



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**Música, emociones y movimiento:
propuesta de intervención para resolver
conflictos en 3º de Primaria.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Irene Burgos Castiñeira
Tipo de trabajo:	Propuesta de programación didáctica de aula
Área:	Educación Artística
Director/a:	Raúl Fontes Alayón
Fecha:	2 de julio de 2025

Resumen

Este trabajo propone una intervención innovadora para 3º de Primaria que emplea la música como eje transversal, integrando gestión emocional y desarrollo psicomotriz para resolver conflictos en el aula. Mediante metodologías activas se diseñan experiencias donde los alumnos exploran asociaciones entre instrumentos y emociones y usan el ritmo como lenguaje grupal en coreografías colaborativas. La propuesta prioriza la inclusión real con adaptaciones para alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA), Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y altas capacidades, mediante agendas visuales, roles kinestésicos y retos creativos. Como horizonte, se plantea validar el modelo en contextos reales, promover las artes como herramienta holística de convivencia y fortalecer las competencias docentes en pedagogía musical aplicada.

Palabras clave: resolución de conflictos, gestión emocional, música, educación inclusiva, psicomotricidad.

Agradecimientos

A mi tutor, Raúl Fontes Alayón, por su guía constante y fe en este proyecto. A mis padres, que desde la distancia siguen siendo mi inspiración. A mi familia por su apoyo inquebrantable. A Jesús y a Miguel, mi marido e hijo, que son las razones y motores de cada logro. Gracias por ser mis partituras en este viaje.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	8
2. Objetivos del trabajo.....	10
3. Marco Teórico.....	11
3.1. Metodología de búsqueda y selección bibliográfica.....	11
3.2. Conceptos clave.....	12
3.3. Fundamentos teóricos y metodológicos.....	14
3.4. Evidencias empíricas y experiencias previas.....	16
3.5. Síntesis y aportes al trabajo.....	18
4. Contextualización.....	19
4.1. Características del entorno.....	19
4.2. Descripción del centro.....	20
4.3. Características del alumnado.....	21
5. Propuesta de programación didáctica de aula.....	23
5.1. Título.....	23
5.2. Fundamentación legislativa curricular.....	23
5.3. Destinatarios.....	24
5.4. Objetivos didácticos.....	25
5.5. Saberes básicos.....	25
5.6. Competencias clave y competencias específicas.....	27
5.7. Metodología.....	27
5.8. Temporalización.....	29
5.9. Sesiones y/o actividades.....	30
5.10. Organización de espacios de aprendizaje.....	37
5.11. Recursos humanos y materiales.....	38

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje.....	39
5.13. Sistema de Evaluación.....	39
5.13.1. Criterios de evaluación.....	40
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	40
6. Conclusiones.....	41
7. Limitaciones y prospectivas.....	43
8. Consideraciones finales.....	44
9. Referencias bibliográficas.....	45
10. Anexo.....	49

Índice de figuras

Figura 1. Plano de la Muralla Romana de Lugo.....	56
---	----

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Comparativa de los distintos programas y proyectos</i>	18
Tabla 2. <i>Detalle de las características del alumnado</i>	22
Tabla 3. <i>Relación entre objetivos y competencias clave</i>	27
Tabla 4. <i>Detalle de las estrategias inclusivas en función del perfil</i>	29
Tabla 5. <i>Temporalización de actividades y su contribución a la resolución de conflictos</i>	30
Tabla 6. <i>Detalle de la actividad 1</i>	31
Tabla 7. <i>Detalle de la actividad 2</i>	32
Tabla 8. <i>Detalle de la actividad 3</i>	33
Tabla 9. <i>Detalle de la actividad 4</i>	35
Tabla 10. <i>Detalle de la actividad 5</i>	36
Tabla 11. <i>Organización del aula de referencia</i>	37
Tabla 12. <i>Organización de los espacios del centro escolar</i>	38
Tabla 13. <i>Organización de los espacios fuera del centro</i>	38
Tabla 14. <i>Relación entre criterios de evaluación y competencias</i>	40
Anexo 3: <i>Instrumentos y evidencias de aprendizaje</i>	50
Anexo 4: <i>Ejemplo de plantilla para uso en el “Mapa sonoro de las emociones”</i>	51
Anexo 5: <i>Ejemplo de instrumentos reciclados</i>	51
Anexo 6: <i>Ejemplos de instrumentos de evaluación por actividades</i>	52
Anexo 7: <i>Recursos por actividad</i>	55

1. Introducción

La educación contemporánea enfrenta el desafío de trascender la mera transmisión de conocimientos académicos para abordar el desarrollo integral del alumnado, abarcando dimensiones emocionales, cognitivas y físicas. En este contexto, el presente documento sugiere una Propuesta Didáctica para trabajar emociones y psicomotricidad a través de la música en 3º de Primaria, con el fin de responder a una necesidad en el ámbito educativo: la escasa sistematización de estrategias que vinculen la música con el desarrollo emocional –en especial la resolución de conflictos– y psicomotriz en etapas clave del crecimiento infantil. Así pues, esta iniciativa surge ante la evidencia de que, si bien el currículo de Educación Primaria reconoce la importancia de la educación emocional y física (Ley Orgánica 3/2020 [LOMLOE], 2020), su implementación práctica suele fragmentarse, relegando la música a un papel secundario o puramente recreativo en muchos casos (Nieto, 2022).

La elección de este tema se fundamenta en dos pilares interconectados. Por un lado, la literatura científica respalda que la música, como lenguaje universal, posee un impacto significativo en la regulación emocional y el desarrollo neurológico infantil (Hallam, 2010; Koelsch, 2014). Por otro, estudios recientes señalan que la psicomotricidad, más allá de su componente físico, actúa como puente entre las experiencias corporales y la construcción de la identidad emocional (Le Boulch, 1984; Toro, 2010). No obstante, persiste un vacío en la integración de ambos elementos de forma estructurada en el aula, tal como revelan informes como el de la UNESCO (2022), que alerta sobre la falta de recursos didácticos para abordar la educación emocional desde enfoques multidisciplinares.

Desde una perspectiva profesional, este trabajo se alinea con la necesidad de innovar en metodologías que respondan a las demandas de la sociedad actual. La creciente prevalencia de dificultades emocionales en la infancia –como ansiedad o baja autoestima, agudizadas tras la pandemia por COVID-19 (UNICEF, 2020)–, junto con el sedentarismo infantil (Matamoros, 2019), refuerzan la urgencia de diseñar intervenciones educativas que combatan estos fenómenos desde un enfoque preventivo y holístico. Asimismo, la música emerge como una herramienta con potencial transversal, capaz de activar simultáneamente

áreas cerebrales vinculadas a la emoción, el movimiento y la creatividad (Sihvonen et al., 2017), lo que justifica su selección como eje articulador de esta propuesta.

Así pues, el problema central que aborda este trabajo radica en la desconexión entre tres ámbitos clave para el desarrollo infantil –emociones, con especial atención a la resolución de conflictos, psicomotricidad y música–, a pesar de su interdependencia teórica. Investigaciones como las de Fallas et al. (2020) subrayan que parte del alumnado de Primaria presenta dificultades para identificar emociones básicas, mientras que informes nacionales destacan retrasos en habilidades motrices en un porcentaje significativo de niños españoles (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2023). Ante este escenario, la propuesta aquí presentada busca no solo paliar estas carencias, sino también ofrecer un modelo que demuestre cómo la música puede catalizar procesos de aprendizaje significativo.

Teniendo esto en cuenta, se busca trabajar en las tres dimensiones siguientes:

- ✓ Emocional: ofreciendo ideas y soluciones para mejorar la capacidad de reconocer emociones y gestionar los conflictos a través de estímulos musicales.
- ✓ Psicomotriz: buscando el fortalecimiento de la coordinación, el equilibrio y la expresión corporal mediante actividades rítmicas.
- ✓ Social: cooperación y empatía a través de creaciones artísticas colectivas.

Metodológicamente, el trabajo se sustenta en un enfoque cualitativo de diseño de intervención educativa, basado en principios de la pedagogía activa (Dewey, 1986) y el aprendizaje experiencial (Kolb, 2014). Las actividades propuestas –desde la escucha guiada hasta la improvisación musical– se estructuran siguiendo modelos validados como el *Método Bonny de Imaginación Guiada con Música* (Smith, 1995) adaptados al contexto de Primaria para garantizar rigor técnico y originalidad que pueda llevarse a la práctica.

No solo pretendemos enriquecer el debate académico sobre la integración de las artes en la educación, sino también ofrecer herramientas concretas para transformar el aula en un espacio donde cuerpo, mente y emoción converjan armónicamente. Como afirma Delors (1997) en su informe a la UNESCO, la educación básica debe ser “un pasaporte para toda la vida”, y es en esa premisa donde este trabajo encuentra su mayor justificación.

2. Objetivos del trabajo

El presente trabajo se estructura en torno a un objetivo general y cuatro objetivos específicos. Estos objetivos orientan tanto el diseño como la implementación de la propuesta didáctica, asegurando coherencia entre las acciones planteadas y los resultados esperados.

2.1.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica que emplee la música como eje transversal para fomentar la resolución pacífica de conflictos en el alumnado de 3º de Primaria, potenciando el desarrollo de habilidades emocionales (como la empatía, la autorregulación y la comunicación asertiva) y psicomotrices mediante actividades musicales activas, expresión corporal y dinámicas colaborativas.

2.1.2. Objetivos específicos

1. Analizar los fundamentos teóricos que vinculan la música, la psicomotricidad y el desarrollo emocional en la infancia, con el fin de establecer un marco conceptual sólido para la propuesta.
2. Identificar las necesidades educativas actuales relacionadas con la gestión emocional y la coordinación motriz en niños de 8-9 años, basándose en estudios recientes.
3. Diseñar actividades prácticas estructuradas que integren música, movimiento y expresión emocional, adaptadas al contexto de 3º de Primaria y alineadas con la LOMLOE.
4. Proponer un sistema de evaluación cualitativo que permita medir el impacto de la intervención en las dimensiones emocional, psicomotriz y social del alumnado.

3. Marco Teórico

Este apartado integra los fundamentos conceptuales, teóricos y empíricos que sustentan la propuesta didáctica, articulando los tres ejes clave mencionados en el apartado anterior: desarrollo emocional, psicomotricidad y educación musical.

3.1. Metodología de búsqueda y selección bibliográfica

La construcción del marco teórico se sustenta en una revisión sistemática de literatura científica y pedagógica. Para garantizar la rigurosidad, se han consultado bases de datos académicas especializadas (Biblioteca UNIR, Dialnet, Google Académico...) y repositorios institucionales de organismos como la UNESCO y el Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

La exploración bibliográfica se ha focalizado en estudios que analizaran la intersección entre música, emociones (resolución de conflictos) y movimiento corporal en contextos educativos. Se han priorizado, en lo posible, investigaciones actuales en aras de asegurar actualidad científica, aunque obviamente, se han incluido obras que podemos considerar esenciales para el trabajo, como los principios de Dewey (1938) sobre pedagogía activo-progresiva.

