el aprendizaje y si se están cumpliendo o no los objetivos marcados.

En esta situación de aprendizaje las formas de trabajo son diversas, pues se puede observar cómo hay actividades que se realizan de manera individual y otras en pequeños grupos o por parejas, permitiendo así la adquisición de las diferentes competencias.

Durante tres sesiones, se toma la decisión de trabajar por rincones para realizar actividades más manipulativas, se trata de actividades no muy complejas donde se trabaja la motricidad fina, la atención, etc. Esto permite al alumnado no solo trabajar en diferentes agrupaciones, sino también extrapolar sus aprendizajes a otros espacios fuera del aula y por lo tanto conseguir un aprendizaje más significativo

En la evaluación se cuenta con las diferentes hojas que ha ido rellenando el alumnado, sus producciones y se utiliza una hoja que la rellenan con la familia con el fin de hacerles también participes en el aprendizaje. Las técnicas de evaluación son la observación directa, la interacción con el alumnado y el análisis de producciones. Para la heteroevaluación se utiliza una escala de valoración y una diana de evaluación.

C) La fábrica de nubes

Esta última situación de aprendizaje, destinada a alumnado de 4 y 5 años, ha sido elaborada por Rodríguez *et. al.* (s. f.) y su finalidad es trabajar diferentes lenguajes de representación y comunicación a través del trabajo por rincones, de esta forma se potencia el juego simbólico a través de la creatividad, la construcción del aprendizaje, etc. En esta situación de aprendizaje también se trabaja alguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Para esta situación de aprendizaje se elaboran un total de 8 actividades, algunas de ellas se trabajan de forma paralela y hay una que se trabaja de forma transversal incluyendo a las familias.

El eje vertebrador de la situación de aprendizaje viene marcado, al igual que en el ejemplo anterior, por la curiosidad del alumnado, esta vez con la temática de las nubes. Se utilizan múltiples espacios para la realización de las actividades como puede ser el pasillo o el patio, este último utilizado como observatorio para saber qué pasa en el cielo, cómo son las nubes, qué forma tienen, etc.

Como actividad inicial, se sale al patio para observar las nubes y hacer diversas preguntas al alumnado con el fin despertar su curiosidad. La zona de la asamblea pasa a ser una

zona de reflexión conjunta donde se compartan ideas sobre el trabajo realizado o donde se puedan leer cuentos relacionados con el tema.

Como se mencionaba anteriormente, esta propuesta opta por trabajar por rincones por los que cada zona del aula tiene una función, por ejemplo, la biblioteca de aula se destina a guardar diversos libros relacionados con el tema de estudio donde los discentes puedan explorar y practicar la lectura.

Al contrario que en el primer ejemplo de situación de aprendizaje, en este caso las actividades que se van resolviendo no dan pie a una nueva pista para resolver el enigma inicial, sino que se trata de un proceso de andamiaje donde el alumnado a través de diversas actividades descubre y comprende mejor el mundo que les rodea.

Cada una de las actividades propuestas lleva consigo una evaluación donde se tienen en cuenta las aportaciones del alumnado o su implicación en las actividades, permitiendo hacer modificaciones si fuera necesario. Los instrumentos de evaluación van cambiando en función de la actividad y los criterios a evaluar.

D) Aspectos relevantes para diseñar una situación de aprendizaje

Una vez analizados varios ejemplos de situación de aprendizaje se puede observar cómo un factor clave en cualquier situación de aprendizaje es la actividad introductoria, pues a través de ella se consigue despertar la curiosidad del alumnado y junto con ella, si se realiza una rutina de pensamientos se podrá observar cuáles son las inquietudes que tiene el alumnado para adaptar la situación de aprendizaje a sus necesidades y, de esta manera, llegar a construir un aprendizaje significativo y con él un andamiaje real.

Por otro lado, a la hora de diseñar las actividades es necesario que estas sean flexibles para que todo el alumnado las pueda realizar sin dificultad, además el cronograma que se diseñe al inicio debe ser también flexible con el fin de respetar dichos tiempos de aprendizaje. De la misma forma, resulta de gran interés que las actividades se realicen en diversos espacios tanto del centro escolar, como fuera de este, permitiendo que el alumnado aprenda a través de su entorno más próximo.

Cabe mencionar que existe una relevancia clave en la implicación de las familias, pues resulta de gran interés hacerles partícipes de la situación de aprendizaje, ya sea realizando un proyecto junto con los estudiantes, invitándolos a participar en el aula, proponiendo actividades para realizar en casa, etc.

En relación con todo lo dicho anteriormente, es necesario que existan diferentes momentos de evaluación a lo largo de la situación de aprendizaje y que los instrumentos de evaluación cambien, además es necesario implicar al alumnado en la evaluación, de esta forma, al realizar una evaluación continua se podrá analizar si los objetivos propuestos se van cumpliendo o, por el contrario, es necesario realizar cambios y, si el alumnado hace su propia evaluación se podrán analizar las dificultades que experimentan en cada actividad y los aprendizajes que han obtenido.

Diferencias entre situación de aprendizaje y unidad didáctica

Con el fin de que la situación de aprendizaje quede claramente definida y no se confunda o adquiera aspectos de unidad didáctica, conviene diferenciar ambos conceptos analizando las posibles similitudes, así como sus diferencias.

Como se describía al principio de este epígrafe, la situación de aprendizaje se trata de una herramienta que, no solo introduce los elementos curriculares, sino que también tiene como base el diseño de actividades significativas para el alumnado poniendo a estos en el centro del aprendizaje y desempeñando un papel activo, lo que fomenta la autoestima, cooperación, etc. (Ministerio de educación formación profesional y deportes, s. f.).

En cuanto al concepto de unidad didáctica existen diferentes acepciones, desde las más generales que la definen como "un instrumento de trabajo de carácter unitario que permite al profesor presentar su práctica educativa de forma articulada y completa para desarrollar unos procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad ajustados al grupo y al alumno" (Rafael, 2010, p. 43) hasta algunas más amplias como la propuesta por Blasco y Mengual (2008) donde se define como una unidad de trabajo diseñada y desarrollada por el/la profesor/a atendiendo a las características propias de cada aula, y con una secuencia acorde al área que se quiera abordad. Dicha unidad didáctica ha de tener una duración determinada organizada en sesiones, que estará influenciada a los aprendizajes previos de los discentes, y que tiene como fin último lograr el aprendizaje de los alumnos en relación con un tema determinado.

Tras analizar ambos conceptos y el significado de estos, se puede observar, solo con ambas definiciones una diferencia clave, pues en el caso de la situación de aprendizaje busca una enseñanza más globalizada.

Por otro lado, mientras que las situaciones de aprendizaje se basan en la adquisición de competencias, lo que propicia en dotar a los discentes de diversas habilidades para alcanzar unos objetivos concretos y poder extrapolarlos a su vida diaria; las unidades didácticas se tienen como objetivo el aprendizaje de contenidos, lo que en ocasiones puede dificultar el aprendizaje globalizado puesto que cada contenido depende de un área en concreto y tienden a trabajarse de forma más aislada.

En cuanto al formato o diseño de cada una, en el caso de la unidad didáctica según Sáenz-López (1997) este esquema se compone de los siguientes apartados:

- Título y breve descripción
- Contenidos
- Objetivos
- Desarrollo: organización temporal, recursos, espacios y metodología
- Propuesta de actividades
- Evaluación

Si se hace una comparación entre el esquema anterior y el de situación de aprendizaje, las diferencias más destacables se pueden observar como en el caso de la situación de aprendizaje, el formato es mucho más extenso teniendo en cuenta diversos factores que influyen directamente el aprendizaje del alumnado, como puede ser la contextualización; por otro lado, la parte curricular es más extensa pudiendo ver en cada momento que área, objetivo y contenido de esta se trabaja. Además, en la situación de aprendizaje suele haber un reto inicial que el alumnado debe lograr y, a esto normalmente le acompaña una rutuna de pensamiento que va a servir también como evaluación inicial.

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Con el fin de que la situación de aprendizaje sea accesible para todo el alumnado y así realizar una forma de aprendizaje inclusiva, se opta por hacer una planificación basada en el DUA. Para lograrlo es necesario conocer en qué consiste, así como los aspectos claves o premisas para diseñar actividades que cumplan la accesibilidad del aprendizaje.

Concepto

Cuando se habla de Diseño Universal para el Aprendizaje o DUA se hace referencia a un modelo teórico-práctico donde se entrelaza la investigación y la práctica educativa, ambos aspectos permiten la flexibilidad en la enseñanza de tal forma que tanto los contenidos

como objetivos, así como la evaluación de una programación didáctica se puedan adaptar para que todo el alumnado pueda acceder a la enseñanza. (Educa DUA s. f.)

Por otro lado, Pastor, Sánchez y Zubillaga (2011-2014) afirman que los currículos inflexibles generan numerosas barreras y son perjudiciales para el aprendizaje del alumnado independientemente de sus características, pues es necesario un currículo que esté destinado a todos los estudiantes. Es por ello, que el marco del DUA ayuda a tener en cuenta las características del alumnado para que los/as docentes puedan planificar y permitir la flexibilidad en cada actividad. Esto a su vez permite que el alumnado progrese en función de sus capacidades y no desde lo que está establecido como normal para su edad.

Por tanto, con ambas definiciones se puede concluir que el DUA posibilita un diseño de actividades que fomentan la inclusión permitiendo que todo el alumnado pueda realizar las actividades que se proponen en el aula y de esta forma que el currículo y las competencias específicas de cada área puedan llegar a conseguirlas todos los estudiantes.

