

SITUACIONES DE APRENDIZAJE



**Deed - Attribution-NonCommercial 4.0 International -
Creative Commons**

You do not have to comply with the license for elements of
the material in the public domain or where your use is...

 creativecommons.org

Situación de aprendizaje multinivel 4º de Primaria

Centrada en la resolución de problemas de la vida cotidiana y el cálculo.

"Organizamos el Mercadillo Solidario"

Objetivo principal: Resolver situaciones problemáticas vinculadas al entorno cotidiano utilizando operaciones matemáticas (suma, resta, multiplicación y nociones de división) y el sistema monetario.

1. Contextualización y Reto

El centro va a organizar un mercadillo para recaudar fondos. Los alumnos deben gestionar una "parada" de productos, calcular precios, gestionar el inventario y dar el cambio correctamente.

2. Metodología y Evaluación

- **Agrupamiento:** Cooperativo. Cada grupo tiene roles (cajero, gestor de inventario, atención al cliente) que pueden rotar o asignarse según el nivel.
- **Materiales:** Monedas y billetes didácticos, folletos de supermercados reales, calculadoras (para comprobación) y material base 10.
- **Evaluación:** Rúbrica multinivel que valore el proceso de resolución de problemas, el uso de estrategias propias y la colaboración, más allá del resultado numérico final.

3. Diseño de Actividades por Niveles

Para garantizar la inclusión, las tareas se dividen en tres niveles de complejidad creciente:

Nivel 1 (Acceso/Apoyo):

Tarea: Clasificar productos por categorías y asignar precios redondos (ej. 1€, 2€, 5€).

Cálculo: Sumas y restas sencillas de números naturales con apoyo visual (monedas reales o manipulativas).

Soporte: Uso de plantillas visuales o pictogramas para registrar las ventas.

Nivel 2 (Intermedio/Estándar):

Tarea: Calcular el coste total de compras con varios artículos y determinar el cambio exacto.

Cálculo: Multiplicación de precios por cantidad de artículos y uso de números decimales (precios como 1,50€ o 2,75€).

Soporte: Uso de tablas de precios y cuadrículas para organizar las operaciones.

Nivel 3 (Enriquecimiento/Avanzado):

Tarea: Gestionar un presupuesto limitado para "comprar" suministros y calcular beneficios tras aplicar un descuento del 10% o 20%.

Cálculo: Operaciones combinadas, estimaciones y resolución de problemas con varios pasos lógicos.

Desafío: Crear una hoja de cálculo básica (o tabla manual) para el balance final de ganancias.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: EL MERCADILLO SOLIDARIO

Nivel: 4º de Educación Primaria **Área:** Matemáticas

1. EL RETO: ¡ABRIMOS NUESTRO PUESTO!

Vuestra misión es gestionar un puesto del mercadillo escolar. Debéis organizar los productos, ponerles precio, atender a los clientes y calcular cuánto dinero habéis recaudado para la causa solidaria.

2. MATERIALES NECESARIOS

- Catálogo de productos (recortes de revistas o dibujos).
- Monedas y billetes de papel.
- Hojas de registro de ventas.
- Calculadora (solo para comprobación final).

3. HOJA DE TRABAJO (ELIGE TU NIVEL)

NIVEL A: "EL GESTOR DE PRECIOS" (Enfoque en cálculo básico)

1. **Etiquetado:** Elige 5 productos y ponles precios redondos (1€, 2€, 5€, 10€).
2. **La Venta:** Un cliente compra un libro (3€) y un juguete (5€). ¿Cuánto paga en total?
 - *Operación:* _____
3. **El Cambio:** Si el cliente te paga con un billete de 10€, ¿cuántos euros le devuelves?
 - *Operación:* _____

NIVEL B: "EL CAJERO EXPERTO" (Enfoque en decimales y productos)

1. **Ticket de compra:** Un cliente compra 3 manzanas a 0,50€ cada una y un peluche de 4,25€.
 - Calcula el total de las manzanas: _____
 - Calcula el total del ticket: _____
2. **Cálculo de vuelta:** El cliente paga con un billete de 20€. ¿Cuál es el cambio exacto?
 - *Operación:* _____