Así pues, los criterios de selección se orientaron hacia tres aspectos clave:

- Relevancia poblacional: trabajos centrados en niños de 6 a 12 años.
- Interdisciplinariedad: investigaciones que vincularan música con desarrollo emocional o habilidades psicomotrices.
- Solidez metodológica: propuestas didácticas con validación empírica en entornos escolares.

De este modo, se ha tratado de asegurar una perspectiva multidimensional del tema tratado en esta propuesta.

3.2. Conceptos clave

3.2.1.1. Desarrollo emocional en la infancia

La educación emocional en la etapa de 8-9 años constituye un periodo crítico para la consolidación de la competencia emocional, que podría definirse como la habilidad para reconocer, expresar y regular emociones en contextos sociales (Denham, 1998). A esta edad, los niños desarrollan la capacidad para comprender emociones complejas como la culpa o la esperanza, gracias a la maduración de la corteza prefrontal (Immordino-Yang y Damasio, 2018). Sin embargo, existen estudios que abordan las dificultades de los escolares para mostrar o verbalizar sus estados afectivos. Esto puede verse agravado por el uso excesivo de pantallas, produciendo alteraciones en ámbitos de la salud como el sedentarismo, la alimentación, el sueño y el desarrollo y bienestar psicológico general (Fallas et al., 2020).

Bajo este prisma, la importancia de la música emerge como un lenguaje emocional no verbal. Investigaciones con resonancia magnética funcional (RMf) demuestran que escuchar melodías placenteras activa el núcleo accumbens (liberando dopamina), mientras que piezas no placenteras decrecen la activación de la corteza orbitofrontal y cingular anterior, que a su vez aumenta en el precuneus y el giro hipotalámico derecho. De este modo, los circuitos relacionados con los fenómenos de recompensa tendrían relación con el placer experimentado al escuchar ciertos tipos de música (Gómez, 2007). Basándonos en ello, podemos plantear actividades como la *Coreografía de la Muiñeira Emocional* o el *Taller de percusión cooperativa*, donde los niños ajustan movimientos corporales a la intensidad de una pieza, conectando sensaciones físicas con estados internos.

3.2.1.2. Psicomotricidad: cuerpo, mente y emoción

La psicomotricidad no se limita al desarrollo motor; es un proceso físico-cognitivo que afecta también a otras áreas como el lenguaje (Ruiz, 2016). Por ejemplo, al imitar el vuelo de un pájaro al ritmo de una flauta, el niño no solo ejercita la coordinación óculo-manual, sino que internaliza conceptos abstractos (libertad, ligereza) a través del movimiento.

En el plano neuroeducativo, actividades rítmicas grupales (como por ejemplo tamborear en círculo) sincronizan los ritmos cardíacos de los participantes, fenómeno conocido como

“sincronización interpersonal espontánea de conductas rítmicas” (Koban, 2019). Esto explicaría también cómo la sincronía motriz fomenta la sintonía emocional y por tanto la facilidad para resolver conflictos en el aula.

Además, la importancia de la psicomotricidad queda patente al compensar los efectos del sedentarismo. Existen estudios que confirman que en Europa, aproximadamente un 25% de los niños y niñas presentan exceso de grasa. De hecho, las tasas más altas se encuentran en los países de la cuenca del Mediterráneo, incluyendo a España (Sánchez, 2021).

3.2.1.3. Música como herramienta educativa transversal

La música trasciende su dimensión artística para convertirse en un andamiaje neurológico y didáctico. Su estructura temporal (ritmo, compás) activa redes neuronales que optimizan funciones ejecutivas como la planificación o la memoria de trabajo, memoria verbal, precisión en la pronunciación de un segundo idioma, capacidad de lectura y funciones ejecutivas (Miendlarzewska y Trost, 2014). Otros autores sostienen también que la música desarrolla habilidades motrices, matemáticas y también psicosociales (Martí, 2017; de Celis, 2023).

Su potencial integrador se manifiesta en tres niveles:

1. Emocional: por ejemplo, la música puede llegar a convertirse en una práctica crucial para mejorar la comunicación e interacción de las personas con Trastorno del Espectro Autista (Calleja-Bautista, 2016).
2. Social: la creciente acumulación de pruebas y estudios muestran que las artes tienen un impacto beneficioso que podría desarrollarse y promocionarse más, tanto a nivel individual como social (Fancourt y Finn, 2020).
3. Físico: seguir ritmos con palmas mejora la lateralidad y el cruce de línea media, esencial para la lectoescritura (García-Gutiérrez, 2014).

3.3.Fundamentos teóricos y metodológicos

3.3.1.1. Teoría del aprendizaje experiencial (Kolb, 2014)

La teoría de Kolb postula que el aprendizaje es un proceso cíclico donde la experiencia directa es el motor para la construcción de conocimiento. Este modelo, estructurado en cuatro fases interconectadas, resulta fundamental para diseñar actividades que integren música, emoción y movimiento:

1. Experiencia concreta: los niños interactúan con estímulos musicales de forma tangible, como tocar instrumentos de percusión o escuchar piezas que evocan emociones específicas (un ejemplo claro es trabajar sobre *Las cuatro estaciones* de Vivaldi para representar alegría o melancolía).
2. Observación reflexiva: tras la vivencia, se guía al alumnado para que identifique sensaciones corporales y estados emocionales surgidos (como por ejemplo, "¿Cómo te late el corazón con este ritmo? ¿te incita a moverte?").
3. Conceptualización abstracta: en este punto, es necesario establecer conexiones entre lo experimentado y los conceptos teóricos. Para ello, podemos valernos de metáforas como "la música triste camina despacio, igual que nosotros cuando estamos cansados".
4. Experimentación activa: los estudiantes aplican lo aprendido creando sus propias secuencias de movimiento en respuesta a melodías, consolidando así el aprendizaje.

En la presente propuesta didáctica, este marco se materializa en actividades como el *Taller de percusión cooperativa*, donde los niños usan tambores para expresar ira (golpes fuertes y rápidos) o calma (toques suaves y espaciados). Es importante seguir con una reflexión grupal sobre cómo el cuerpo reacciona a cada emoción. Proyectos como el Programa MUS-E, a través de un convenio con el Ministerio de Educación y Ciencia y la Fundación Internacional Yehudi Menuhin (1996), respaldan que este enfoque activo, sobre la idea de Zoltán Kodály (1882-1967), mejora la retención de conceptos emocionales frente a métodos tradicionales,

al tiempo que se promueve el desarrollo de la inteligencia emocional y se mejoran las facetas artísticas, culturales, educativas y sociales (ver punto 3.4).

3.3.1.2. Pedagogía activa y cuerpo significativo (Toro, 2020)

Toro (2020) redefine el papel del cuerpo en educación, conceptualizándolo como un "texto vivo" que codifica emociones, memorias y aprendizajes. Su enfoque *educar con co-razón* se articula en tres principios aplicables a la propuesta:

1. Corporalidad dialógica: el movimiento no es un mero ejercicio físico, sino un diálogo entre el niño y su entorno. Por ejemplo, al bailar una danza circular al compás de una balada, los estudiantes tantean espacios, ritmos compartidos y respuestas emocionales no verbales.
2. Emoción "encarnada": las emociones se "almacenan" en el cuerpo y pueden liberarse mediante actividades como el *Concierto de las emociones*, donde el alumnado modela posturas corporales que representan miedo, alegría o sorpresa, usando música como disparador.
3. Creatividad situada: cada acción motriz se contextualiza en un escenario significativo. Un caso es la actividad *Ecos históricos: sonidos de la Muralla*, en la que los alumnos desarrollan acuerdos creativos para producir y captar sonidos, desplazándose en un entorno motivador.

Estos principios se alinean con hallazgos como los de Sihvonen et al. (2017), que aunque basados en la rehabilitación neurológica, demuestran que la música mejora la conectividad neuronal entre el córtex prefrontal (toma de decisiones) y el cerebelo (coordinación motora).

3.3.1.3. Método Bonny de Imaginación Guiada con Música (McKinney, 2015)

Este método, originalmente diseñado para terapia psicológica, se adapta aquí como estrategia pedagógica mediante cinco modificaciones clave:

1. Selección musical simplificada: en lugar de obras clásicas extensas, se usan fragmentos cortos (2-3 minutos) de bandas sonoras infantiles, como por ejemplo *El rey león*, o sonidos naturales (olas, viento,...).
2. Imaginación guiada narrativa: el docente relata historias breves mientras suena la música, invitando a los niños a visualizar escenarios, como por ejemplo "imagina que eres una hoja bailando con el viento otoñal".
3. Expresión motriz no verbal: tras la escucha, los estudiantes pueden representar físicamente sus imágenes mentales, transformando metáforas abstractas en movimientos concretos, como arrastrarse como serpientes al oír sonidos graves de cello.
4. Diálogo reflexivo posterior: se analiza cómo ciertos instrumentos (flautas agudas, tambores graves) o tempos (rápidos/lentos) influyeron en sus elecciones motrices y estados emocionales.
5. Creación colectiva: en grupos, los niños diseñan "mapas corporales" donde asocian zonas del cuerpo con emociones específicas (palmas = alegría, hombros = tristeza), sincronizándolas con ritmos musicales.

La aplicación de este método en esta propuesta de intervención queda justificado en estudios como los de Naranjo et al. (2023), en los que concluyen que actividades del método BAPNE (percusión corporal entre otras) pueden servir para reducir la ansiedad y el aumento de la atención del alumnado.

En este trabajo, esto se traduce en ejercicios como el *Taller de percusión cooperativa*, el *Mapa sonoro de las emociones* o la *Coreografía de la Muiñeira Emocional*, donde se asocian movimientos a emociones.

3.4. Evidencias empíricas y experiencias previas

- ☞ Programa MADEMO (Educación Emocional para Docentes): este programa desarrollado en España se basa en el modelo de inteligencia emocional de Mayer y Salovey (1997). Trabaja sobre las competencias emocionales de los docentes, ya

definidas por Bisquerra y Pérez (2007), tales como conciencia emocional, regulación emocional y gestión de interacciones sociales, entre otras. Permite desenvolver una mayor capacidad para afrontar el desgaste psicológico y una mejora en el clima escolar (Montoya-Castilla et. al., 2021).