Principios

El modelo DUA cuenta con tres principios básicos que propician un correcto diseño de actividades, así como unas pautas dentro de los mismos para lograr un diseño de actividades más inclusivo (Pastor *et. al.*, 2011-2014):

a) Principio I: Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje)

Este principio hace referencia a cómo el alumnado percibe y comprende la información, pues se parte de la base de que si el alumnado es diverso su forma de comprender y percibir la información también va a serlo. Es por ello que el/la docente tiene el deber de mostrar múltiples formas de representación de una actividad o explicación con el fin de que sea entendida por todos. Las pautas para que esto se logre serían:

- Proporcionar la misma información a través de diversas modalidades
- Proporcionar múltiples opciones de sistemas de representación alternativos
- Proporcionar opciones para la comprensión

b) Principio II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)

Al igual que el alumnado percibe de diferente forma la información que se le da, también hay que tener en cuenta las diversas maneras de expresar y aprender que tiene cada uno. Esta forma de expresión puede venir por preferencias o por la existencia de barreras (diferente idioma, diversidad funcional de tipo sensorial, etc.). Por eso, es necesario dar la opción de que los estudiantes puedan expresarse de diferentes formas para comprobar su aprendizaje. Para ello, el DUA marca las siguientes pautas:

- Proporcionar múltiples medios físicos de acción donde el alumnado pueda responder a las preguntas que se le plantean.
- Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación promoviendo el uso de sistemas alternativos.
- Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.

c) Principio III: Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje)

El factor emocional es algo que está presente de forma constante en las aulas. Los/as docentes deben conocer las motivaciones de su alumnado o la forma en la que prefieren trabajar. Esto implica que a la hora de plantear actividades se deben dar opciones en función de los gustos de los estudiantes para que estos se impliquen y el aprendizaje sea más efectivo. Las pautas que se pueden seguir son:

- Proponer diferentes opciones con el fin de captar el interés del alumnado
- Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia
- Proporcionar opciones para la autorregulación

METODOLOGÍA

Para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado se ha optado por realizar una intervención combinándolo con la recolección de información relacionada con un tema, planteando así un marco teórico que justifique el porqué de dicha intervención con la puesta en práctica y obtener una evaluación que valide si esta ha tenido éxito o es necesario cambiar el planteamiento de esta.

En lo que compete a la parte del marco teórico se ha realizado una búsqueda bibliográfica que avale la importancia de utilizar la Música como herramienta de aprendizaje en el aula y así, que esté más presente en el aprendizaje de los estudiantes. Para ello, no solo se ha recurrido a diversos autores e investigaciones, sino que también ha sido necesario ver la importancia que se le da en el currículo y plasmando como diversas competencias se pueden adquirir a través de esta disciplina.

Por otro lado, dentro del marco teórico se ha expuesto el concepto de situación de aprendizaje con el fin de conocer las ventajas que tiene y definir dicho concepto con sus respectivas partes. Para ello, no solo se ha realizado una búsqueda bibliográfica del propio concepto sino también se han analizado diferentes ejemplos de situaciones de aprendizaje con el fin de obtener información y exponer aspectos claves que fomentan el aprendizaje global del alumnado. Siguiendo con esta misma idea, se realiza una búsqueda que sirva para diferenciar el concepto y diseño de unidad didáctica y situación de aprendizaje para poder reflejar porque se opta por dicha opción.

Para finalizar el marco teórico y con el fin de realizar una forma de enseñanza inclusiva dentro del diseño de situación de aprendizaje, se opta por realizar una búsqueda del método DUA, de esta forma con la información obtenida se puede realizar un diseño que minimice las barreras en el aprendizaje en base a tres principios básicos y unas pautas a tener en cuenta dentro de cada principio, pues con esta búsqueda no solo se llega a la conclusión de que hay que adaptar las actividades al alumnado, sino que hay que tener en cuenta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para conseguir así un verdadero aprendizaje.

En cuanto al diseño de la situación de aprendizaje se desarrolla y diseña en base a la información obtenida de la búsqueda bibliográfica y, tal y como se menciona en numerosas ocasiones dentro de esta, se tienen en cuenta las características del alumnado (problemas de aprendizaje, motivaciones, etc.). Además, no solo se diseña en base a un hilo conductor, sino que se organizan las actividades con una secuenciación lógica.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA MÚSICA

Título y contextualización

El título que se escoge para esta situación de aprendizaje es "Pequeños magos en acción". Se opta por este título puesto que el alumnado es el sujeto activo en las actividades principales, englobando en el título el tema principal que se trata y el papel que desempeñan los discentes. En cuanto a la clase con la que se trabaja, se trata de un aula de 5 años formada por 12 alumnos/as con diferentes capacidades a nivel motriz y cognitivo.

Para introducir la situación de aprendizaje, el primer día aparecerá en medio de la clase un cofre mágico que en su interior tendrá una carta escrita por el alumnado de la gran escuela de magia y una estrofa de una canción que aprenderá el alumnado, esta ayudará a guardar silencio en el aula y a que todos/as presten atención. Esta estrofa se cantará cada vez que se realice una actividad relacionada con la situación de aprendizaje (entre paréntesis se exponen los sonidos o gestos que acompañan a cada frase):

Shhh, la magia quiere jugar, (gesto de silencio, un golpe en el suelo o mesa por palabra)

Shhh cosas asombrosas nos va a enseñar, (gesto de silencio, un golpe en el suelo o mesa por palabra)

Shhh, mi varita empieza a brillar, (gesto de silencio, movimiento con la mano como que se tuviera una varita)

Shhh, si todos callamos vendrá sin tardar. (gesto de silencio, la frase se dice bajito)

Antes de iniciar cualquier actividad relacionada con la situación de aprendizaje, la profesora se pondrá un sombrero de magia para que el alumnado sepa que se va a realizar el proyecto.

El cofre se abrirá todos los lunes para conocer qué reto nos han enviado nuestros amigos/as de la escuela de magia, junto con un puzle que forma una tarjeta que se colocará al final de la semana en la pared. Al conseguir todas las tarjetas el alumnado se habrá convertido en expertos en magia y se les entregará un diploma que así lo acredite.

En cuanto al por qué de la elección de este tema se debe principalmente a dos factores. El primero es que en el segundo trimestre en el aula de 5 años se trabaja con el cuadernillo

de “Dentro del sombrero” (anexo I) donde se tratan los temas de la magia, por lo que el alumnado estará gran parte de la jornada escolar trabajando o bien de forma más activa o más pausada trabajando el tema escogido, lo que facilita la adquisición de los diversos conocimientos y propicia que los aprendizajes que el alumnado adquiere en papel se puedan extrapolar a su realidad mediante actividades más dinámicas. Por otro lado, este tema forma parte del centro de interés del alumnado, pues hacen diversas preguntas al respecto, se preguntan cómo son los seres fantásticos que aparecen en los cuentos, cómo son un mago, una bruja, si son todos igual, etc.

Con el objetivo de involucrar a las familias, los martes y jueves (jueves y viernes en la primera semana) un alumno/a tendrá que exponer un tema, que se le habrá asignado con anterioridad con unas pautas y habrá hecho en casa con sus familiares, los cuales si así lo desean pueden venir a exponer el tema con ellos. La duración de exposición no será superior a 30 minutos y la hora a la cual se realice variará dependiendo de la disponibilidad de la familia, para saber si el alumnado ha prestado atención a la exposición se completará la hoja del cuadernillo relacionada con el tema expuesto.

En el rato de lectura que hay todos los días, al final de la jornada, se irán leyendo cuentos relacionados con la temática antes de empezar la situación de aprendizaje, para despertar un mayor interés en el alumnado y se le invitará a traer diferentes cuentos relacionados con la magia.

Adicionalmente, se ubicará en el aula un rincón dedicado a esta temática donde se situará el cofre mágico, los proyectos que vayan trayendo los discentes y se colocarán juegos relacionados con esta temática a los que podrán acceder en el tiempo libre.

Metodología

En cuanto a la metodología que se pretende aplicar en la situación de aprendizaje, se combinan metodologías consideradas más tradicionales donde la profesora explicará una hoja del cuadernillo de actividades y los discentes deberán realizarlo; y metodologías más activas que permiten a los discentes ser el sujeto activo de su propio aprendizaje para ello se realizarán actividades a modo de juego o reto.

En cuanto a los posibles agrupamientos es necesario que para conseguir los objetivos previamente establecidos en cada actividad y que el alumnado pueda desarrollar múltiples habilidades y capacidades, los agrupamientos sean diversos pues no solo se busca el

pensamiento crítico del estudiante, sino que también comparta ideas con el resto de sus compañeros mediante el respeto, propiciando así el desarrollo del lenguaje entre iguales y, en los proyectos con las familias desarrollando el lenguaje y habilidades comunicativas con personas de diferentes edades.

Objetivos

Los objetivos que se han de tener en cuenta en la planificación, desarrollo y evaluación de la situación de aprendizaje son los siguientes:

- Participar en actividades accesibles y flexibles, adaptadas a sus necesidades y basadas en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo y activo, mediante la realización de actividades que fomenten la autorregulación y la autocorrección.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en distintos contextos, colaborando con sus familiares a través de trabajos de investigación.
- Potenciar la motricidad fina y gruesa a través de actividades manipulativas como la creación de pócimas, danzas, circuitos, etc.