NIVEL C: "EL DIRECTOR FINANCIERO" (Operaciones combinadas y lógica)

1. **Oferta especial:** Tienes una oferta de "2x1" en pulseras que cuestan 1,20€. Si un cliente se lleva 4 pulseras, ¿cuánto dinero cobra el puesto?
2. **Presupuesto y Beneficio:** Compraste materiales para hacer manualidades por 15,50€. Al final del día has vendido productos por valor de 42,75€. ¿Cuál ha sido el **beneficio neto** (dinero ganado menos lo que gastaste)?
 - *Operación:* _____

4. REGISTRO DE VENTAS (PARA TODOS)

Completa esta tabla con las ventas de tu grupo:

Producto	Cantidad	Precio Unitario	Total
----------	----------	-----------------	-------

TOTAL FINAL			€
--------------------	--	--	---

5. ¿CÓMO ME HE SENTIDO? (AUTOEVALUACIÓN)

- He podido resolver las operaciones sin ayuda.
- He ayudado a mis compañeros/as de equipo.
- He tenido dificultades con los decimales / el cambio.
- **Mi parte favorita ha sido:** _____

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Competencias Específicas

- **CE 1:** Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos.
- **CE 2:** Resolver problemas utilizando diferentes estrategias y herramientas, incluyendo el cálculo mental y el pensamiento lógico.
- **CE 5:** Comunicar y representar conceptos y procedimientos matemáticos utilizando lenguaje cotidiano y vocabulario matemático apropiado.

2. Criterios de Evaluación (Multinivel)

Para evaluar la situación de aprendizaje, utilizaremos estos criterios adaptados a los tres niveles de desempeño:

Criterio de Evaluación	Nivel Inicial (A)	Nivel Intermedio (B)	Nivel Avanzado (C)
Resolución de problemas	Resuelve problemas de un paso con números naturales y apoyo visual.	Resuelve problemas de dos pasos con decimales y euros.	Resuelve problemas complejos con descuentos y beneficio neto.
Operaciones y cálculo	Realiza sumas y restas sencillas para dar el cambio.	Utiliza la multiplicación y suma de decimales con precisión.	Aplica operaciones combinadas y estimaciones de gasto.
Uso del sistema monetario	Identifica monedas y billetes y su valor facial.	Combina monedas y billetes para formar cantidades decimales.	Gestiona presupuestos y calcula porcentajes sencillos (ofertas).

3. Saberes Básicos (Contenidos)

- **Sentido Numérico:** Estrategias de conteo y lectura de números decimales en contextos de dinero.
- **Sentido de la Medida:** El sistema monetario europeo (euro y céntimo).
- **Sentido de las Operaciones:** Suma, resta y multiplicación con modelos contextualizados.

- **Pensamiento Computacional:** Descomposición de un problema (compra-venta) en pasos pequeños.

4. Conexión con el DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje)

- **Múltiples formas de representación:** Uso de folletos reales, precios visuales y manipulación de dinero físico.
- **Múltiples formas de acción y expresión:** El alumnado puede registrar sus ventas mediante dibujos, tablas manuales o cálculo escrito.
- **Múltiples formas de implicación:** Trabajo cooperativo con roles asignados según la fortaleza de cada estudiante.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

1. **Preparación previa:** Pide a los alumnos que traigan de casa envases vacíos (briks, cajas de cereales, botes) o juguetes que ya no usen.

2. **Rincón de Banco:** Coloca una mesa central con el "dinero del aula" (recortables). Cada grupo recibe un "fondo de caja" inicial (ej. 20€ en billetes y monedas pequeñas).

3. **Roles en el Grupo:** Para que sea **multinivel**, asigna roles según capacidad:

Nivel A: Responsable de etiquetado y cobro de precios redondos.

Nivel B: Responsable de calcular tickets con varios productos y decimales.

Nivel C: Responsable de inventario, ofertas (2x1) y balance de beneficios.

4. **Dinámica:** Divide la clase en "Vendedores" y "Compradores". A los 20 minutos, intercambian los roles.