- ☞ Proyecto MUS-e (Fundación Yehudi Menuhin, desde 1996): se trata de talleres realizados por toda la geografía española, impartidos por artistas con experiencia pedagógica. Se encuentra implantado en 11 Comunidades Autónomas y las dos ciudades autónomas. Se trata de utilizar el arte en un contexto educativo para fortalecer la convivencia, el respeto, la cohesión y la solidaridad.
- ☞ Programa “Universo Emocionante”: combina el modelo pentagonal de competencias emocionales (Bisquerra y Pérez, 2007) con metodologías de Aprendizaje-Servicio (ApS). Se trata de un estudio cuasi experimental en estudiantes de secundaria, en los que se observaron mejoras significativas en cuatro competencias emocionales, especialmente en regulación emocional y conciencia afectiva (Sanz y Parreño, 2023).
- ☞ Estudio SEAL: evaluado por Hallam (2010), se analizan estudios que vinculan el aprendizaje musical con avances en áreas como el desarrollo cognitivo (lenguaje, alfabetización, habilidades matemáticas), la inteligencia general, el rendimiento académico, la creatividad, la coordinación motora, la capacidad de concentración, la autoestima, la empatía, las competencias sociales, la colaboración grupal, la disciplina personal y el manejo del estrés. No obstante, se destaca que estos beneficios solo se manifiestan cuando la experiencia musical es placentera y significativa para el individuo, lo cual resalta la importancia de una enseñanza musical de calidad, centrada en la motivación y el disfrute del estudiante.
- ☞ Informe UNESCO (2022): a nivel global, una gran mayoría de docentes encuestados manifestaron no sentirse preparados para incorporar disciplinas artísticas, como la música, en asignaturas no artísticas (matemáticas, ciencias, historia...). Esta carencia se atribuye a planes de estudio centrados en áreas "tradicionales" y a la escasa inversión en formación continua en pedagogías creativas.

Tabla 1. *Comparativa de los distintos programas y proyectos.*

Programa/Estudio	Enfoque	Resultados clave
MADEMO	Formación docente	Mejora en competencias emocionales de los profesores.
MUS-e	Artes integradas	Reducción de conflictos y aumento de la cohesión social.
Universo Emocionante (ApS)	Aprendizaje-Servicio	Mejoras en regulación emocional y conciencia afectiva.
SEAL	Música y teatro	Aumento en habilidades sociales.

Fuente: elaboración propia

3.5. Síntesis y aportes al trabajo

El análisis realizado en este marco teórico proporciona una base sólida para la investigación, destacando varias áreas clave que sustentan la propuesta de integración de la música, la resolución de conflictos y la psicomotricidad en el ámbito educativo:

- Se ha identificado que tanto la música como la psicomotricidad y los aspectos implicados en la resolución de conflictos comparten fundamentos neurocognitivos que promueven un desarrollo integral, lo que respalda la idea de que su combinación puede potenciar los procesos de aprendizaje y bienestar (Koelsch, 2014; Le Boulch, 1984).
- Además, aunque existen enfoques didácticos centrados en el trabajo emocional y la resolución pacífica de conflictos (Alsina, 1997), se observa una oportunidad de exploración en la convergencia de estos métodos con la música, un área que no ha sido muy abordada en la literatura actual.
- Las metodologías activas, como el aprendizaje experiencial, ofrecen un marco pedagógico adecuado para facilitar esta integración, destacando la relevancia de estas estrategias para un aprendizaje significativo (Kolb, 2014).

Estos puntos sirven como base para la propuesta de intervención, permitiendo una reflexión profunda sobre la manera en que estos conceptos se interrelacionan y enriquecen el proceso educativo.

4. Contextualización

La educación actual enfrenta una contradicción: mientras la sociedad exige ciudadanos emocionalmente resilientes y físicamente activos, los sistemas escolares priorizan resultados académicos, descuidando el desarrollo integral (Immordino-Yang, 2018). Este desequilibrio es más evidente en entornos urbanos de nivel socioeconómico medio-alto, donde la sobreestructuración de actividades y el uso temprano de tecnología limitan el juego libre y la exploración motriz (Fallas et al., 2020). En el contexto analizado, esto se manifiesta en dos puntos clave:

- ✓ Gestión emocional insuficiente: dificultades para identificar emociones básicas, incluyendo casos de alexitimia, que requieren estrategias específicas para la identificación, expresión y regulación emocional (Castañeda, 2016).
- ✓ Psicomotricidad relegada: retrasos en coordinación motora gruesa, asociados al sedentarismo (Matamoros, 2019).

Estos desafíos se agravan por la priorización familiar de actividades académicas extraescolares y el uso de videojuegos, en detrimento del desarrollo cinestésico y afectivo (Sanz, 2019). Ante esto, la música emerge como herramienta integradora, al sincronizar áreas cerebrales vinculadas a la empatía y la motricidad (Koban, 2019). Esta propuesta didáctica responde pues a tres necesidades:

1. Metodologías holísticas que superen la fragmentación curricular (UNESCO, 2022).
2. Estrategias inclusivas para diversidad funcional creciente (UNESCO, 2022).
3. Aprovechamiento de recursos comunitarios como extensiones del aula (Robertson, 2017).

4.1. Características del entorno

El centro educativo se ubica en una zona residencial de Lugo (Galicia), próxima al casco histórico y caracterizada por su equilibrio entre espacios naturales y urbanos. La comunidad, de nivel socioeconómico medio-alto y perfil predominantemente joven, prioriza la calidad de vida y el acceso a recursos recreativos, aunque presenta una baja diversidad cultural, con

mayoría de familias locales. Los padres y madres trabajan fundamentalmente en el sector servicios y en la industria. Su nivel de implicación con los aspectos educativos del centro es alto y, a través de las entrevistas realizadas por los responsables del centro se conoce que, en general, ayudan en la medida de lo posible a sus hijos y que poseen recursos de apoyo educativo.

El entorno ofrece recursos clave para la acción educativa: el centro de convivencia y el centro de salud promueven actividades artísticas y hábitos saludables, mientras los comercios locales facilitan proyectos interdisciplinarios. Espacios como A Carballeira —bosque urbano para talleres ecológicos—, la muralla romana (Patrimonio de la Humanidad) y la Praza de Augas Férreas —área cubierta multiusos— sirven como aulas no convencionales. Completan esta red la biblioteca pública, que fomenta la lectura, y el Mercado Municipal, que vincula sostenibilidad y comunidad.

4.2. Descripción del centro

Fundado en 1948, este centro privado de Lugo combina tradición pedagógica experimental con un entorno urbano privilegiado, cercano a espacios naturales y patrimoniales. Atiende a 265 alumnos, desde Infantil hasta Bachillerato, con equidad de género y un enfoque integral.

Sus instalaciones, diseñadas para estimular diversos aprendizajes, incluyen aulas temáticas (laboratorios, talleres de arte y música con instrumentos Orff en el edificio principal), espacios deportivos (pabellón polideportivo y parque al aire libre) y entornos naturales como huertos escolares. Un edificio anexo (antiguo conservatorio) amplía su oferta con salas de música y danza, yoga y un salón de actos.

El Proyecto Educativo (PEC), alineado con la LOMLOE (2020), se basa en cuatro ejes: investigación docente mediante metodologías activas, alumnado como investigador experiencial, coordinación interdisciplinar y participación familiar. Estos se articulan con principios rectores como educación ambiental (huertos, reciclaje,...), promoción de la cultura gallega (danzas, idioma, música, etc.) y arte transversal integrado en todas las áreas.

Organizativamente, el centro se estructura en gobierno institucional (titularidad y Consejo Escolar), gestión operativa (equipo directivo), departamentos académicos especializados

(lenguas, ciencias, artes,...) y servicios complementarios (comedor y actividades extraescolares).

Su tradición innovadora, reflejada en metodologías como el Método Bonny para música y el uso de instalaciones como la sala de música para actividades emocionales, posiciona al centro como un espacio idóneo para propuestas educativas creativas y contextualizadas.

4.3. Características del alumnado

En contextos educativos similares, es común encontrar diversidad funcional y de intereses, aunque en este caso, el grupo destinatario de esta propuesta está integrado por 19 alumnos (5 niñas y 14 niños). En comparación con la proporción general del centro es notoria la desproporción entre géneros. Respecto a la diversidad podemos mencionar:

- Perfiles neurodivergentes:
 - TEA: requiere apoyo en habilidades sociales y adaptación a cambios, aunque suele destacar en actividades estructuradas.
 - TDAH: necesita estrategias para atención sostenida y regulación emocional.
 - Altas Capacidades: demanda de retos intelectuales para evitar desmotivación.
- Intereses heterogéneos:
 - Algunos estudiantes participan en actividades extracurriculares (música, deportes como tiro con arco, baloncesto, etc.).
 - Variabilidad en ritmos de aprendizaje y estilos de interacción, con posibles tensiones grupales por diferencias de intereses.
- Diversidad de género: puede observarse desequilibrio en la proporción por género, requiriendo estrategias para fomentar la cohesión.

Este perfil diverso exige enfoques pedagógicos flexibles que combinen atención individualizada, trabajo colaborativo y uso de recursos multisensoriales.

Tabla 2. *Detalle de las características del alumnado.*

Variable	Detalle	Implicaciones para la propuesta
Distribución género	Posible desequilibrio en algunos grupos	Diseño de dinámicas que fomenten equidad de participación.
Diversidad funcional	<ul style="list-style-type: none"> - TEA (necesidad estructura/rutinas). - TDAH (requiere mov. frecuente). - AA.CC (desafíos cognitivos). 	Actividades con múltiples vías de expresión (visual, kinestésica, oral) y ritmos flexibles.
Intereses	<ul style="list-style-type: none"> - música extraescolar. - Deportes variados. 	Integración de deportes en actividades rítmicas (coreografías con balones, por ejemplo).
Dinámica grupal	Subgrupos fragmentados por intereses y estilos de aprendizaje.	Actividades cooperativas con roles interdependientes ("orquesta corporal").

Fuente: elaboración propia

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La educación actual demanda enfoques pedagógicos que trasciendan la mera transmisión de contenidos para abordar el desarrollo integral del alumnado, aunando dimensiones emocionales, físicas y cognitivas. En este contexto, la propuesta de programación didáctica de aula surge como respuesta a dos necesidades críticas: dificultades en la gestión emocional y retrasos en habilidades psicomotrices.

Esta iniciativa, alineada con la LOMLOE (2020) y el currículo gallego (Decreto 105/2022), utiliza la música como eje articulador para:

1. Fortalecer la inteligencia emocional mediante la asociación de piezas musicales con estados afectivos.
2. Mejorar la psicomotricidad a través de ritmos, coreografías y juegos de equilibrio.
3. Fomentar la inclusión adaptando actividades a perfiles diversos (TEA, TDAH, altas capacidades).

Esta propuesta busca un enfoque metodológico activo y experiencial, integrando recursos del entorno y metodologías como el aprendizaje-servicio y la gamificación. Además, se enriquece con proyectos referentes como MUS-e, demostrando que la música no es solo un arte, sino un puente hacia el bienestar integral.

Este trabajo no solo busca paliar carencias específicas, sino también transformar el aula en un espacio donde cuerpo, mente y emoción converjan al compás de una educación significativa y humana.

5.1. Título

“Siente, mueve y crea: un viaje musical hacia las emociones y la psicomotricidad en 3º de Primaria”.