Cronograma

El desarrollo de la situación de aprendizaje "Pequeños magos en acción" se trabajará a lo largo del segundo trimestre del curso escolar 2024/2025. Por lo que se destinará un total de 30 sesiones, en las que se trabajarán diferentes aspectos relacionados con el tema principal para que el alumnado adquiera los contenidos con gran confianza. Las sesiones irán intercalando actividades más dinámicas con actividades más pausadas, en las que la duración de cada una variará en función de la actividad a trabajar. A continuación, se reflejan las actividades de la situación de aprendizaje y el horario donde se realizará cada una:

Tabla 2.

Cronograma de la situación de aprendizaje

MARZO				
L	M	X	J	V
24 9:30-10:00 "Aparece un cofre en clase" Se enseña la estrofa para guardar silencio	**25** 12:30-13:15 Rutina de pensamiento "¿Qué sabemos?"	**26** 12:30-13:15 Rutina de pensamiento "¿Qué queremos saber?"	**27** Proyecto con familias	**28** Proyecto con familias
3 9:30-9:45 Reto de la semana: "Domino mi varita"	**4** Proyecto con familias	**5** 10:00-11:00 Practico el manejo de varita	**6** Proyecto con familias	**7** 9:30-10:15 ¿Cómo se ve la magia?
10 9:30-9:45 Reto de la semana: "Creamos pociones"	**11** Proyecto con familias	**12** 12:30-13:00 Poción musical	**13** Proyecto con familias	**14** 10:00-11:00 Frasco mágico
17 9:30-9:45 Reto de la semana: "Grimorio y creador de historias mágicas"	**18** Proyecto con familias	**19** 10:30-11:00 Cuento sonoro	**20** Proyecto con familias	**21** 10:30-10:50 Cuento sonoro
24 9:30-9:45 Reto de la semana: "Nos movemos como los magos y brujas"	**25** Proyecto con familias	**26** 10:00-10:45 Domino la escoba	**27** Proyecto con familias	**28** 10:30-11:05 Danza de magos
31 9:30-9:45 Reto de la semana: "Expertos en magia"				
ABRIL				
L	M	X	J	V
	1 Proyecto con familias	**2** 9:30-10:30 Un mago viene a vernos	**3** Proyecto con familias	**4** 12:30-13:30 Rutina de pensamiento "¿Qué hemos aprendido?" Entrega carnet expertos

Nota. La asignación de colores hace referencia a el amarillo para el día del inicio de la situación de aprendizaje, morado las rutinas de pensamiento, gris proyectos con familias u otras personas, azul el inicio de cada reto semanal, naranja actividades de música, verde actividades de psicomotricidad y rosa actividades relacionadas con las matemáticas.

PLAN DE INTERVENCIÓN

En este epígrafe se desarrollan únicamente actividades de la situación de aprendizaje donde la música funciona como elemento motivador y sirve como herramienta para desarrollar diferentes conocimientos o practicar diferentes habilidades.

Debido a la extensión de cada plan de intervención y el límite de hojas y palabras que se permiten en este trabajo de fin de grado, los cuatro planes de intervención con sus respectivos objetivos, recursos, desarrollo y evaluación se encuentran en el anexo II.

ANÁLISIS CRÍTICO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En este apartado y con el fin de abordar los puntos tratados en el epígrafe de "concepto de situación de aprendizaje", se exponen las ocho ideas claves necesarias para el diseño de una situación de aprendizaje evaluando la propuesta realizada y de esta forma comprobar si dicho diseño cumple o no con las premisas establecidas.

1. **Los dicentes son sujetos activos de su propio aprendizaje**

Para el cumplimiento de este punto se han diseñado actividades donde el alumnado pudiera actuar de forma autónoma y, aunque hiciera falta una pequeña explicación previa, ellos mismos pudieran ir resolviendo el reto que se les planteaba, pudiendo incluso ir autocorrigiéndose en algunas de las actividades. Un ejemplo de esta autocorrección o mejora en el proceso se puede ver en la actividad de "La poción musical", que al poder repetir varias veces siendo un ingrediente diferente cada vez, el alumnado empezó con sonidos rudimentarios y poco a poco fue explorando por el entorno y pudiendo aprender las características y propiedades de los diferentes materiales respecto a su sonoridad.

Otro ejemplo del proceso relacionado con la autocorrección del alumnado se da en la actividad de "practico el manejo de varita". En esta actividad el alumnado pasará una cuchara de madera larga (decorada como varita) por un laberinto vertical, al final de la cuchara hay una pieza de madera que deben evitar que se caiga, manejando de esta manera el control y la motricidad fina, permitiendo la autocorrección en la sujeción, velocidad, etc.

Otra actividad que se ha llevado a cabo relacionada con la música y cumple lo establecido en este punto es la "danza de magos". En esta actividad era el propio alumnado el que marcaba los objetos mágicos (anexo III) que quería utilizar en la danza y el gesto o movimiento para representarlo. Al ser la melodía de la danza repetitiva el alumnado debía

estar atento al orden de los movimientos y realizar una escucha activa para saber cuánto debía durar cada movimiento.

2. **Las actividades propuestas han de estar contextualizadas en un tema común, siendo a su vez motivadoras, significativas e integradoras**

Todas las actividades se desarrollan dentro de un tema común "Pequeños magos en acción" a través de este tema se desarrollan pequeños retos semanales que despiertan la curiosidad y motivación del alumnado por aprender. Además, este tema se enmarca dentro de uno de los cuadernillos de texto del alumnado ("Dentro del sombrero") lo que ayuda a extrapolar los aprendizajes del alumnado a su realidad más cercana, pudiendo hacer actividades más lúdicas y dinámicas con el alumnado y dejando las actividades del cuadernillo como parte de su evaluación, pudiendo ampliar conocimientos.

Por otro lado, este tema es muy versátil y da la oportunidad del desarrollo de la creatividad y pensamiento crítico analizando diferentes situaciones. Un ejemplo claro de esto se da con la actividad del "Cuento sonoro" pues se muestra a los discentes un cuento sin dibujos (anexo IV) y es cada alumno/a quien debe dibujar lo que aparece escrito en cada página, para finalmente añadir un sonido y contar el cuento de forma conjunta (anexo V). En esta actividad se pudo observar la implicación del alumnado y su motivación por construir algo en común, dicha motivación se vio incrementada al conocer que el cuento se les enseñaría a las familias lo que propicio un mayor esfuerzo. Además, con el fin de que todos se sintieran en cierta manera cómodos con el trozo de cuento que les había tocado dibujar, se fueron leyendo las diversas páginas y se pedía al alumnado que levantará la mano para decir qué dibujaría, otorgando a cada uno una viñeta que supiera representar e identificar.

Otra fuente de motivación que se ha visto en la realización de las dinámicas es el aumento de la dificultad dentro de cada una. En la "Danza de magos", el alumnado ya conocía la canción, pausas, velocidad, etc. Por ello, se les propuso aumentar la velocidad de reproducción, esto propició una mayor concentración por parte de los estudiantes, aunque también es cierto que como no todos/as tienen las mismas capacidades motrices ni de reacción se buscó un equilibrio donde se consiguiera dicha motivación y fuera un reto para todos/as. Además, como parte de los movimientos los habían elegido ellos, conocían perfectamente su ejecución y sirvió para que una melodía que habían escuchado en repetidas ocasiones lo asimilaran como algo propio.

Por otro lado, los proyectos de investigación que realiza cada alumno/a con su familia ayudan a que el alumnado busque información y construya su propio aprendizaje, además el hecho de que se realice junto con la familia facilita la integración de esta en el aula, estrechando de alguna manera la relación existente entre escuela y familia, e integrando a esta última en la escuela y el aprendizaje de los estudiantes.

Por último, la actividad "un mago viene a vernos" ayudará al alumnado a trabajar el vocabulario abordado a lo largo de la situación de aprendizaje, observando e identificando los objetos que trae el mago, los trucos de magia que realiza, etc., sirviendo esta actividad como forma de repaso, despertando su interés y al ser una experiencia vivencial que se da entre alumnado y mago formará parte de un aprendizaje significativo

3. **La situación de aprendizaje se diseña en base a los intereses del alumnado teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y preocupaciones**

Respecto a cómo este punto se ve reflejado en la situación de aprendizaje, el tema de la magia despierta gran interés en el alumnado pues a estas edades les motivan temas de fantasía, magia, seres fantásticos, etc., lo que ayuda a que la experiencia de aprendizaje sea más fructífera y puesto que en todo momento se trabajan temas de su interés, sirven al docente para diseñar actividades que cubran las necesidades de cada uno de los estudiantes.

Teniendo en cuenta dichos intereses y necesidades educativas, por ejemplo, en el aula hay un grupo de alumnos/as que les encantan los puzles, se opta por realizar las tarjetas de los retos semanales en este formato, pues aumentará su interés por realizar de forma correcta las actividades para poder completar el puzle de cada semana.

Como se menciona en el primer párrafo también existen necesidades educativas dentro del aula, puesto que no todo el grupo cuenta con las mismas habilidades motrices, cognitivas, etc. En este sentido se apuesta por diseñar actividades que permitan cierta flexibilidad y la información que se les proporciona se pueda hacer de distintas maneras, en el caso del "Cuento sonoro", se leían previamente las diferentes viñetas para que el alumnado supiera qué tenía que dibujar y, si se les olvidaba podían volver a leerlo en cualquier momento, en el caso del alumnado que tiene mayores dificultades con la lectura, se volvía a leer la frase con él, realizando también un apoyo en esta área e incentivando sus primeros pasos como lectores.