FICHA NIVEL A: "MI PRIMERA TIENDA"

(Para alumnos que necesitan apoyo o refuerzo)

Nombre: _____



1. Pon precio

Elige 3 objetos de tu puesto y escribe cuánto cuestan (usa números sin coma: 1€, 2€, 5€).

Objeto 1: _____ cuesta _____ €

Objeto 2: _____ cuesta _____ €

Objeto 3: _____ cuesta _____ €

2. La Venta: Un compañero te compra el Objeto 1 y el Objeto 2.

¿Cuánto dinero tiene que darte en total? _____ €

3. El Cambio: Si te paga con un billete de 10€, ¿cuánto le tienes que devolver?

Dibuja aquí las monedas que le darías:

FICHA NIVEL B: "CAJERO PROFESIONAL"

Para el nivel medio del grupo

Nombre: _____

1. El Ticket de Compra:

Un cliente viene a tu puesteo y compra:

- 2 cuadernos a 1,20 € cada uno.
- 1 estuche de 4,50 €.
- Total de la compra: _____ €



2. Calculando la vuelta:

El cliente te entrega un billete de 20 €:

- Operación para saber el cambio: _____
- Resultado: Le devuelvo _____ €



3. Inventario: Tenías 10 lápices y has vendido 4. ¿Cuántos te quedan?



FICHA NIVEL C: "GERENTE DEL MERCADILLO"


(Para alumnos con alta competencia o enriquecimiento)

Nombre: _____

1. Estrategia de Marketing

Quieres vender más rápido. Aplicas una oferta de: **"Llévate 3 y paga 2"**

Cada artículo cuesta **2,10 €**

 Si un cliente se lleva 3 artículos:

- ¿Cuánto paga en total? _____ €
- ¿Cuánto dinero se ha ahorrado el cliente? _____ €





2. El Balance Final

 **Gastos:** Para montar el puesto compraste cartulinas y pegatinas por valor de **6,75 €**



3. El Balance Final

 **Ventas:** Al final del día, en tu caja hay **54,20 €**

 **Beneficio Neto:**
(Dinero de caja - Gastos iniciales)

• _____ €

3. El Reto Final

Quieres hacer una buena acción 

Si decides donar la mitad de tu beneficio a una ONG:

• ¿Cuánto dinero donarás exactamente?
_____ €



Extra (opcional para alumnos rápidos)

Explica con tus palabras:

¿Por qué la oferta "3x2" puede hacer que vendas más?

PLANTILLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SdA)

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	THE ANIMAL EXPERTS		
Etapa	PRIMARIA	Ciclo/Curso	1º PRIM
Asignatura(s)/ materia(s)/ ámbito (potencial interdisciplinariedad)	ENGLISH / NATURAL SCIENCE		
Desafíos del siglo XXI implicados / ODS (identificar el tema central)			
Descripción del reto, producto o desempleo final	Los alumnos deben convertirse en expertos biólogos de un animal y estudiarlo para luego compartirlo con el resto de “científicos”.		
Descripción breve de la SdA	Los alumnos conocerán las características de los animales (como su nutrición, cómo se mueven, partes del cuerpo, etc...) y conocerán la gramática en inglés para describir a los animales.		
Relación con proyectos del centro			
Temporalización previsible	2 semanas		

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (conexión con los elementos curriculares)	
Principales competencias clave implicadas	

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (conexión con los elementos curriculares)		
Descriptorios operativos de las competencias clave (conexión con el perfil de salida)		
Asignatura(s) / materia(s) / ámbito		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos

3. METODOLOGÍA	
Técnicas y estrategias didácticas (generales* y específicas de cada asignatura / materia)	(detallar generales y específicas en este apartado, diferenciándolas)

	<p>*Relación de algunas técnicas y estrategias posibles, de carácter general:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje basado en proyectos ● Aprendizaje basado en problemas ● Aprendizaje basado en el pensamiento ● Aprendizaje-Servicio ● Aprendizaje dialógico ● Pensamiento de diseño ● Rincones de aprendizaje ● Estaciones de aprendizaje ● Paisajes de aprendizaje ● Técnicas de investigación-acción ● Aprendizaje basado en el juego ● Gamificación ● Aprendizaje cooperativo ● Técnicas y dinámicas de grupo ● Clase invertida ● Grupos interactivos ● Mentorías / alumnos/as tutores ● Docencia compartida (codocencia)
Agrupamientos	En gran grupo, en pequeño grupo y de forma individual.
Escenarios / Espacios	Aula