5.2. Fundamentación legislativa curricular

Se establece la legislación vigente en el año 2025 como base para la realización de esta propuesta.

a) Nacional:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

b) Autonómica (Galicia):

- Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia.
- Orden de 8 de septiembre de 2021 por la que se desarrolla el Decreto 229/2011, del 7 de diciembre, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Galicia en que se imparten las enseñanzas establecidas en la Ley orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación.
- Orden de 12 de abril de 2024 por la que se aprueba el calendario escolar para el curso 2024/25 en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Galicia.

5.3. Destinatarios

Como se ha mencionado anteriormente en la contextualización, el grupo corresponde a 3º de Primaria, compuesto por 19 alumnos (5 niñas y 14 niños), donde la diversidad funcional e intereses individuales enriquecen la dinámica educativa. Entre ellos, tres estudiantes presentan Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA), un estudiante con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro con Altas Capacidades Intelectuales.

Más allá de la diversidad funcional, el grupo presenta intereses heterogéneos que pueden aprovecharse pedagógicamente. Destaca un alumno con formación musical extracurricular, dos que practican tiro con arco —una disciplina que fomenta la concentración y la coordinación— y ocho que participan en deportes de equipo (baloncesto y fútbol), lo que sugiere ha-

bilidades sociales y de trabajo en grupo. El grupo tiene dificultades con la gestión de las emociones, lo que provoca una deriva de conductas que no favorecen la cohesión grupal.

5.4.Objetivos didácticos

El objetivo general de la propuesta es el siguiente:

- OG: Lograr la resolución pacífica de conflictos, potenciando el desarrollo de habilidades emocionales (como la empatía, la autorregulación y la comunicación asertiva) y psicomotrices mediante actividades musicales activas, expresión corporal y dinámicas colaborativas.

En aras de alcanzar este objetivo, se establecen una serie de Objetivos Específicos:

- OE1: Identificar emociones básicas (alegría, tristeza, ira, calma,...) a través de estímulos musicales.
- OE2: Mejorar la coordinación motriz gruesa mediante coreografías rítmicas y juegos de equilibrio.
- OE3: Fomentar la cooperación grupal a través de creaciones musicales colectivas.
- OE4: Expresar estados emocionales mediante movimiento corporal y sonidos no verbales.
- OE5: Valorar la música tradicional gallega como recurso emocional y cultural.

5.5.Saberes básicos

Según lo establecido en el Decreto 155/2022, de 15 de septiembre para Galicia, los contenidos están enunciados como saberes básicos conforme al artículo 10.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. En lo que respecta a 3º de Primaria, aunque el Área de Música y Danza aparece descrita en numerosos apartados con alto grado de interdisciplinariedad, podemos distinguir tres bloques con contenidos ligados a esta propuesta:

- a) Bloque I. Educación musical: percepción y análisis.
 - a. Estrategias básicas de recepción activa.

- b. El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva, clasificación y representación elemental de diversidad de sonidos y estructuras rítmicas y melódicas a través de grafías convencionales y no convencionales.
 - c. El tiempo, el carácter y la dinámica: identificación de los más característicos.
 - d. Normas básicas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas musicales. El silencio como elemento y condición indispensable para mantener la atención durante la audición.
- b) Bloque II. Educación musical: creación e interpretación.
 - a. Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación e improvisación guiada a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas. Respiración consciente e higiene y corrección postural.
 - b. Construcción elemental guiada de objetos sonoros e instrumentos sencillos con materiales del entorno, especialmente de reciclaje, y exploración de sus posibilidades sonoras.
 - c. Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos básicos en la interpretación y en la improvisación guiada de propuestas musicales vocales e instrumentales. Reconocimiento y utilización del silencio en la interpretación musical.
- c) Bloque III. Educación en artes escénicas y performativas: percepción y análisis.
 - a. Manifestaciones básicas vinculadas a la expresión corporal y a las artes escénicas y performativas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales y nacionales.
 - b. Aproximación a los elementos básicos de la representación escénica. Roles, materiales y espacios.
- d) Bloque IV. Educación en artes escénicas y performativas: creación e interpretación.
 - a. El cuerpo y sus posibilidades motrices y creativas: interés en la experimentación y exploración a través de ejecuciones individuales y grupales sencillas vinculadas con el movimiento, con la danza, con la dramatización y con la representación teatral, como medio de expresión y diversión.

- b. Capacidades expresivas y creativas de uso común de la expresión corporal y dramática.

5.6. Competencias clave y competencias específicas

A tenor del Decreto 155/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia, el alumnado debe alcanzar 8 competencias clave. Por otro lado, existen también 5 competencias específicas para el Segundo Ciclo de Educación Primaria.

En la tabla siguiente se relacionan las competencias clave (Anexo 1) con las competencias específicas (Anexo II), así como con los objetivos trazados para esta propuesta.

Tabla 3. Relación entre objetivos y competencias clave.

OBJETIVOS	COMPETENCIAS CLAVE								COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
OG	X	X	X	X	X	X	X	X	1, 2, 3, 4, 5
OE1					X	X			1, 4
OE2	X						X	X	4, 5
OE3			X	X	X	X	X		1, 3, 4
OE4					X	X			1, 4
OE5	X	X			X			X	1, 2, 3

Fuente: elaboración propia

5.7. Metodología

La propuesta metodológica se construye sobre cuatro pilares interdependientes: aprendizaje activo, que sitúa al alumnado como protagonista de su proceso; inclusión, para atender la diversidad funcional y emocional; contextualización cultural, que vincula los contenidos con el patrimonio local; y flexibilidad, adaptándose a los ritmos e intereses individuales.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) actúa como columna vertebral. Un ejemplo es el proyecto final *"Concierto de las emociones"*, donde los alumnos diseñan una actuación musi-

cal multimodal. En ella, integran coreografías inspiradas en danzas tradicionales gallegas, sonidos grabados en entornos históricos como la muralla romana —actividad "*Ecos históricos*"—, y expresiones emocionales a través de instrumentos Orff y dispositivos digitales. Este enfoque no solo desarrolla competencias artísticas, sino que fomenta la colaboración, ya que cada estudiante asume roles según sus fortalezas —coordinación y funciones en base a las neurodivergencias e intereses—.

La gamificación complementa este modelo mediante un sistema de motivación basado en "notas musicales", puntos simbólicos que los alumnos canjean al alcanzar logros colectivos (como identificar emociones en piezas musicales) o individuales (ayudar a un compañero con dificultades técnicas). Estas recompensas, lejos de ser competitivas, refuerzan valores como la empatía y el esfuerzo compartido.

En cuanto a los agrupamientos, se alternan estrategias según los objetivos:

- Grupos heterogéneos, donde la diversidad se convierte en recurso. Por ejemplo, al emparejar a un alumno con TEA —que aporta meticulosidad en tareas estructuradas— con un compañero deportista —que introduce dinamismo—, se equilibran habilidades y se promueve la ayuda mutua.
- Trabajo individual, enfocado en la autorregulación emocional. Actividades como ejercicios de respiración guiada con sonidos ambientales (grabados por ellos mismos) permiten a estudiantes con TDAH gestionar su atención, mientras que los alumnos con altas capacidades disponen de espacios para profundizar en retos creativos de forma autónoma.

La propuesta de intervención está pensada para llevarse a cabo durante la sesión semanal asignada a la materia de música. Cada sesión se organiza en tres fases interconectadas, diseñadas para garantizar un aprendizaje progresivo, significativo y adaptado a la diversidad del grupo. Esta estructura prioriza la motivación inicial, la experimentación activa y la consolidación reflexiva.

Los espacios y recursos se seleccionan para potenciar esta metodología:

- El aula de música, equipada con instrumentos Orff y una pizarra digital, sirve como laboratorio sonoro donde experimentar y realizar las actividades.
- El entorno exterior, especialmente la muralla romana, se transforma en un escenario pedagógico. En la actividad "*Ecos Históricos*", los alumnos graban sonidos ambientales (pasos sobre piedra, murmullos) que luego integran en sus composiciones, vinculando patrimonio y creatividad.
- Recursos digitales como *Muscore* (para edición de partituras), *Loopimal* (creación de loops rítmicos), *GarageBand* (mezcla de pistas) y *Audacity* (grabar y editar) democratizan la producción musical, permitiendo incluso a estudiantes sin formación previa participar en piezas relativamente complejas.

Con el uso de estas estrategias buscamos no solo desarrollar las competencias curriculares, sino también “tejer” una comunidad de aprendizaje donde cada estudiante, con sus singularidades, sea capaz de aplicar las estrategias necesarias para la resolución de conflictos.

▪ Estrategias inclusivas:

Tabla 4. Detalle de las estrategias inclusivas en función del perfil.

Actividad	Perfil	Adaptación
Mapa sonoro de las emociones	TEA	Tarjeta con emociones representadas por colores y sonidos (por ejemplo, azul=calma=flauta).
Coreografía de la muiñeira	TDAH	Asignar el rol de “director de transiciones (cambiando los pasos con una campana).
Ecos históricos	Altas capacidades	Reto: crear una banda sonora con los sonidos grabados usando Audacity.

Fuente: elaboración propia

5.8. Temporalización

Aunque se trata de un centro privado, se adopta el calendario estipulado en la Orden de 12 de abril de 2024 por la que se aprueba el calendario escolar para el curso 2024/25 en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Las actividades se distribuyen los miércoles desde el día 8 de enero hasta el 9 de abril (el 5 de marzo es festivo), lo que supone un total de 13 sesiones repartidas en 13 semanas. Este período de tiempo coincide con el segundo trimestre.

La idea de empezar en este momento se debe a que se reserva el primer trimestre como período de observación y control de la evolución de los conflictos interpersonales surgidos en clase.

A continuación se incluye una tabla representativa de la distribución temporal de cada actividad. Cada una de las sesiones se divide en tres fases: motivación, experimentación y consolidación, con tiempos repartidos en una proporción de 10/30/10 minutos. Estos tiempos de reparto son orientativos y deben ser flexibles para adaptarse a las distintas condiciones:

Tabla 5. Temporalización de actividades y su contribución a la resolución de conflictos.

Semanas	Sesión	Actividad	Contribución a la resolución de conflictos
1-3	1	<i>Mapa sonoro de las emociones</i>	Fomenta empatía al identificar emociones en música.
	2		Refuerza la escucha activa mediante juegos musicales.
	3		Promueve la expresión no verbal de sentimientos.
4-6	4	<i>Coreografía de la Muiñeira Emocional</i>	Mejora coordinación grupal y respeto por ritmos ajenos.
	5		Trabaja tolerancia a frustración en secuencias complejas.
	6		Fortalece la confianza mutua durante ensayos.
7-8	7	<i>Ecos Históricos: sonidos de la Muralla</i>	Ejercita la negociación en equipos para mezclar sonidos.
	8		Desarrolla acuerdos creativos al crear bandas sonoras.
9-10	9	<i>Taller de percusión cooperativa</i>	Refuerza la sincronización grupal y atención a los demás.
	10		Previene malentendidos mediante ritmos coordinados.
11-13	11	<i>Concierto de las Emociones</i>	Entrena la toma de decisiones democráticas en roles.
	12		Gestiona el estrés ante imprevistos durante ensayos.
	13		Aplica autocontrol emocional en una actuación real.