Otra de las actividades donde se ha tenido en cuenta este punto es la "Poción musical", en esta actividad se pretendía entrelazar a modo de juego un interés que tenía el alumnado por las pociones y la necesidad de practicar el conteo de una forma que despertara su interés. Además, el hecho de utilizar los sonidos cada vez que se contaba reforzaba el conteo, pues los estudiantes prestaban más atención al hecho de ir contando y realizar el sonido. Por otro lado, esta actividad permitió trabajar la motricidad fina teniendo que agarrar los diferentes ingredientes e ir soltándolos dentro del cuenco.

Siguiendo con la idea del conteo se diseña la actividad "Frasco mágico" donde el alumnado debe ir metiendo dentro de un bote diferentes elementos a su elección entre los disponibles y a su vez rellenar una lista con la cantidad que han metido de cada objeto, para luego exponérselo a sus compañeros. Esta actividad no solo cubre la necesidad de practicar el conteo, sino que también se trabaja desde el centro de interés de los estudiantes, pues al verter agua dentro del frasco parece una poción mágica lo que da pie a que escriban un título para ella y quede como recuerdo de la situación de aprendizaje.

4. **El reto inicial tiene que dar pie a integrar varias áreas**

Como se puede observar en el apartado de currículum, esta situación de aprendizaje integra las tres áreas y en el diseño inicial se buscaba que no cada actividad integrase únicamente un área sino varias de ellas (anexo VI) para cumplir con el aprendizaje globalizado que se busca en las situaciones de aprendizaje. Si se analizan las actividades donde se utiliza la música como herramienta vehicular, en todas las actividades se integran las tres áreas del currículum.

Respecto al área de Crecimiento en armonía, el alumnado a través del juego (poción musical) trabajaba diferentes conceptos y contenidos, además aprendió a conocer cómo reacciona su cuerpo a diferentes estímulos, en este caso musicales ("¿Cómo se ve la magia?" y "Danza de magos"). En las cuatro actividades relacionadas con la música el alumnado trabajó la empatía evitando discriminaciones en las creaciones del resto de compañeros/as y trabajando así el respeto.

Por otro lado, se puede observar cómo a través de estas dinámicas el alumnado trabajaba la competencia de "Descubrimiento y exploración del entorno", por ejemplo, en el "Cuento sonoro" a la hora de realizar la actividad de forma conjunta debía conocer qué compañero/a o viñeta va antes que la suya para saber cuándo intervenir. A través de la

dinámica de “poción musical” o la “danza de magos”, también se practicó la secuencia, pues el alumnado debía seguir un orden lógico para realizar la actividad.

Por último, la tercera área “Comunicación y representación de la realidad” no solo se manifestó por el hecho de trabajar con la música como forma de comunicación y dramatización, sino que se buscó que esta herramienta sirviera para la escucha activa, la creación de elementos plásticos y la coordinación del movimiento de una forma armónica, todo ello, se vio reflejado de diferentes maneras en cada una de las intervenciones como se puede observar en los planes de intervención recogidos en el anexo II.

5. **Debe haber diferentes agrupamientos en las diferentes actividades, es decir, el alumnado debe trabajar de forma individual, en parejas, grupos, etc.**

A la hora de diseñar la situación de aprendizaje y las actividades que la integran, como parte de una de las ideas claves se concluyó la necesidad de que el alumnado trabajará tanto de forma individual como grupal y, aunque algunas de las actividades son únicamente individuales como la de “Practico el manejo de varita”, “Domino la escoba”, “¿Cómo se ve la magia?” y “Frasco mágico”; otras son grupales como “Danza de magos”, “Poción musical” o los proyectos con las familias, en estas actividades se trabaja en pequeño y gran grupo y en el caso de los proyectos se busca que también trabajen con las familias y no siempre entre iguales para así poder favorecer el repertorio comunicativo, vínculo afectivo y desarrollo de la propia identidad.

Sin embargo, existen actividades donde se trabaja tanto de forma individual como colaborativa, por ejemplo, en las rutinas de pensamiento, aunque se piensen de manera conjunta los conceptos qué se saben, lo que se quiere hacer o lo que se ha aprendido, luego es el alumnado quien escoge las ideas que le resultan interesantes y las plasma en su cuaderno. Por otro lado, el cuento sonoro tiene también parte de trabajo individual como es la creación de cada dibujo y parte grupal donde es necesario la colaboración de todos/as para crear el cuento y poder grabarlo. Sin duda en este tipo de actividades que tienen esta doble vía se pudo observar cómo la participación por parte del alumnado, su esfuerzo y su aprendizaje era mayores pues permitía que se apoyaran entre ellos/as a la vez que trabajaban de manera individual y se detectaban dificultades.

6. **Las actividades deben promover el pensamiento crítico y abordar temas relacionados con el interés común, la convivencia y el respeto por las diferencias individuales**

Al poder trabajar tanto de forma grupal como individual y en ambos casos poder compartir con los compañeros/as las creaciones, ayuda a fomentar la convivencia y ver en cierta manera las diferencias individuales que existen entre ellos.

Por ejemplo, en las actividades de "Practico el manejo de varita" y "Domino la escoba", como son actividades que deben trabajar de uno en uno y de forma individual, el alumnado observará las dificultades que pueden tener otros compañeros/as, así como animarlos mientras realizan la actividad, algo que sin duda ayuda al niño/a que lo hace pues se siente respaldado por el resto de los compañeros/as y le ayuda a superar sus miedos y alcanzar objetivos.

Mediante actividades como el "Cuento sonoro", "Danza de magos" o "Poción musical", los discentes deben trabajar de forma colaborativa para construir algo en común, lo que fomenta la convivencia. Estas actividades son un claro ejemplo de lo que representa este punto, pues al realizarlas en el aula, en muchas ocasiones si algún compañero/a tenía dificultades se ayudaban entre ellos sin necesidad de que interviniera la docente lo que sin duda da como resultado una buena convivencia por parte del grupo. Además, en repetidas ocasiones cuando algún alumno/a mostraba lo que había hecho al resto de sus compañeros/as todos le daban un refuerzo positivo al niño/a e incluso hacían aportaciones a su trabajo, por ejemplo, en el "Cuento sonoro" cuando un niño/a expresaba que quería dibujar el resto de los compañeros/as añadían ideas que podía incluir en su dibujo.

Como la situación de aprendizaje parte de un tema en común para todos, los proyectos con las familias tienen varios objetivos, pero en lo que concierne al punto que se está abordando, esta actividad ayuda a promover el pensamiento crítico del alumnado, además cuando realizan estos proyectos lo hacen con un fin común que es conocer todos los aspectos relacionados con la magia y ser capaz de contárselo al resto de compañeros para que ellos también aprendan.

Por último, a través de la actividad "¿Cómo se ve la magia?", el alumnado pudo darse cuenta de que no todas las personas piensan o transmiten de la misma manera y que, aunque todos habían escuchado la misma melodía a cada uno le transmitía cosas

diferentes, algo que se vio tanto en la puesta en común como en las creaciones plásticas (anexo IX).

7. **Debe incluir actividades que donde el alumnado desarrolle aspectos cognitivos, emocionales y psicomotrices**

Respecto a los aspectos cognitivos los proyectos con las familias trabajan desde una doble perspectiva, por un lado, cada niño/a busca en casa información relativa a un tema sobre la magia para luego exponérselo al resto de la clase y, por otro lado, el alumnado escucha dichas exposiciones y crea diferentes pensamientos relacionándolos con aspectos ya dados ampliando así los conocimientos que ya tiene sobre la magia. Otra de las actividades que trabaja este bloque cognitivo son las rutinas de pensamiento donde el alumnado debe hacer una introspección y evaluación sobre los conceptos que conoce o no relativos a la situación de aprendizaje. Además, a través de la construcción de los puzles respecto a las tarjetas de los retos semanales se trabaja el pensamiento computacional.

Relacionando este bloque con las actividades musicales en el "Cuento sonoro", el alumnado debe saber lo que se le pide en cada viñeta para representarlo correctamente y conocer qué elementos deben aparecer en ella (animales, bruja, elementos de la naturaleza, etc.). Esta actividad sirvió para ampliar el vocabulario del alumnado y cómo es un determinado objeto o animal, por ejemplo, una alumna no sabía lo que era una luciérnaga y entre todo el alumnado y con ayuda de la docente se sacaron las características de ese animal para que ella con las ideas recopiladas pudiera hacer su dibujo. De igual forma pasó con el grillo. Además, al sumar a esta actividad y a la "Poción musical" el componente musical y representar elementos mediante sonidos el alumnado tenía que conocer cómo era el elemento que debía representar y qué sonido se ajustaba a dicho elemento, trabajando así también las características y posibilidades sonoras de los objetos o las propias del alumnado si querían introducir un sonido corporal o vocal.

En cuanto al ámbito emocional se puede ver reflejado en la mayoría de las actividades pues, el hecho de superar un reto, crear algo de forma conjunta o saber expresarse en el caso de las asambleas previas de cada actividad; conlleva que el alumnado se conozca mejor a sí mismo y a saber cómo expresar las diferentes emociones que siente en cada actividad. En este ámbito cabe destacar la actividad "¿Cómo se ve la magia?" que permite al alumnado a través de una melodía identificar las emociones que siente con ella y buscar

la manera de transmitirlas, esto también ayudó al alumnado a saber qué partes de su cuerpo reaccionan ante ciertos estímulos y que les hace sentir.

Por último, en el ámbito psicomotriz hay dos actividades que van destinadas a trabajar este aspecto: "Domino la escoba" cuyo fin es que el alumnado realice un circuito para así manejar diversos desplazamientos y lo hagan de una forma lúdica y relacionada con la situación de aprendizaje y "Practico el manejo de varita" que trabaja la psicomotricidad enfocada en el agarre y el dominio del equilibrio. A estas dos actividades se le suma la "danza de magos" donde también se trabaja la psicomotricidad mediante desplazamientos o movimientos para representar objetos. Además, existen otras actividades que trabajan también la psicomotricidad, en el caso de las musicales relacionadas con el manejo de un cuerpo sonoro, el alumnado debía analizar como agarrar dicho objeto y decidir de qué forma ejecutar el movimiento (frotación, percusión, etc.).

8. Deben tenerse en cuenta los principios del DUA para incluir a todo el alumnado y que este pueda desarrollar correctamente las actividades

A la hora de diseñar las diversas actividades se ha tenido en cuenta el DUA de la siguiente manera:

- Principio I: se ha logrado que todas las actividades a la hora de dar la información previa sobre lo que tenía que hacer el alumnado tuvieran al menos dos formas de representación, lo que sin duda ayudaba al alumnado a comprender mejor lo que se le pedía, por ejemplo. En la "Poción musical" se optó por realizar carteles con pictogramas y la palabra escrita (anexo VII) para que el alumnado supiera en todo momento qué ingrediente era, además, no solo se hizo una explicación oral, sino que también se ejemplificó para que los discentes tuvieran una referencia de lo que debían hacer, algo indispensable para el desarrollo de la actividad.
- Principio II: tras una observación previa del alumnado y, como es normal en un aula, no todos se expresan de la misma manera o tiene las mismas habilidades. Por ello, se optó por que las actividades planteadas en el diseño tuvieran diversas formas de acción y representación, por ejemplo, en las actividades donde la motricidad tiene una mayor implicación ("Domino la escoba", "Practico el manejo de varita" o "Danza de magos") se diseñó para que se pudiera ayudar al alumnado en todo momento o que se pudiera adaptar la actividad a sus necesidades. En el caso de la "Danza de magos" como los movimientos se realizaban previos a la música, se practicaban dichos

movimientos y si era necesario se adaptaban algunos para que todo el alumnado lo pudiera realizar.

Otros ejemplos relacionados con las actividades musicales donde este principio ayudo a que todos los discentes se pudieran expresar fueron en la actividad "¿Cómo se ve la magia?" donde el alumnado se podía expresar tanto verbalmente como a través del dibujo. En la "Poción musical" se pudieron expresar tanto musicalmente con el uso de cuerpos sonoros, de forma oral, adquiriendo otro rol, etc. y, en el "Cuento sonoro" el alumnado se expresaba de forma verbal, a través del dibujo o de los sonidos que realizaban en el producto final.

- Principio III: para no perder la motivación ni el interés de los estudiantes por aprender, se buscó que las diversas actividades tuvieran múltiples formas de implicación y así evitar la rutina. Para ello, en su conjunto las diversas actividades tienen diferentes formas de implicación ya sea con una historia previa para introducir al alumnado en la actividad, aumentando o disminuyendo la dificultad, siendo protagonistas, etc.

En el anexo VIII se recogen las actividades de la situación de aprendizaje y los diferentes medios que se utilizan en cada una de acuerdo con los principios del DUA.

CONCLUSIONES

Para finalizar, conviene analizar y evaluar el grado de consecución de los propósitos establecidos al inicio de este trabajo. Una de las finalidades específicas que se marcaron fue analizar la importancia de la música dentro del ámbito educativo para poder diseñar actividades que fomentaran el aprendizaje. Este objetivo era primordial para poder alcanzar todos los demás, pues como el objetivo principal era utilizar la música como herramienta vehicular resultaba necesario investigar sobre los beneficios que aportaba la música en edades tempranas, para luego diseñar actividades de acuerdo con dichos objetivos y poder cumplir el objetivo de evaluar como la música puede integrarse como recurso didáctico transversal, capaz de involucrar varias áreas de aprendizaje y contribuir a la adquisición significativa de conocimientos.

Otro de los objetivos marcados fue realizar una búsqueda y análisis sobre las situaciones de aprendizaje para conocer sus partes y aspectos que se deben tener en cuenta en su diseño. Dicho objetivo ayudó a obtener más información sobre las situaciones de aprendizaje tanto a nivel estructural como de diseño y, al comparar diferentes ejemplos

se obtuvo una mayor información para posteriormente elaborar una situación de aprendizaje de acuerdo a unas premisas.

Como las situaciones de aprendizaje pretenden formar al alumnado de forma global y la ley vigente aclara la importancia de actividades flexibles y adaptadas al alumnado se marcó como objetivo investigar los principios del DUA para proponer estrategias pedagógicas inclusivas y así favorecer la participación activa de los estudiantes. Algo que sin duda es indispensable en la función de cualquier docente con el fin de que sus discentes adquieran diversas habilidades.

Por último, era necesario diseñar actividades relacionadas con una misma temática siguiendo las directrices del DUA, donde la música ayude en la adquisición de habilidades del alumnado. Este objetivo también era indispensable pues, de no cumplirse, este trabajo carecería de sentido al no poder poner en práctica toda la información buscada y conocimientos obtenidos durante los estudios del grado.

Sin embargo, aunque se han conseguido todos los objetivos marcados y he podido poner en práctica las diferentes competencias adquiridas en la carrera, este TFG ha sido todo un desafío por diversos motivos. En primera instancia por la búsqueda de la información respectiva al apartado del marco teórico, pues consideré que era necesario tener una buena fundamentación y obtener información relevante que me sirviera para el diseño de las actividades. No solo era el hecho de saber cómo es el diseño de una situación de aprendizaje o cuáles son los principios del DUA y cómo se pueden aplicar, sino en relación a la importancia de la música, me parecía de vital importancia qué beneficios aporta al desarrollo de los discentes y cómo se puede enlazar con el currículum.

Por otro lado, el diseño de la situación de aprendizaje resultó un verdadero reto, pues necesitaba diseñar actividades que motivaran al alumnado y al mismo tiempo fueran accesibles para todos e incluyeran varias áreas de aprendizaje, que tuvieran un orden lógico y, sin duda, el hecho de incluir la música fue un beneficio y apoyo para este diseño pues ayudaba a poder conseguir los demás puntos.

Por último, he de manifestar que no basta con incluir una melodía o elemento sonoro en el diseño de actividades, se necesita mucho esfuerzo y dedicación para buscar una melodía adaptada a su edad y a los objetivos que se quieren conseguir. Es importante comprender que las canciones infantiles no siempre constituyen un recurso efectivo en el

aula. El/la docente debe considerar los objetivos previamente establecidos y seleccionar melodías o canciones que respondan a criterios pedagógicos concretos. Además, incluir música en el entorno educativo no se limita al uso de canciones; existen múltiples formas de integrar esta disciplina en el aula, favoreciendo que el alumnado comprenda su entorno, aprenda de manera significativa y profundice en el conocimiento de sí mismo.

BIBLIOGRAFÍA

Blasco, J. y Mengual, S. (2008). Las Unidades Didácticas. Universidad de Alicante. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/8092/6/Las%20unidades%20b%C3%A1sicas%20de%20programaci%C3%B3n.pdf

Calvo, C. (s. f.). *Galaxia desafío*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Codigo_Escuela/Galaxia_desafio/index.html

Ciprés, M. (s. f.). *Un lobo muy travieso*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Codigo_Escuela/Un_lobo_muy_travieso/index.html

Conejo, P. A. (2012). El valor formativo de la Música para la educación en valores. *Dedica. Revista de Educação E Humanidades*, *2*(2), 263–278.

Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 190, de 30 de septiembre de 2022, pp. 48191 a 48315. https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf

Delalande, F. (2001). *La música es un juego de niños*. Buenos Aires: Ricordi Americana.

Educa DUA. (s.f.). Educa DUA. https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_principios.html

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado. (2025) *Situaciones de aprendizaje.* https://intef.es/recursos-educativos/situaciones-aprendizaje/

Ministerio de educación formación profesional y deportes. (2025) *Situaciones de aprendizaje*. https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/situaciones-aprendizaje.html

Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. Ministerio de Educación y Ciencia

Pastor, A., Sánchez, J. M. & Zubillaga, A. (2011-2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), Pautas para su intervención en el currículo. *Universidad Complutense de Madrid.*

Peñalba, A. (2017). La defensa de la educación musical desde las neurociencias. *Revista Complutense de Investigación En Educación Musical*, *14*, 109–127. https://doi.org/10.5209/reciem.54814

Rafael, A. (2010). La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: las unidades didácticas. *Revista Digital de Educación Física, 2,* 41-53. https://emasf.webcindario.com/La_programacion_a_medio_plazo_dentro_del_tercer_nive_%20de_concrecion_unidades_didacticas.pdf

Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. Boletín Oficial del Estado, núm. 233. https://www.boe.es/buscar/pdf/2021/BOE-A-2021-15781-consolidado.pdf

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, núm. 28. https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf

Rodríguez, I., Ramírez, E., Martín, J. y Martín, I. (s. f.). *La fábrica de las nubes*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/Infantil/Prerrequisitos/fabrica_nubes/index.html

Ruiz, A. (2023). Las situaciones de aprendizaje: concepto, partes y fases para su diseño. *Supervisión 21, 68*, 1-58. https://doi.org/10.52149/sp21

Sáenz-López, P. (1997). Programación a medio plazo. Educación Física y su Didáctica (pp. 181-187). Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

ANEXOS

ANEXO I: CUADERNILLO “DENTRO DEL SOMBRERO”

ANEXO II: PLANES DE INTERVENCIÓN

Plan de Intervención 1: "¿Cómo se ve la magia?"