Fuente: elaboración propia

5.9. Sesiones y/o actividades

Este bloque despliega la propuesta práctica mediante situaciones de aprendizaje basadas en retos musicales, diseñadas para desarrollar competencias emocionales y psicomotrices mientras se abordan conflictos en el aula. Cada actividad parte de un reto como situación de

aprendizaje y se estructura en tres fases (motivación, experimentación y consolidación), integrando metodologías activas (ABP y gamificación), agrupamientos flexibles y medidas de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se vinculan explícitamente saberes curriculares, criterios de evaluación y recursos adaptados para garantizar la realización de las sesiones con rigor pedagógico e inclusivo. La música actúa como eje articulador para la creación colaborativa y la gestión pacífica de emociones.

Tabla 6. Detalle de la actividad 1.

TÍTULO		TEMPORALIZACIÓN
"Mapa sonoro de las emociones"		3 sesiones, 50 minutos cada una
Objetivos didácticos/aprendizaje: OE1.- Identificar emociones. OE4.- Expresar emociones mediante movimiento.		
Saberes básicos Bloque I: identificación de emociones en piezas musicales. Bloque II: creación de composiciones con instrumentos Orff.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
CE1.- Descubrimiento de propuestas artísticas. CE4.- Expresión musical y corporal.	- Reconoce al menos cuatro emociones en audiciones. - Participa activamente en la creación grupal del mural sonoro.	Expresa emociones mediante sonidos y movimientos y es capaz de escuchar activamente las propuestas de otros.
Instrumentos de Evaluación 1.- Rúbrica de identificación emocional. 2.- Observación sistemática del trabajo en equipo.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación) → TEA: agenda visual con pictogramas de emociones. Tarjetas con emociones representadas por colores y sonidos (por ejemplo, azul = calma = flauta). → TDAH: rol de "director de cambios" (gestión de transiciones). → Altas Capacidades: creación de metáforas sonoras.		

Recursos: instrumentos Orff, pizarra digital, plantillas de emoticonos, app <i>Loopimal</i> .
Descripción Actividades <u>Sesión 1:</u> - Motivación (10 min): escucha activa de fragmentos musicales (alegría/tristeza) y elección de tarjetas emocionales. - Experimentación (30 min): asociación de instrumentos a emociones y creación de un mural interactivo. - Consolidación (10 min): diario sonoro con dibujos o palabras clave. <u>Sesión 2:</u> - Motivación (10 min): juego de memoria musical con parejas de emociones/instrumentos. - Experimentación (30 min): creación de una pieza grupal donde cada equipo representa una emoción. - Consolidación (10 min): "galería auditiva" para votar la composición más expresiva. <u>Sesión 3:</u> - Motivación (10 min): relato guiado sobre un viaje emocional a través de sonidos. - Experimentación (30 min): construcción colaborativa del mapa sonoro del aula (vinculando emociones a espacios físicos). - Consolidación (10 min): reflexión en círculo sobre emociones difíciles de expresar.
Situaciones de aprendizaje
Reto: ¿Podemos crear un mapa sonoro del aula donde cada rincón represente una emoción usando música e instrumentos?

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Detalle de la actividad 2.

TÍTULO		TEMPORALIZACIÓN
"Coreografía de la Muiñeira Emocional"		3 sesiones, 50 minutos cada una
Objetivos didácticos/aprendizaje: OE2.- Coordinación motriz. OE3.- Cooperación grupal. OE5.- Valorar la música tradicional.		
Saberes básicos Bloque II: interpretación de ritmos tradicionales. Bloque IV: movimiento corporal vinculado a emociones.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
CE3.- Investigación cultural. CE4.- Creatividad y expresión corporal.	- Ejecuta secuencias rítmicas coordinadas. - Colabora en la creación de una coreografía grupal.	Integra movimiento y emoción, respetando turnos y aportaciones en dinámicas grupales.

	- Respeta las expresiones culturales.	
Instrumentos de Evaluación		
1.- Lista de cotejo para coreografías. 2.- Escala de valoración de actitudes colaborativas.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
→ TEA: video-modelado de pasos. → TDAH: rol de “guía rítmico” (marcar el tempo con una campana). → Altas Capacidades: diseño de variaciones coreográficas.		
Recursos: música tradicional gallega, campanas, tablets para grabación, material reciclado para “trajes”.		
Descripción Actividades <u>Sesión 4:</u> - Motivación (10 min): visualización de una muiñeira tradicional y análisis de su ritmo con palmadas. - Experimentación (30 min): aprendizaje de pasos básicos asociándolos a emociones (salto = alegría, abajo = tranquilidad). - Consolidación (10 min): práctica en parejas (“espejo musical”). <u>Sesión 5:</u> - Motivación (10 min): juego “emociones en cadena” para añadir pasos a la coreografía. - Experimentación (30 min): creación de secuencias grupales combinando movimientos rápidos/lentos. - Consolidación (10 min): feedback con tarjetas de semáforo (rojo, ámbar, verde). <u>Sesión 6:</u> - Motivación (10 min): ensayo en el salón de actos con los trajes “reciclados”. - Experimentación (30 min): grabación en video y análisis de la coreografía. - Consolidación (10 min): “aplausómetro” para autoevaluación.		
Situaciones de aprendizaje		
Reto: somos bailarines: ¿cómo podemos contar una historia de amistad y conflicto usando una muiñeira tradicional?.		

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Detalle de la actividad 3.

TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
“Ecos históricos: sonidos de la Muralla”	2 sesiones, 50 minutos cada una
Objetivos didácticos/aprendizaje: OE3.- Cooperación grupal.	

OE5.- Valoración del patrimonio cultural.		
Saberes básicos		
Bloque I: recepción activa de sonidos ambientales. Bloque II: creación de bandas sonoras con recursos digitales.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
CE2.- Elementos básicos del lenguaje musical. CE3.- Investigación empleando distintos canales.	- Graba y clasifica sonidos ambientales. - Integra grabaciones en una composición coherente. - Respeta las expresiones culturales	Valora el patrimonio cultural y utiliza herramientas digitales para proyectos colaborativos.
Instrumentos de Evaluación		
1.- Rúbrica de edición sonora. 2.- Diario de reflexión sobre el proceso.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
→ TEA: checklist visual para la grabación. → TDAH: rol de “DJ” manejando loops. → Altas Capacidades: uso de <i>Audacity</i> para efectos avanzados.		
Recursos: grabadoras portátiles, app <i>GarageBand</i> y <i>Audacity</i> , mapas visuales, auriculares.		
Descripción Actividades <u>Sesión 7:</u> - Motivación (10 min): “caza del tesoro auditivo” en la muralla (buscar sonidos específicos). - Experimentación (30 min): grabación de sonidos ambientales en equipos. - Consolidación (10 min): Juego “sonido misterioso” para adivinar grabaciones. <u>Sesión 8:</u> - Motivación (10 min): relato histórico sobre la Muralla con sonidos de fondo. - Experimentación (30 min): creación de una banda sonora con <i>GarageBand</i> y <i>Audacity</i> (mezcla de grabaciones y música). - Consolidación (10 min): audición colectiva y debate sobre emociones evocadas.		
Situaciones de aprendizaje		
Reto: somos arqueólogos sonoros: ¿cómo recrear la vida en la muralla romana usando solo sonidos grabados?		

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. *Detalle de la actividad 4.*

TÍTULO		TEMPORALIZACIÓN
"Taller de percusión cooperativa"		2 sesiones, 50 minutos cada una
Objetivos didácticos/aprendizaje: OE2.- Coordinación motriz. OE3.- Cooperación grupal.		
Saberes básicos Bloque II: ritmos no convencionales. Bloque IV: posibilidades creativas del cuerpo.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
CE1.- Descubrimiento de nuevas propuestas. CE2.- Elementos musicales. CE4.- Expresión creativa.	- Mantiene un ritmo constante en su secuencia. - Adapta su patrón al conjunto grupal.	Integra su contribución individual en un proyecto colectivo, ajustándose al ritmo del grupo.
Instrumentos de Evaluación 1.- Grabación en video para análisis post-actividad. 2.- Autoevaluación con escalas de Likert.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación) → TEA: uso de un metrónomo visual. → TDAH: microactividades de 5 minutos. → Altas Capacidades: dirección de la orquesta corporal.		
Recursos: app <i>Loopimal</i> , proyector para visualizar ritmos, cronómetro digital.		
Descripción Actividades <u>Sesión 9:</u> - Motivación (10 min): demostración de percusión corporal inspirada en <i>Stomp</i> . - Experimentación (30 min): creación de ritmos individuales (cuatro tiempos con palmas/chasquidos). - Consolidación (10 min): "cadena rítmica" en círculo. <u>Sesión 10:</u> - Motivación (10 min): asignación de emociones a ritmos (rápido = ira, lento = tristeza, andante = tranquilidad, etc.).		

- Experimentación (30 min): ensamblaje grupal de ritmos en una pieza coordinada utilizando tambores fabricados por ellos. - Consolidación (10 min): análisis de la grabación a cámara lenta.
Situaciones de aprendizaje
Reto: somos una orquesta humana: ¿podemos crear una pieza musical con nuestro cuerpo que exprese cómo nos sentimos y resolver un conflicto?

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. *Detalle de la actividad 5.*

TÍTULO		TEMPORALIZACIÓN
"Concierto de las emociones"		3 sesiones, 50 minutos cada una
Objetivos didácticos/aprendizaje: OG.- Resolución pacífica de conflictos. OE5.- valorar la música tradicional.		
Saberes básicos		
Bloque III: roles en representaciones escénicas. Bloque IV: integración de lenguajes artísticos.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
CE1 a CE5.- Todas las competencias específicas	- Participa activamente en todas las fases del proyecto. - Muestra autocontrol emocional durante la actuación.	Aplica habilidades emocionales y sociales en un contexto real, resolviendo imprevistos con creatividad.
Instrumentos de Evaluación		
1.- Rúbrica holística del proyecto. 2.- Encuesta de satisfacción a familias.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
→ TEA: cronograma visual con pictogramas. → TDAH: Breves descansos entre ensayos. → Altas Capacidades: Liderazgo para equipos creativos.		

Recursos: instrumentos reciclados, app <i>Padlet</i> para portafolio digital, sistema de sonido, diplomas simbólicos.
<p>Descripción Actividades</p> <p><u>Sesión 11:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación (10 min): visualización de ejemplos de conciertos escolares. - Experimentación (30 min): planificación de roles (música, coreografía, escenografía,...), normas y primera práctica coreográfica propuesta por el/la docente. - Consolidación (10 min): “contrato grupal” de colaboración. <p><u>Sesión 12:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación (10 min): calentamiento con imitación de movimientos. - Experimentación (30 min): ensayo técnico integrando música, danza y escenografía preparados por el/la docente. - Consolidación (10 min): feedback con post-its (elogios y sugerencias). <p><u>Sesión 13:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación (10 min): relajación con técnicas de respiración guiada. - Experimentación (30 min): actuación final ante familias. - Consolidación (10 min): entrega de diplomas y reflexión grupal.
Situaciones de aprendizaje
Reto: somos artistas mediadores: ¿cómo organizar un concierto que enseñe a resolver conflictos mediante música, danza y emociones?