Objetivos

- Elaborar una lámina utilizando diferentes colores donde cada alumno/a represente cómo ve la magia de una forma abstracta evitando lo convencional
- Respetar el turno de palabra, así como las intervenciones del resto de compañeros/as
- Prestar atención a la música para poder realizar la lámina acorde con lo que escuchamos
- Reconocer las sensaciones que le hace sentir la música
- Explicar la representación de la lámina

Recursos

- Lámina del cuadernillo "dentro del sombrero"
- Lápices de tempera blandos
- Banda sonora del aprendiz de brujo (https://www.youtube.com/watch?v=UEYy3osi8Gs&t=99s) hasta el minuto 4:12

Desarrollo

a) Actividad 1

Para introducir esta actividad estará toda la clase sentada en asamblea y se harán las siguientes preguntas:

- ¿Qué películas donde aparezcan la magia conocéis?
- En esas películas, ¿siempre usan lo mismo para hacer magia?
- ¿Cómo creéis que se ve un hechizo cuando un mago o maga lo lanza?

Con las preguntas hechas y las respuestas obtenidas se pretende introducir al alumnado en la actividad dejándoles ver que la magia se puede manifestar de muchas formas diferentes y que por tanto también se puede representar de muchas formas.

b) Actividad 2

Una vez acabada la asamblea pediremos al alumnado que se tumbe en la alfombra y cierre los ojos, les diremos que les vamos a poner una música que es mágica y que hace que nuestro cuerpo intente moverse, se asuste, se relaje, etc. De esta forma el alumnado tendrá un primer contacto con la canción y servirá para que sepan como en la melodía que luego

tendrán que plasmar en la lámina. Mientras el alumnado escucha la canción el docente puede ir introduciendo frases como las siguientes:

- Notamos como la magia va recorriendo nuestro cuerpo
- La magia hace que nos muevan los dedos de las manos
- Recorre nuestra espalda

Al acabar esta primera escucha, el alumnado que así lo desee podrá expresar como se ha sentido y en que partes de su cuerpo la música ha intentado "moverle".

c) Actividad 3

En esta actividad cada alumno estará sentado en su sitio, se les dirá que van a volver a escuchar la música, pero que esta vez tiene que usar las temperas, como si fueran varitas mágicas y cada vez que pintan se lanza un hechizo, y al ser pintura de dedos sólida el niño/a que así lo desee puede utilizar los dedos para difuminar el dibujo. Se les dará la premisa que no tiene por qué dibujar algo real que simplemente pueden hacer líneas, círculos, etc. en función de lo que ellos sientan y de cómo puede aparecer la magia cuando usamos nuestra varita.

Al acabar la canción, cada alumno expondrá al resto de sus compañeros/as lo que ha dibujado y qué significa.

Evaluación

a) Medios

Para la evaluación de esta actividad se tendrán en cuenta las intervenciones del alumnado en la actividad 1, como se desenvuelven en la actividad 2 y, por último, se evaluará el dibujo hecho por cada alumno/a viendo la relación que tiene con el tema tratado, así como la descripción del dibujo por parte de cada uno/a.

b) Técnicas

Para analizar esta intervención y evaluar el éxito de esta conviene realizar dos técnicas de evaluación diferentes, observando el comportamiento e intervenciones del alumnado a lo largo de las tres actividades y realizando un análisis de la lámina realizada.

- Observación directa

A lo largo de toda la dinámica y, como es propio de las aulas de Educación Infantil, el/la docente debe prestar atención a las diversas actuaciones del alumnado con un doble objetivo, primeramente, ayudar a aquel alumnado que tenga dificultades en cada una de las actividades propuestas y, por otro lado, guiar al alumnado para que la actividad tenga éxito. Gracias a esta técnica, aunque el alumnado sea el protagonista activo de la dinámica y el centro de esta, el/la docente será un guía necesario para lograr el éxito de la dinámica, sobre todo en las dos primeras actividades donde no existe una forma tangible para evaluar al alumnado y se deberá hacer por medio de la escucha de sus intervenciones y la observación de sus actuaciones.

- Análisis de documentos

Para esta intervención el análisis de la lámina final y la explicación de cada alumno de la suya propia ayudará al docente a conocer si realmente se han cumplido los objetivos marcados en el plan de intervención valorando así si el alumnado desarrolla la creatividad ante la propuesta de algo abstracto como es la magia o como se ve un hechizo o conjunto.

c) Instrumentos

Tabla 1.

Lista de control "¿Cómo se ve la magia?"

INDICADORES	SÍ	NO
El/la alumno/a participa en la asamblea contestando las diferentes preguntas.		
El/la alumno/a presta atención a la música para así poder plasmarlo en la lámina.		
El/la alumno/a respeta las intervenciones del resto de la clase.		
El/la alumno/a explica cómo ha elaborado la lámina y lo que quiere transmitir.		
El/la alumno/a explica que ha sentido cuando ha escuchado la música tumbado.		

Plan de Intervención 2: "Poción musical"

Objetivos

- Explorar diferentes sonidos y asignar un sonido a un ingrediente
- Inventar pociones mágicas desarrollando la creatividad e imaginación, practicando también el conteo

- Colaborar con el resto de compañeros/as para que las pociones se puedan construir

Recursos

- Pictogramas con los ingredientes y el objeto que representa a cada uno (anexo VII).
- Caldero
- Objetos que se puedan utilizar como cuerpos sonoros

Desarrollo

Para comenzar esta actividad se colocará al alumnado en asamblea y se le dirá lo siguiente "A la hora de hacer los conjuros y pociones las brujas y brujos realizan diversos sonidos. Para convertirnos en verdaderos magos nosotros debemos de realizar los sonidos apropiados. Para ello, necesitamos ayudarnos entre nosotros".

Por grupos de 6 (teniendo en cuenta que el resto está en el aula multisensorial) una persona será la protagonista, llevará el gorro especial de mago, el resto de sus compañeros serán un ingrediente:

- Plumas de pájaro (plumas)
- Lágrimas de unicornio (cristalitos)
- Patas de araña (limpia pipas)
- Pétalos de rosas (pétalos)
- Cola de conejo (pompones)

Para que cada niño recuerde lo que es, en el suelo habrá unos pictogramas con el ingrediente.

A cada uno se le asigna un ingrediente (se le pondrá delante del pictograma) y tiene que pensar un sonido que hará ese ingrediente cuando se eche en el caldero (los sonidos pueden ser corporales, con objetos, etc.) El brujo/a dirá que poción va a realizar y cuál es su fin (se la inventa y en la medida de lo posible será diferente de cada niño/a) se situará en el centro irá diciendo los ingredientes y los niños tendrán que introducirlos en el caldero y hacer el sonido.

Ejemplo: voy a hacer la poción de la amistad, voy a utilizar, dos patas de araña, 4 lágrimas de unicornio, 3 pétalos de rosa y dos plumas de pájaro

Una vez introducidos todos los ingredientes, todos harán el sonido a la vez mientras el hechicero baila y el resto giran alrededor del caldero dicen:

La pócima de ____ crearé

Y con estas palabras lo lograre

Evaluación

a) Medios

Para la evaluación de esta actividad se tendrán en cuenta el desarrollo y actitud del alumnado a través el juego que se realiza, puesto que este va a desempeñar diversos papeles, por un lado, será el protagonista de su propia poción y por otro cuando pase a ser un ingrediente, en este último punto es necesario que el alumnado tenga la misma actitud que cuando es protagonista para que todos se sientan incluidos en la actividad y fomentar un espacio libre de amenazas.

b) Técnicas

Para poder evaluar si los objetivos marcados se han cumplido o no por parte del alumnado, se recurrirá a una observación directa donde tal y como se mencionaba anteriormente la docente deberá tener en cuenta la actitud del alumnado y como se desenvuelve en los diferentes roles que va a desempeñar.

En coalición con lo anterior, a través de esta técnica se podrán ir realizando cambios en la actividad si fueran necesarios y poder ayudar al alumnado que así lo necesite, puesto que al principio cuando tiene que buscar un sonido, se pueden surgir por no saber que sonido escoger y durante la actividad pueden surgir dificultades con el conteo de los ingredientes.

c) Instrumentos

Tabla 2.

Lista de control "Poción musical"

INDICADORES	SÍ	NO
El/la alumno/a explora el entorno para buscar un sonido apropiado a su ingrediente		
El/la alumno/a presta atención a sus compañeros/as para saber en qué momento le toca intervenir		

INDICADORES	SÍ	NO
El/la alumno/a respeta las intervenciones del resto de la clase		
El/la alumno/a realiza el conteo de ingredientes sin dificultades		
El/la alumno/a protagonista muestra una actitud abierta y ayuda a sus compañeros/as cuando surgen dificultades		

Plan de Intervención 3: "Cuento sonoro"

Objetivos

- Construir un cuento sonoro de forma colaborativa.
- Incorporar a la parte del cuento correspondiente un sonido.
- Respetar el turno de palabra, así como las intervenciones del resto de compañeros/as.
- Realizar un dibujo que represente lo descrito en cada hoja.

Recursos

- Cuento (anexo IV)
- Materiales para dibujar y pintar
- Objetos que utiliza el alumnado para hacer sonidos

Desarrollo

En la primera sesión, se dirá al alumnado que se les va a leer un cuento y se colocarán en asamblea. Al contar la primera hoja e ir a enseñarles las ilustraciones, se darán cuenta de que el cuento está en blanco, en este momento se les propone que cada niño/a coja una hoja y pinten lo que se escribe en ella. Para respetar el tiempo de elaboración que tiene cada niño, conforme vayan acabando se les subrayará una de las palabras de su hoja y ellos/as deberán pensar en el sonido que puede hacer el elemento subrayado y recrearlo. En este punto se busca que el alumnado desarrolle la creatividad y evite sonidos característicos, por lo que el docente deberá ir guiándolos para perder esa convencionalidad.

En la segunda sesión y con el cuento ya montado, el docente contará el cuento en forma de canción y se le pedirá al alumnado que esté atento, pues cuando llegue a su hoja y se diga la palabra subrayada el alumnado deberá hacer el sonido que se había pensado.

Esta última parte, se grabará para luego compartirlo con las familias.

Evaluación

a) Medios

Para la evaluación de esta actividad se tendrán en cuenta dos evidencias claves para que la actividad tenga éxito. Por un lado, se evaluará el dibujo hecho por cada alumno/a viendo la relación que hay lo escrito en la hoja con el dibujo hecho. Por otro lado, se evaluará el producto final, es decir la grabación del cuento cantado con las intervenciones de los estudiantes, pudiendo analizar su atención y originalidad a la hora de realizar los diferentes sonidos.

b) Técnicas

Para analizar esta actividad y evaluar el éxito de esta conviene realizar dos técnicas de evaluación diferentes, observando el comportamiento del alumnado a lo largo de toda la actividad y realizando un análisis tanto del producto final como de los dibujos elaborados por el alumnado y los sonidos escogidos.

- Observación directa

En primer lugar, la docente debe observar cómo actúa su alumnado con el fin de prestar atención a las necesidades y dificultades que puedan surgir y hacer las modificaciones o adaptaciones oportunas. En este caso la actividad requiere de una guía o ayuda primeramente en la elaboración de dibujos con el fin de que cada uno sepa qué dibujar y luego siendo un guía para que el alumnado escoja un sonido adecuado y no uno aleatorio por acabar rápido y animándolos a evitar la convencionalidad.
Gracias a esta técnica, el/la docente puede realizar algunas modificaciones si fueran necesarias para poder llegar al cumplimiento de los objetivos. Teniendo en cuenta que estas mejoras se deben implementar tanto en el desarrollo de la propia actividad, como en su posterior valoración para sesiones futuras.

- Análisis de documentos

En este apartado, como se comentaba anteriormente, existen dos elementos a analizar (dibujos realizados por el alumnado e intervenciones a la hora de cantar el cuento). Ambos aspectos ayudan a conocer si se han cumplido o no los objetivos planteados en el diseño de la actividad.

c) Instrumentos

Tabla 3.

Rúbrica del cuento sonoro

INDICADORES	EXCELENTE	EN PROCESO	NO ADQUIRIDO
Escucha atentamente el cuento	Esta atento/a para saber en qué momento debe intervenir y escucha el resto del cuento mostrando interés	El/la alumno/a escucha en ocasiones, aunque tiende a despistarse	No escucha al resto de sus compañeros ni las explicaciones de la docente y no sabe cuándo intervenir
Incorporación un sonido original a un elemento	El/la alumno/a incorpora un sonido original explorando los diferentes objetos que hay en el aula	Explora algunos materiales, pero el sonido en relación con el elemento es convencional	Apenas explora los materiales del aula
Aportaciones del resto de los compañeros/as	Respeta las aportaciones del resto de sus compañeros/as	En ocasiones no respeta las aportaciones de sus compañeros/as	No respeta ni escucha las aportaciones del resto de compañeros/as
Dibujo	Incluye en el dibujo los elementos más característicos de su viñeta y ocupa gran parte de la hoja	Incluye algunos elementos característicos en el dibujo, pero no ocupa gran parte de la hoja	No incluye los elementos característicos de la viñeta

Plan de Intervención 4: "Danza de magos"

Objetivos

- Realizar una danza ajustando los movimientos al ritmo y la melodía de la canción.
- Valorar las opiniones y respetar las ideas y movimientos corporales de los compañeros, colaborando activamente.
- Disfrutar y explorar las posibilidades que brinda el movimiento en conexión con la dimensión corporal.
- Recordar el orden de los objetos para poder hacerlos correctamente en el baile
- Enumerar diversos objetos mágicos entre toda la clase y asignarle un gesto característico que represente cada objeto

Recursos

- Enlace de la canción https://www.youtube.com/watch?v=NBmMjlHOrlg

- Pizarra y tizas

Desarrollo

Para esta actividad se utilizará la canción de "Los 7 saltos" debido a que es una canción que ya se ha escuchado en clase con anterioridad y el alumnado ya conoce su estructura. La estructura del baile se va repitiendo y la dificultad está en el orden ya establecido que hemos dado a los objetos, pues se trata de una canción acumulativa, además, de la escucha consciente que va marcando el ritmo, la velocidad o cuanto tiempo hay que realizar un movimiento. El enlace a la canción es el siguiente (conviene que la música solo se oiga para evitar distracciones, aunque existen diversas versiones en esta se puede oír la estructura perfectamente lo que ayudará al alumnado en el seguimiento de la canción):

https://www.youtube.com/watch?v=NBmMjlHOrlg

Esta dinámica divide en 3 actividades:

a) Actividad 1

Nos colocaremos todos en asamblea y se dirá al alumnado "he estado investigando en casa y resulta que los seres mágicos tienen sus propios bailes cuando hacen una fiesta y me he aprendido uno que os quiero enseñar, además la canción que de este baile nosotros ya la conocemos, pero yo no sabía que es la favorita de los seres mágicos". De esta forma se conseguirá despertar la curiosidad del alumnado y anticiparles lo que van a hacer.

b) Actividad 2

Para construir entre todos/as el baile podemos decir al alumnado que nos diga diferentes objetos mágicos (se necesitan un total de 7), una vez hecha la lista de estos objetos diremos al alumnado que al tratarse de un baile estos objetos deben de tener un gesto que los identifique y serán ellos/as con la ayuda del docente los que pongan un gesto a cada objeto. Además, para facilitar la actividad se dibujará el objeto con el nombre en la pizarra y el orden en que esté será el mismo que aparezca en la canción.

c) Actividad 3

Por último, se hará el baile con el alumnado primero sin música para ir más lento y luego con ella, el/la docente deberá estar en esta primera parte como guía y, cuando ya se haga con la música puede quitarse del círculo o mantenerse según las necesidades de la clase.

La danza sería de la siguiente forma:

- 0:00-0:16: El alumnado se mueve en el sitio
- 0:16-0:22: con las manos agarradas se da vueltas en círculo, al final de este intervalo nos paramos y damos con el pie un golpe en el suelo.
- 0:22-0:24: todos juntos vamos hacia el centro del círculo
- 0:24-0:27: nos movemos hacía atrás para formar otra vez el círculo y nos soltamos las manos.
- 0:27-0:31: hacemos el signo del primer objeto.
- A partir de este punto la estructura vuelve a repetirse y cuando llegue la parte de soltarse las manos se realizará otra vez el gesto teniendo en cuenta que cada vez que se repite se añade un gesto más.

Como variante, una vez que el alumnado domine el baile se puede repetir aumentando la velocidad de reproducción.

Evaluación

a) Medios

Para que la dinámica tenga éxito y cumpla os objetivos previamente establecidos, es necesario que haya un trabajo colaborativo por parte del alumnado, puesto que se trata de un baile grupal, por otro lado, la canción y cómo se le presenta a los dicentes juega un papel crucial, pues es necesario primero que sea el docente quien tararé la melodía para introducir los pasos y, una vez que ya dominen como va a ser el baile, introducir la música. En este último punto se puede bajar la velocidad de reproducción o parar la canción si surgen dificultades. Por el contrario, si no hay dificultades se puede aumentar la velocidad de la reproducción a modo de reto y motivar más al alumnado y con ello aumentar su atención y escucha.

b) Técnicas

En esta dinámica serán necesarias dos técnicas diferentes:

- Observación directa

A lo largo de toda la dinámica la docente deberá observar y analizar la conducta del alumnado con el fin de saber si comprenden o no la actividad, su participación, etc. Esto ayudará a que en caso necesario se puedan realizar modificaciones, sobre todo en la

tercera actividad, donde el alumnado practica la escucha y el docente debe de observar si la melodía escogida va demasiado rápida o lenta para el aprendizaje del alumnado.