Fuente: elaboración propia

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La propuesta se desarrolla en espacios flexibles y polivalentes. Se priorizan entornos que estimulen la curiosidad, la comunicación no verbal y el bienestar emocional, adaptándose a las necesidades del grupo y a los objetivos de cada actividad.

A. Aula de referencia y sus ambientes

El aula ordinaria se transforma en cuatro zonas interconectadas:

Tabla 11. Organización del aula de referencia.

Espacio	Organización
Zona experimentación musical	Mesas modulares + rincones con instrumentos Orff y dispositivos digitales (tablets, pizarra interactiva).
Rincón regulación emocional	Alfombra acolchada + cojines + estantería con recursos de gestión emocional (tarjetas con pictogramas, auriculares con sonidos relajantes).
Área creación colaborativa	Mesas hexagonales + murales interactivos (ej: mapa sonoro de emociones) + material reciclado (botellas, cartón).
Escenario expresivo	Plataforma elevada + telón de fondo intercambiable (ej: paisajes emocionales) + sistema de iluminación con filtros de colores.

Fuente: elaboración propia

B. Espacios del centro escolar

Se aprovechan recursos comunitarios del colegio para enriquecer las experiencias:

Tabla 12. Organización de los espacios del centro escolar.

Espacio	Organización	Actividades vinculadas
Aula música	Distribución en semicírculo con instrumentos variados (Orff) y equipo de sonido.	Grabación de piezas para el "Concierto de las Emociones" y ensayos de coreografías (Act: 2, 5).
Patio exterior	Zonas delimitadas con pintura en el suelo (círculos y líneas para coreografías/juegos).	Actividades psicomotrices al aire libre (Act: 2).
Biblioteca	Rincones temáticos con libros sobre emociones y música + tablets para investigación.	Búsqueda de información sobre música tradicional gallega (Act: 3).
Salón de actos	Escenario con telón negro + sillas para público + equipo de proyección.	Ensayos generales y actuación final del proyecto (Act: 5).

Fuente: elaboración propia

C. Espacios fuera del centro

Se integran los entornos comunitarios y patrimoniales como extensiones del aula:

Tabla 13. Organización de los espacios fuera del centro.

Espacio	Organización	Actividades vinculadas
Muralla romana	Recorrido guiado con paradas estratégicas para grabación de sonidos (ecos, pasos sobre piedra, gentío, etc.).	"Ecos Históricos: sonidos de la Muralla" (Actividad 3).
Parque urbano	Zonas verdes con bancos y espacio abierto para dinámicas de movimiento.	Sesiones de relajación con sonidos naturales (posibles actividades complementarias).

Fuente: elaboración propia

La organización espacial se rige por principios tales como flexibilidad, con mesas y sillas móviles que se reconfiguran según la actividad; accesibilidad, mediante pictogramas visuales y rutas sin barreras para garantizar la inclusión; y sostenibilidad, con instrumentos creados a partir de material reciclado y disfraces tejidos con retales y materiales que se iban a tirar.

5.11. Recursos humanos y materiales

Los recursos humanos incluyen al docente de música, quién coordina las dinámicas y adapta las actividades a perfiles neurodivergentes. Las familias colaboran en la creación de disfraces con material reciclado y asisten como público en el concierto final.

En cuanto a los recursos materiales, se priorizan elementos versátiles y sostenibles: instrumentos Orff y reciclados (botellas con arroz como maracas, cajas de cartón como

tambores, que pueden realizar los alumnos previamente o el docente), tablets con apps y equipos de sonido portátiles para grabaciones in situ. Los espacios se enriquecen con “telones de emociones” (telas con colores que representan alegría, calma o ira), palitos o baquetas para explorar texturas sonoras en la muralla romana y disfraces confeccionados con retales.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/Diseño Universal para el Aprendizaje

La propuesta se articula bajo una premisa integradora, garantizando que cada actividad sea accesible y significativa para todo el alumnado. Para el estudiante con TEA, se implementan agendas visuales con pictogramas musicales que desglosan las tareas en pasos secuenciados, junto a un «rincón de regulación sensorial» para la calma y evitar la sobrecarga sensorial. El alumno con TDAH dispone de roles kinestésicos y microtareas, que mantienen su atención durante la creación de coreografías o percusiones corporales.

Para el estudiante con altas capacidades, se ofrecen retos de profundización, como editar bandas sonoras en *Audacity* o dirigir equipos creativos en el "Concierto de las Emociones". Las actividades se diseñan con múltiples formatos de participación: expresar emociones mediante movimiento (para quienes evitan la verbalización), usar instrumentos no convencionales o elegir entre soportes digitales o físicos para crear sus composiciones.

La intervención se complementa con agrupamientos flexibles: parejas de apoyo (que se complementen) y equipos heterogéneos para convertir la diversidad en recurso (el estudiante con altas capacidades diseña ritmos, mientras otro con TDAH los ejecuta dinámicamente).

5.13. Sistema de Evaluación

La evaluación se concibe como un proceso continuo, formativo y global, centrado en el progreso de las competencias clave y la diversidad del alumnado. Combina momentos diagnósticos, intermedios y finales, integrando heteroevaluación (docente), autoevaluación (alumno) y coevaluación (entre pares), para obtener una visión holística del aprendizaje y comprobar a lo largo de las sesiones como se están llevando a cabo los aprendizajes. Se

prioriza la observación sistemática y la adaptación de instrumentos a las necesidades individuales, para que cada estudiante demuestre sus logros desde múltiples formatos.

5.13.1. Criterios de evaluación

En la tabla siguiente se relacionan los criterios de evaluación con los objetivos específicos, las competencias clave, los resultados de aprendizaje y las actividades vinculadas:

Tabla 14. Relación entre criterios de evaluación y competencias.

Obj. Específicos	Competencias clave (CC)	Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje	Actividades vinculadas
OE1.	CPSAA, CC	-Reconoce 4 emociones en audiciones.	-Escucha activamente las propuestas de otros.	1.
OE2.	CCL, CE, CCEC	-Ejecuta secuencias rítmicas coordinadas. -Mantiene un ritmo constante en su secuencia.	-Integra movimiento y emoción en dinámicas grupales	2, 4.
OE3.	STEM, CD, CPSAA, CC, CE	-Colabora en la creación de una coreografía grupal. -Graba y clasifica sonidos ambientales. -Integra grabaciones en una composición coherente. -Adapta su patrón al conjunto grupal.	-Respeta turnos y aportaciones dinámicas grupales. -Utiliza herramientas digitales para proyectos colaborativos. -Integra su contribución individual en un proyecto colectivo ajustándose al ritmo grupal.	2, 3, 4.
OE4.	CPSAA, CC	-Participa activamente en la creación grupal del mural sonoro	-Expresa emociones mediante sonidos y movimientos.	1.
OE5.	CCL, CP, CPSAA, CCEC	-Respeta las distintas expresiones culturales.	-Respeta turnos y aportaciones. -Valora el patrimonio cultural.	2, 3.
OG.	Todas las CC	-Participa activamente en todas las fases del proyecto. -Muestra autocontrol emocional durante la actuación.	-Aplica habilidades emocionales y sociales en contextos reales.	5.

Fuente: elaboración propia

5.13.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación se realiza mediante herramientas diversas que capturan evidencias de aprendizaje en múltiples formatos, priorizando la adaptación a perfiles individuales y la objetividad, aunque teniendo en cuenta la importancia de la observación en estos cursos tan tempranos. Cada instrumento se alinea con criterios de evaluación específicos y se personaliza según necesidades (TEA, TDAH, altas capacidades) (ver Anexo 3).

6. Conclusiones

Este trabajo nace de la convicción de que la música, lejos de ser un recurso accesorio, constituye un lenguaje universal capaz de tejer puentes entre la emoción, el cuerpo y la cognición.

Esta propuesta subraya que la atención a la diversidad funcional (TEA, TDAH y altas capacidades) exige un enfoque pedagógico sistémico. Para el alumnado con TEA, estrategias como agendas visuales con pictogramas musicales pueden ayudar en la estructuración de las actividades, reduciendo ansiedad y fomentando la comunicación (de Moya et al., 2020), mientras que para el TDAH, roles kinestésicos y gamificación con metas a corto plazo ayudan a convertir la hiperactividad en un recurso cooperativo (Koelsch, 2014). En altas capacidades, retos de creación libre evitan la desmotivación y aprovechan el potencial innovador, alineándose con la idea de Kolb (2014) sobre el aprendizaje experiencial. Este trabajo, basado en el *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*, trata de demostrar que actividades como la percusión corporal o la improvisación musical, con ajustes mínimos, son herramientas poderosas para la neurodiversidad, cuestionando un sistema educativo que aún prioriza lo homogéneo sobre lo diverso (De Moya et al., 2020)

El objetivo general —diseñar una propuesta didáctica que emplee la música como eje transversal para la resolución pacífica de conflictos— encuentra su fundamento en la evidencia neurocientífica que vincula el ritmo musical con la regulación emocional (Koelsch, 2014) y la psicomotricidad como vehículo de expresión (Le Boulch, 1984). La propuesta logra integrar estos pilares en actividades como el "Concierto de las Emociones", donde la música no solo acompaña, sino que estructura dinámicas de autocontrol y cooperación, demostrando que es posible solucionar conflictos a través de coreografías de entendimiento mutuo.

En cuanto al primer objetivo específico —analizar los fundamentos teóricos que vinculan música, psicomotricidad y desarrollo emocional—, el marco conceptual revela sinergia entre la música y el movimiento corporal. La primera activa redes neuronales asociadas a la memoria y la empatía, mientras el movimiento corporal organizado (música, percusión, trabajo en grupo) externaliza emociones que, de otro modo, podrían derivar en conductas

disruptivas. Esto valida la propuesta y subraya la necesidad de abordajes pedagógicos que trasciendan lo cognitivo y consideren los aspectos sensoriales.

El segundo objetivo —identificar necesidades educativas actuales— destapa una realidad urgente, y es que las aulas de primaria carecen de herramientas sistematizadas para gestionar conflictos desde lo corporal y lo artístico. Frente a programas centrados en lo verbal o en clases magistrales centradas en el docente, esta propuesta ofrece un modelo donde la música actúa como mediadora, canalizando emociones a través de la creación colectiva (negociar ritmos en "Ecos Históricos"), un vacío que Alsina (1997) ya deja entrever.

El tercer objetivo —diseñar actividades prácticas alineadas con la LOMLOE— cristaliza por ejemplo en secuencias como el "Mapa sonoro de las emociones", donde el alumnado asocia instrumentos a estados afectivos y los proyecta en un mural interactivo. Estas actividades, fundamentadas en metodologías activas (Kolb, 2014), convierten el aula en un laboratorio experiencial. No se trata tanto de hablar de emociones, sino que se viven a través del cuerpo y el sonido, cumpliendo con el mandato de la LOMLOE de priorizar el desarrollo integral.

Finalmente, el cuarto objetivo —proponer un sistema de evaluación cualitativo— se materializa en instrumentos como rúbricas y diarios de aprendizaje. En ellos, se ha pretendido ir más allá de la medición numérica para capturar procesos "no tangibles", tales como que un alumno con TEA pueda encontrar en el triángulo un sonido que le calma, o cómo otro con TDAH descubre en la coreografía una vía para gestionar su impulsividad. Este sistema, flexible y centrado en el progreso individual y colectivo, promulga que la verdadera inclusión no se limita a adaptar contenidos, sino a rediseñar las reglas del juego.

Para finalizar, en este trabajo no solo se ha pretendido ofrecer un programa concreto, sino intentar un cambio de paradigma. La música no es un fin, es un medio para construir aulas donde los conflictos no se resuelven, sino que se reconfiguran en experiencias de crecimiento grupal.

7. Limitaciones y prospectiva

Con este trabajo se pretende abrir caminos para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas. Una línea prioritaria sería implementar la propuesta en aulas reales, midiendo su impacto mediante estudios mixtos (cualitativos y cuantitativos) que incluyan pre y posttests estandarizados de medición de competencia emocional. Esto permitiría no solo validar su eficacia, sino ajustar las actividades a contextos socioeconómicos diversos.

Otra vía de mejora es ampliar el enfoque interdisciplinar, integrando otras artes (teatro o plástica, por ejemplo) para crear un modelo más holístico de gestión de conflictos. Asimismo, se podría explorar el uso de inteligencia artificial en aplicaciones musicales, diseñando algoritmos que adapten ritmos a las necesidades emocionales en tiempo real. En este sentido, podríamos imaginar una *app* que sugiriese melodías en función del análisis del estado del grupo, favoreciendo la calma en momentos de estrés, por ejemplo.

En el ámbito de la formación docente, sería clave diseñar cursos especializados que preparen a los profesores en técnicas de musicoterapia y psicomotricidad, ya que actualmente su dominio no forma parte de los planes de estudio ordinarios. Por último, una prospectiva ambiciosa sería vincular este enfoque con políticas educativas, promoviendo que legislativamente se incluya la música no como área aislada, sino como eje transversal para la convivencia.

8. Consideraciones finales

Este Trabajo Fin de Grado representa la culminación de un proceso de formación en el que he certificado algo que ya sospechaba, y es que dedicarse a la educación es un gran reto. Como futura docente, valoro este proyecto como un puente entre la teoría académica y la práctica, permitiéndome integrar saberes dispersos —desde la neurociencia hasta la didáctica musical— en una propuesta tangible que pueda responder a las necesidades reales del aula.

Como autoevaluación, he de reconocer que este trabajo ha moldeado mi identidad pedagógica. Por otra parte, este documento nace de dos fuentes: por un lado mi pasión por la música y, por otro, mi observación en los períodos de práctica y las dificultades emocionales y relacionales que sufre el alumnado. Me ha hecho reflexionar sobre su importancia y la poca atención que en general les prestamos. Así, en el proceso he aprendido que diseñar actividades no es solo cuestión de creatividad, sino de escucha. Se trata de percibir aquellas emociones que no se verbalizan, de “sentir” los ritmos corporales para detectar frustraciones o conexiones. Confieso que, al inicio, subestimé la complejidad de armonizar psicomotricidad, música y gestión emocional, pero hoy asumo que ese desafío es, precisamente, la esencia de la educación inclusiva.

Estoy convencida de que la enseñanza requiere valentía para improvisar. Este trabajo no solo ha enriquecido mi mochila de recursos —agendas visuales, *apps* de creación sonora, coreografías,...—, sino que toda la información y bibliografía consultada ha reafirmado mi convicción de que el aula debe ser un espacio donde los conflictos no se oculten bajo la alfombra, sino que se transformen en materia prima para crecer.

Mi expectativa es clara. Quiero ser una docente que no tema al ruido, porque sabe que tras él puede haber una sinfonía de voces esperando ser afinadas. Espero que este trabajo sea un sólido primer movimiento en mi futura vida profesional.

9. Referencias Bibliográficas

Alsina, P., y Masmitjà, P. A. (1997). *El área de educación musical: Propuestas para aplicar en el aula* (Vol. 110). Graó.

Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX1*, 2007, num. 10, p. 61-82.

Calleja-Bautista, M., Sanz-Cervera, P., y Tárraga-Mínguez, R. (2016). Efectividad de la musicoterapia en el trastorno de espectro autista: estudio de revisión. *Papeles del psicólogo*, 37(2), 152-160.

Cassà, È. L. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-167.

Castañeda López, E. (2016). *Regulación emocional y alexitimia en la infancia. Evaluación, influencia paterna y relación con la calidad de vida y bienestar*.

de Celis, G. C. (2023). Utilización transversal de la asignatura de música para el aprendizaje de las matemáticas. *EDUCA. Revista Internacional para la calidad educativa*, 3(1), 60-84.

de Moya Martínez, M. D. V., Núñez, N. L., & Syroyid, B. S. (2020). Educación musical y alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo: revisión sistemática. *Eufonía: Didáctica de la música*, 85, 53-62.

Delors, J., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., ... y Nanzhao, Z. (1997). *La educación encierra un tesoro: informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno*. UNESCO.

Denham, S. A. (1998). *Emotional development in young children*. Guilford Press.

Dewey, J. (1986). Experience and education. In *The educational forum* (Vol. 50, No. 3, pp. 241-252). Taylor & Francis Group.

ESPAÑA, P. D. U. (2020). *Salud mental e infancia en el escenario de la COVID-19*. Unicef España.

Fallas, M. P. F., Mora, E. J. R., y Castro, L. G. D. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. *Revista Médica Sinergia*, 5(06), 1-10.

Fancourt, D., y Finn, S. (2020). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review.

Fundación, S. M. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO. Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación.

Fundación Yehudi Menuhin. (n.d.). *Programa MUS-E*.
<https://fundacionyehudimenuhin.org/programas/mus-e/>

García-Gutiérrez, E. (2014). *Relevancia de la lateralidad definida en el rendimiento lector-escritor en Educación Primaria* (Tesis de Máster). UNIR.

Gómez, M. A. (2007). Música y neurología. *Neurología*, 22(1), 39-45.

Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International journal of music education*, 28(3), 269-289.

Immordino-Yang, M. H., Darling-Hammond, L., y Krone, C. (2018). *The Brain Basis for Integrated Social, Emotional, and Academic Development: How Emotions and Social Relationships Drive Learning*. Aspen Institute.

Koban, L., Ramamoorthy, A., y Konvalinka, I. (2019). Why do we fall into sync with others? Interpersonal synchronization and the brain's optimization principle. *Social Neuroscience*, 14(1), 1-9.

Koelsch, S. (2014). Brain correlates of music-evoked emotions. *Nature reviews neuroscience*, 15(3), 170-180.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

Le Boulch, J., y de Franze, L. (1984). *Hacia una ciencia del movimiento humano: introducción a la psicokinética*. *Hacia una ciencia del movimiento humano: introducción a la psicokinética* (pp. 277-277).

LOMLOE, U., y DE LA DEMOCRACIA, L. E. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *BOE*, 340, 122868-122953.

Martí, J. M. (2017). *Cómo potenciar la inteligencia de los niños con la música: desarrolle sus habilidades motrices, lingüísticas, matemáticas y psicosociales*. Ma Non Troppo.

Matamoros, W. F. G. (2019). Sedentarismo en niños y adolescentes: Factor de riesgo en aumento. *Recimundo*, 3(1), 1602-1624.

McKinney, C. H. (2015). The Bonny method of guided imagery and music. *Music therapy handbook*.

Miendlarzewska, E. A., y Trost, W. J. (2014). Cómo la formación musical afecta el desarrollo cognitivo: ritmo, recompensa y otras variables moduladoras. *Frontiers in Neuroscience*, 20(1), 1-41.

Montoya-Castilla, I., Schoeps, K., Zegarra, S. P., & Barrón, R. G. (2021). *MADemo. Manual de educación emocional para docentes*. Comercial Grupo ANAYA, SA.

Naranjo, F. J. R., Martínez, R. S., Molina, J. B. J., y Mollá, A. F. A. (2023). Estudio piloto de la evaluación de la ansiedad y la atención a través de la percusión corporal y neuromotricidad en alumnado de secundaria en las clases de Educación Física, Música y Artes plásticas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (47), 573-588.

Nieto Miguel, I., Álvarez García, F. J., Urchaga Litago, J. D., & Guevara Ingelmo, R. M. (2022). Uso y valoración de la música como herramienta didáctica en Educación Primaria. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical-RECIEM*, 19, 73-91.

Robertson, J. (2017). *Educación fuera del aula: Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre* (Vol. 18). Ediciones SM España.

Ruiz-Pérez, L. M., Ruiz-Amengual, A., y Linaza-Iglesias, J. L. (2016). Movimiento y lenguaje: Análisis de las relaciones entre el desarrollo motor y del lenguaje en la infancia. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*. doi: 10.5232/ricyde, 12(46), 382-397.

Sánchez, J. A. O., del Pozo Cruz, J., Rosa, R. M. A., Gómez, D. G., y Barbosa, F. Á. (2021). Efectos del sedentarismo en niños en edad escolar: revisión sistemática de estudios longitudinales. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (40), 404-412.

Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.

Sanz, S. C., & Parreño, J. A. M. (2023). Diseño, implementación y evaluación del programa de educación emocional “universo emocionante” a través de la metodología del aprendizaje servicio. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 16(32), 95-105.

Sihvonen, A. J., Särkämö, T., Leo, V., Tervaniemi, M., Altenmüller, E., y Soinila, S. (2017). Music-based interventions in neurological rehabilitation. *The Lancet Neurology*, 16(8), 648-660.

Smith, F. (1995). *The Bonny Method of Guided Imagery and Music*. Routledge.

Toro, J. M. (2020). *Educación con co-razón*. Desclée De Brouwer.

UNESCO. (2022). *Repensar las políticas para la creatividad*.
<https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/es>

10. Anexo

Anexo 1: *Competencias clave.*

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC).

Anexo 2: *Competencias específicas del área de música y danza.*




1. Descubrir propuestas artísticas musicales y dancísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad, la sensibilidad, el pensamiento crítico y el respeto por la diversidad.
2. Reconocer los elementos básicos específicos del lenguaje musical, a través de la percepción y del análisis de diferentes fragmentos y obras, para llegar a la comprensión de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
3. Investigar acerca de diferentes manifestaciones culturales y artísticas musicales y dancísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de las mismas, entender su valor, así como desarrollar el pensamiento y una sensibilidad artística propia.
4. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, del cuerpo y de los medios digitales, para producir obras propias.
5. Participar del diseño, creación, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas musicales y dancísticas, tanto individuales como colaborativas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Anexo 3: Instrumentos y evidencias de aprendizaje.