- Análisis de video

Por otro lado, una vez que el alumnado ya se sepa el baile, se les grabará, esto permitirá analizar el video más tarde para poder evaluar si han ido coordinados, si los movimientos se relacionan con el sonido de la canción, etc. En definitiva, para saber si se cumplen o no los objetivos previamente marcados

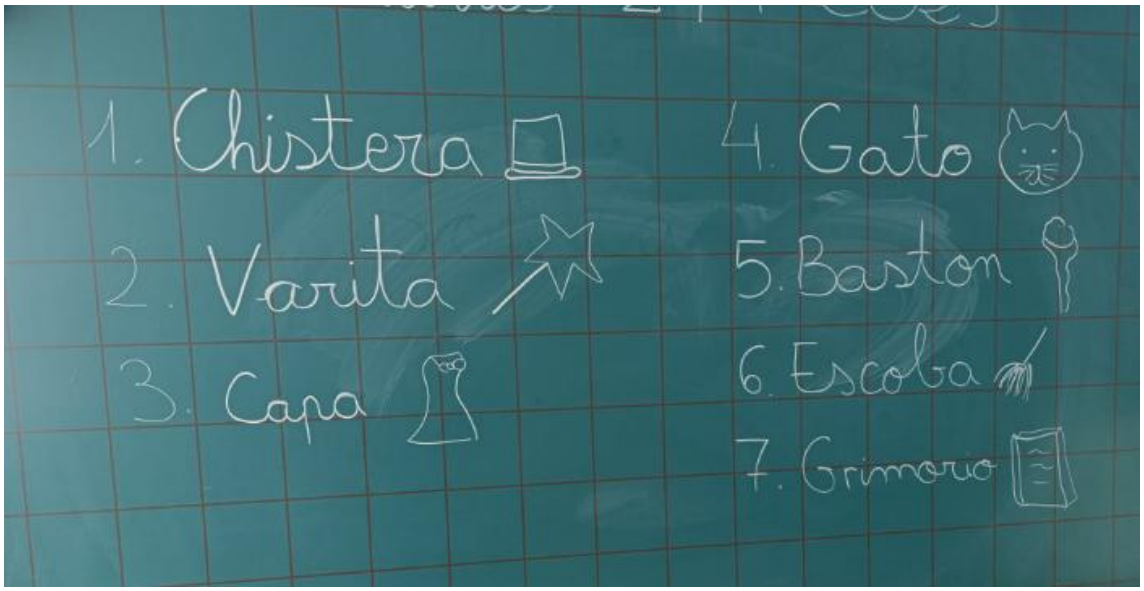
c) Instrumentos

Tabla 4.

Escala de valoración "Danza de magos"

INDICADORES	MUCHO	BASTANTE	POCO	NADA
Participación a lo largo de toda la actividad				
Escucha de forma consciente la música adaptando sus movimientos al ritmo				
Recuerda el orden y gesto de los objetos				
Respeta las aportaciones de sus compañeros/as				
Respeta la ejecución de los movimientos de sus compañeros sin criticar sus actuaciones				
Disfruta de la actividad y participa activamente en la discusión grupal				

ANEXO III: LISTA OBJETOS “DANZA DE MAGOS”



ANEXO IV: PLANTILLA “CUENTO SONORO”

https://drive.google.com/file/d/1R3dhXzRKmvrM6GlxdD8Y4_NEA4WhHav6/view?usp=sharing

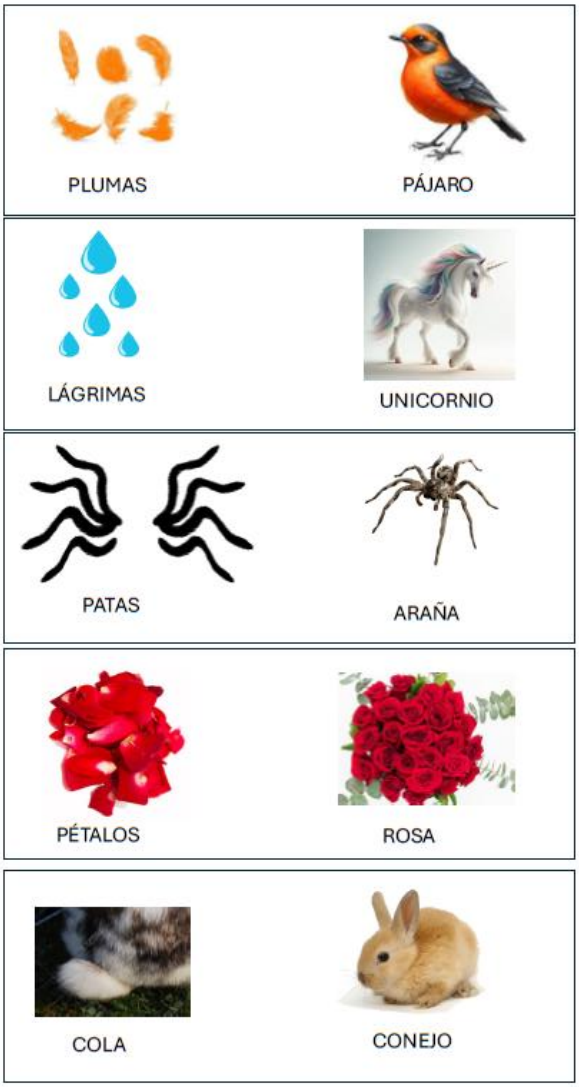
ANEXO V: PRODUCTO FINAL “CUENTO SONORO”

https://drive.google.com/file/d/10wJSB62o_-nSgH4LqIgLn3Sveij22VCu/view?usp=sharing

ANEXO VI: RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM

ACTIVIDADES	ÁREAS DEL CURRÍCULUM		
	Crecimiento en armonía	Descubrimiento y exploración del entorno	Comunicación y representación de la realidad
Rutina de pensamiento		X	X
Proyecto con familias	X	X	X
Practico el manejo de varita	X	X	
¿Cómo se ve la magia?	X	X	X
Poción musical	X	X	X
Frasco mágico	X	X	X
Cuento sonoro	X	X	X
Domino la escoba	X	X	X
Danza de magos	X	X	X
Un mago viene a vernos	X		X

ANEXO VII: PLANTILLA INGREDIENTES “POCIÓN MUSICAL”

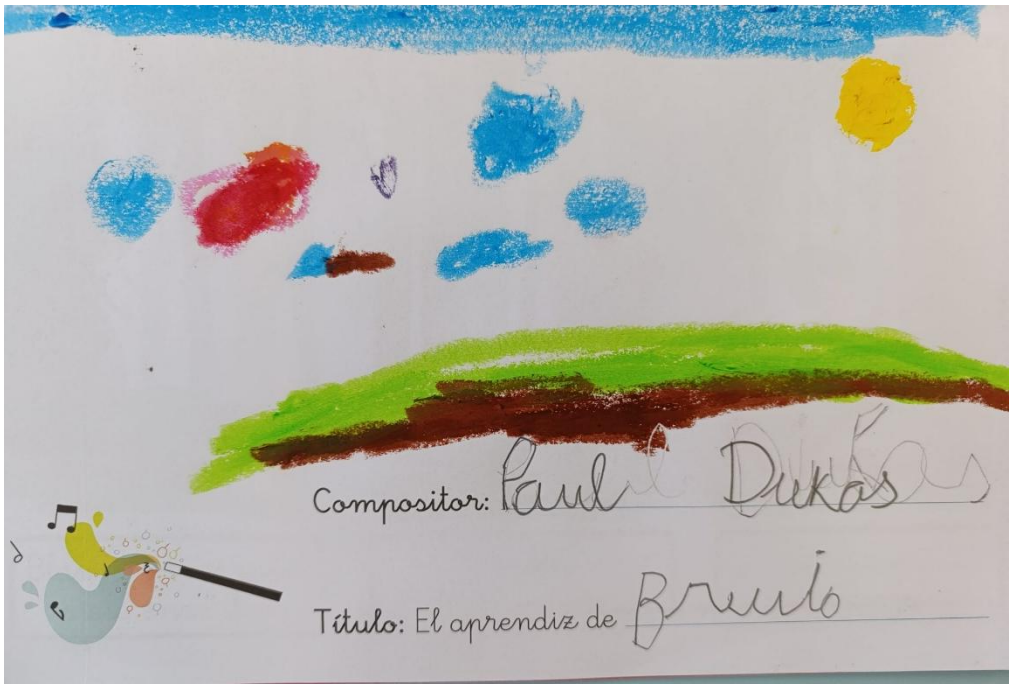


ANEXO VIII: RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON LOS PRINCIPIOS DEL DUA

ACTIVIDADES	PRINCIPIOS DEL DUA		
	Principio I: Proporcionar múltiples formas de representación	**Principio II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión**	**Principio III: Proporcionar múltiples formas de implicación**
Rutina de pensamiento	Escrito Oral	Dibujo Escrito	Aportar ideas Ejemplificar
Proyecto con familias	Recurso visual Escrito Oral	Dibujo Escrito Oral Apoyo visual	Familias Exposición
Practico el manejo de varita	Ejemplificación Oral	Ayuda Cambio de materiales	Motivar Autocorrección
¿Cómo se ve la magia?	Oral Ejemplificación	Oral Dibujo	Exposición
Poción musical	Pictograma Escrito Oral	Musical Oral Diferentes roles Movimientos	Protagonista
Frasco mágico	Oral Pictograma Escrito	Oral Escrito	Exposición
Cuento sonoro	Oral Escrito	Musical Dibujo Oral	Historia previa Grabación
Domino la escoba	Ejemplificación Oral	Ayuda Regulación de objetos	Motivar Autocorrección

Danza de magos	Ejemplificación Oral Escrito Dibujo	Ayuda Cambio de movimientos	Historia previa Aumento de la dificultad

ANEXO IX: LÁMINA "¿CÓMO SE VE LA MAGIA?"


Compositor: Paul Dukas
Título: El aprendiz de Brujo