Instrumento	Evidencia	Ejemplo aplicación en actividades	Personalización para diversidad
Rúbrica analítica	Desempeño (oral/escrito)	<p>Evaluar la identificación de emociones en "Mapa sonoro":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel 1: reconoce 2 emociones con apoyo visual. - Nivel 3: relaciona emociones con contextos culturales. 	<p>TEA: rúbrica visual con pictogramas.</p> <p>Altas capacidades: criterio adicional, "Crea metáforas sonoras".</p>
Lista de cotejo	Producto	<p>Verificar pasos en "Coreografía de la Muiñeira":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el tempo en 8 compases. - Coordina movimientos con 3 compañeros. 	<p>TDAH: lista con temporizador (5 min por ítem, por ejemplo).</p> <p>TEA: checklist con imágenes de pasos.</p>
Diario de aprendizaje	Escrito	<p>Reflexionar sobre la gestión emocional en "Taller de percusión":</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Hoy usé palmas fuertes para expresar enfado porque..." 	<p>TEA: plantilla con opciones múltiples (emociones preescritas).</p> <p>TDAH: diario audiógrabado.</p>
Grabación en vídeo	Desempeño	<p>Analizar coordinación en "Orquesta corporal":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión grupal del vídeo para coevaluar sincronización. 	<p>Altas capacidades: edición del vídeo añadiendo efectos.</p>
Encuesta de satisfacción	Oral/escrito	<p>Recoger opiniones de familias tras el "Concierto final":</p> <ul style="list-style-type: none"> - "¿Cómo cree que su hijo/a aplicó lo aprendido en conflictos reales?" 	<p>TEA: encuesta con emoticonos.</p> <p>TDAH: preguntas breves y concretas.</p>
Registro acciones	Observación sistemática	<p>Documentar actitudes durante "Ecos Históricos":</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Juan cedió el uso de la grabadora a María para evitar conflicto". 	<p>TDAH: registro enfocado en tiempos de atención sostenida.</p> <p>TEA: notas sobre interacciones no verbales.</p>
Escala de valoración	Desempeño/ Producto	<p>Valorar la creatividad en "Ecos Históricos":</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 (Básico) a 4 (Excelente) en originalidad y uso de sonidos. 	<p>Altas capacidades: escala ampliada con criterios técnicos.</p>

Fuente: elaboración propia.

Anexo 4: Ejemplo de plantilla para uso en el “Mapa sonoro de las emociones”.

Emoción	Icono	Instrumento asociado	Sonido grabado	Actividad sugerida
Alegría		Pandereta	audio_alegria.mp3	Saltar siguiendo el ritmo de la pandereta.
Calma		Triángulo	audio_calma.mp3	Respiración guiada con vibraciones del triángulo.
Ira		Tambor	audio_ira.mp3	Golpear el tambor con palos suaves para liberar tensión.
Tristeza		Flauta	audio_tristeza.mp3	Improvisar melodías lentas con ojos cerrados.
Sorpresa		Crótalos	audio_sorpresa.mp3	Juego de "stop musical" con cambios bruscos de ritmo.

Fuente: elaboración propia.

Anexo 5: Ejemplo de instrumentos reciclados.

Instrumento	Materiales	Montaje	Uso didáctico
Maracas eco	Botellas de plástico + arroz	Llenar 1/3 de arroz, decorar con pintura no tóxica.	Asociar a emociones intensas (alegría/ira).
Tambor de cartón	Caja de zapatos + globos	Cortar globos y estirar sobre la caja como parche.	Trabajar ritmos binarios (fuerte-suave).
Xilófono de agua	5 botellas de vidrio + agua	Añadir agua en niveles distintos para variar tonos.	Explorar sonidos agudos/graves y su efecto emocional.
Palo de lluvia	Tubo de cartón + garbanzos + arroz	Clavar clavos en espiral dentro del tubo, rellenar con arroz.	Relajación grupal (simular lluvia en "rinconcito de calma").

Fuente: elaboración propia.

Anexo 6: Ejemplos de instrumentos de evaluación por actividades.

1. Actividad "Mapa sonoro de las emociones"



a) Rúbrica de identificación emocional

Criterio	Emergente (1)	En desarrollo (2)	Competente (3)
Reconoce emociones	Identifica 1-2 con ayuda visual.	Identifica 3-4 con apoyo ocasional.	Reconoce 5+ emociones de forma autónoma.
Asocia sonido-emoción	Usa instrumentos de forma convencional.	Crea 1-2 asociaciones originales.	Diseña combinaciones innovadoras (xilófono + voz para la sorpresa).
Participación grupal	Interviene cuando se le solicita.	Comparte ideas espontáneamente.	Lidera debates y media en desacuerdos.

Fuente: elaboración propia.

2. Actividad "Coreografía de la Muiñeira Emocional"

a) Lista de cotejo para coreografías

Indicador	Sí 	No 	Observaciones
Ejecuta 4 pasos básicos.			
Mantiene sincronización con el grupo.			
Adapta movimientos a cambios de tempo.			
Expresa emoción asignada (alegría, tristeza, emoción,...).			

Fuente: elaboración propia.

b) Escala de valoración de actitudes colaborativas

(Escala: 1 = Nunca, 5 = Siempre)

Indicador	1	2	3	4	5
Respetar turnos durante ensayos.					
Ayuda a compañeros con dificultades.					
Aporta ideas para mejorar la coreografía.					

Fuente: elaboración propia.

3. Actividad "Ecos históricos"

a) Rúbrica de edición sonora

Criterio	Emergente (1)	Competente (3)
Calidad técnica	Grabaciones con ruido de fondo.	Sonidos nítidos y bien ecualizados.
Integración cultural	Usa 1 elemento.	Combina 3+ sonidos "históricos" y modernos.
Creatividad	Mezcla básica (2 capas).	Efectos innovadores (eco, fade in/ fade out).

Fuente: elaboración propia.

b) Diario de reflexión sobre el proceso (ejemplo):

Nombre: _____

→Lo más difícil fue: "grabar el eco en la muralla sin que se escuchara el viento".

→Aprendí que: "trabajar en equipo requiere escuchar más que hablar".

→Me enorgullece: "crear un sonido que nadie más había pensado".

4. Actividad "Taller de percusión cooperativa"

Autoevaluación con escalas de Likert.

(1 = En desacuerdo, 5 = Muy de acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Mantuve el ritmo durante toda la actividad.					
Escuché atentamente a mis compañeros.					
Inventé un patrón rítmico nuevo.					

Fuente: elaboración propia.

5. Actividad "Concierto de las Emociones"




a) Rúbrica holística del proyecto

Criterio	Emergente (1)	Competente (3)
Coordinación grupal	Algunos desfases en la ejecución.	Sincronización perfecta entre música y danza.
Creatividad	Reproduce ideas vistas en clase.	Integra elementos originales (vestuario, efectos de luz,...).
Gestión emocional	Necesita recordatorios para mantener la calma.	Resuelve imprevistos con humor o respiración.

Fuente: elaboración propia.

b) Encuesta de satisfacción a familias

(Escala:  Poco -  Mucho)

Pregunta			
¿Cómo valora el impacto en la gestión emocional de su hijo/a?			
¿Recomendaría este tipo de proyectos a otros padres?			
Comentario (p.ej): "Mi hijo ahora tararea cuando está nervioso. Es su forma de calmarse".			

Fuente: elaboración propia.

Anexo 7: Recursos por actividad.

1. Actividad "Mapa sonoro de las emociones"

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Tutorial Loopimal	Video-guía para crear ritmos simples con la app.	https://www.youtube.com/watch?v=MihgLhbdHtg
Plantillas descargables	Emoticonos imprimibles (PNG/PDF) para asociar emociones.	https://somoscartucho.es/emoticonos-imprimibles-para-descargar/
Playlist de emociones	Selección musical en Spotify para trabajar alegría, calma, ira, etc.	Escuchar en Spotify o YouTube (p.ej. https://www.youtube.com/watch?v=G06TsoBz354)

2. Actividad "Coreografía de la Muiñeira Emocional"

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Muiñeira tradicional	Versión instrumental en MP3 para ensayos.	https://www.youtube.com/watch?v=3cBF3q8ftHM
Tutorial de pasos	Video con coreografía básica de muiñeira para niños.	https://www.youtube.com/watch?v=J5ZC3vIfcEI
App para editar vídeo	Enlace a <i>CapCut</i> (gratuita) para grabaciones de ensayos.	https://www.capcut.com/es-es/
Ideas para trajes	Faldas con bolsas de basura cortadas y sombreros con cartón decorado por ellos mismos.	

3. Actividad "Ecos Históricos: Sonidos de la Muralla"

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Tutorial GarageBand o Audacity	Mezclar sonidos ambientales y música.	https://www.youtube.com/playlist?list=PLo1kSzCLsyNhpR5JFZGNI6fbF4bqbiYR1

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Mapa interactivo	Imagen descargable de la muralla romana con puntos de grabación marcados.	*
Playlist de sonidos en SoundCloud	Audios de referencia (eco, pasos, viento) para inspirar a los alumnos.	https://www.youtube.com/watch?v=fbYPRV_JHwI
Guía de edición	Guía PDF para usar <i>Audacity</i> (recortar, añadir efectos).	https://manual-audacity.recurros.uoc.edu/wp-content/uploads/2024/01/Manual-de-Audacity.pdf



* **Figura 1.** Plano de la Muralla Romana de Lugo. Fuente: Concello de Lugo.

4. Actividad "Taller de Percusión Cooperativa"

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Patrones rítmicos	Fichas con ejemplos de ritmos corporales (palmas, pies, chasquidos).	https://cocomusic.es/fichas/ritmo/percusion-corporal/
Metrónomo online	Herramienta para practicar tempo durante la actividad.	https://www.musicca.com/es/metronomo
Video inspirador	Ejemplo de percusión corporal grupal.	https://www.youtube.com/watch?v=ncD2xjg71tw

5. Actividad "Concierto de las Emociones"

Recurso	Descripción	Enlace/Archivo
Tutorial Padlet	Guía para crear un portafolio digital.	https://www.youtube.com/watch?v=5GOuDpkYXG8
Diplomas editables	Plantillas para personalizar certificados de participación.	https://www.canva.com/es_mx/certificados/plantillas/diplomas/
Lista de sonido	Sugerencias de canciones libres de derechos para el evento.	https://www.fiftysounds.com/es/musica-libre-de-derechos/popular.html

6. Aplicaciones adicionales/complementarias.

Códigos QR: para generar QR que vinculen a los recursos, por ejemplo en el mural del "Mapa sonoro". Para ello, se puede utilizar la herramienta QR Code Generator (<https://es.qr-code-generator.com/>).