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL (propuesta de ACTIVIDADES)*

<p>1.FASE DE MOTIVACIÓN (Fase para conectar con los intereses del alumnado resaltando el centro de interés; para presentarle el desafío o producto final y el propósito de aprendizaje)</p>	<p>Descripción:</p> <p>Recursos:</p>
<p>2.FASE DE ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS (Fase para evocar los conocimientos previos que el alumnado debe manejar en la SdA)</p>	<p>Descripción: Actividad en pequeño grupo (heterogéneo): los alumnos deben decidir en grupo las partes de diferentes animales posicionando unas tarjetas en una fotografía de un animal. En grupo deben decidir dónde posicionar las partes y una vez finalizado, harán lo mismo con las partes del cuerpo de otro animal diferente. Esto sirve de repaso para todo el grupo y es una preparatoria para la siguiente actividad.</p> <p>Recursos: Fotografías de diferentes animales y carteles con las partes principales del cuerpo.</p>
<p>3.FASE DE DESARROLLO (Fase para investigar en torno al desafío propuesto, teniendo en cuenta la combinación de actividades de instrucción directa, de exploración o experimentación, de debate o discusión, solución de problemas, estudio de casos, etc.)</p>	<p>Descripción: trabajar las partes principales de los animales.</p> <p>Nivel 1 : en grupo homogéneo, los alumnos juegan a un <i>memory</i> para afianzar el vocabulario que van a necesitar para realizar el producto final. En este juego, relacionan el dibujo de una parte del cuerpo de un animal con su palabra.</p> <p>Nivel 2: el alumno realiza una actividad de unir las partes del cuerpo del animal de forma escrita con un dibujo. Después, realizan un actividad de “odd one out” que consiste en encontrar al intruso en una serie de palabras relacionadas con un animal.</p> <p>Nivel 3 (enriquecimiento): se realiza la misma actividad inicial que en el grupo 2 de unir las partes del cuerpo del animal con su palabra. Después, la segunda actividad consiste en leer una pequeña “descripción” de un animal que deben inventarse. Por ejemplo, la descripción es “This animal can SWIM and FLY”. A partir de esta información, los alumnos deben inventarse un animal que cumpla con esas características. Debajo del dibujo, deben completar una frase tipo “This animal can swim because it has _____” con la parte del cuerpo que les permite realizar dichas acciones.</p> <p>Recursos: cartas para jugar al <i>memory</i>. Material nivelado.</p>

<p>4.FASE DE APLICACIÓN (Fase para que el alumnado dé sentido al nuevo aprendizaje, resolviendo el desafío, realizando el producto final)</p>	<p>Objetivo: trabajar los conceptos de nutrición, hábitat y movimiento de animales.</p> <p>Nivel 1 (recordar): el alumno recibe una imagen de un animal y deben encontrar en una caja donde hay recortables, las imágenes que se asocian a dicho animal en relación a la nutrición, movimiento y hábitat.</p> <p>Nivel 2 (comprender y aplicar): los alumnos crean una “ruleta de características” que crean ellos mismos con tres niveles y con iconos visuales (sin palabras). En el círculo exterior tienen el hábitat, en el del medio el movimiento y en el círculo pequeño la nutrición. La idea es que se les de una imagen de un animal y ellos alineen las características de ese animal para luego formar una pequeña frase que describa al animal.</p> <p>Nivel 3 (aplicar y analizar): los alumnos actúan como detectives que tienen que descubrir el error en unos informes. En estos informes aparecerá un animal junto con una descripción errónea del mismo. Deben averiguar dichos errores y corregirlos. <i>Por ejemplo: The lion is herbivores. The lion swims and lives in the forest.</i></p>
<p>5.FASE DE CONCLUSIÓN Y TRANSFERENCIA (Fase para sintetizar lo aprendido, aportar las reflexiones finales e identificar diferentes contextos de aplicación de lo aprendido)</p>	<p>Descripción:</p> <p>Recursos:</p>
<p>6.FASE DE DIFUSIÓN (opcional) (Fase para que el alumnado difunda el producto final si la SdA se presta a ello)</p>	<p>Descripción:</p> <p>Recursos:</p>

5. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE



Criterio de evaluación (indicar nº o código del criterio a evaluar)	Técnica(s) / Instrumento(s) de evaluación	Agente que evalúa	Momento (indicar fase de la tabla 4 donde se está evaluando o nombre de la actividad donde se evalúa)


6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Evaluación del diseño e implementación de la SdA	
Evaluación de la práctica docente	

6.1. Instrumento de evaluación de la SdA: ANÁLISIS DUA

Como análisis de aspectos relevantes relacionados con el diseño universal para el aprendizaje (DUA) en una SdA, se facilita este instrumento para que el docente lo cumplimente en base a los indicadores más destacados en su propuesta, sirviendo además de ayuda para la planificación y desarrollo de la SdA.

 <p>1.Redes afectivas (principio de implicación)</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="584 475 1933 549">Indicadores para redes afectivas</th> <th data-bbox="1933 475 1984 549">Sí</th> <th data-bbox="1984 475 2038 549">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="584 549 1933 655">1.1.Las actividades están contextualizadas a la vida real del alumnado (cultura, intereses, necesidades, etc.) para optimizar la relevancia de la SdA.</td> <td data-bbox="1933 549 1984 655"></td> <td data-bbox="1984 549 2038 655"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="584 655 1933 762">1.2.Se permite la participación del alumnado en el diseño de algunas actividades y establecimiento de objetivos.</td> <td data-bbox="1933 655 1984 762"></td> <td data-bbox="1984 655 2038 762"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="584 762 1933 869">1.3.El alumnado tiene diferentes opciones de elección (respecto a recursos, actividades, agrupamientos, etc.)</td> <td data-bbox="1933 762 1984 869"></td> <td data-bbox="1984 762 2038 869"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="584 869 1933 943">1.4.El alumnado tiene diferentes opciones de reflexión y evaluación a lo largo de la SdA.</td> <td data-bbox="1933 869 1984 943"></td> <td data-bbox="1984 869 2038 943"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="584 943 1933 1050">1.5. Se proporciona retroalimentación de los logros y avances en las tareas/actividades propuestas, y sugerencias de mejora para superar las dificultades.</td> <td data-bbox="1933 943 1984 1050"></td> <td data-bbox="1984 943 2038 1050"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="584 1050 1933 1157">1.6.Se propicia un clima favorable y de seguridad afectiva dentro y fuera del aula (cohesión de grupo, diferentes agrupamientos, resolución de conflictos, desarrollo socio-emocional, etc.)</td> <td data-bbox="1933 1050 1984 1157"></td> <td data-bbox="1984 1050 2038 1157"></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores para redes afectivas	Sí	No	1.1.Las actividades están contextualizadas a la vida real del alumnado (cultura, intereses, necesidades, etc.) para optimizar la relevancia de la SdA.			1.2.Se permite la participación del alumnado en el diseño de algunas actividades y establecimiento de objetivos.			1.3.El alumnado tiene diferentes opciones de elección (respecto a recursos, actividades, agrupamientos, etc.)			1.4.El alumnado tiene diferentes opciones de reflexión y evaluación a lo largo de la SdA.			1.5. Se proporciona retroalimentación de los logros y avances en las tareas/actividades propuestas, y sugerencias de mejora para superar las dificultades.			1.6.Se propicia un clima favorable y de seguridad afectiva dentro y fuera del aula (cohesión de grupo, diferentes agrupamientos, resolución de conflictos, desarrollo socio-emocional, etc.)		
Indicadores para redes afectivas	Sí	No																				
1.1.Las actividades están contextualizadas a la vida real del alumnado (cultura, intereses, necesidades, etc.) para optimizar la relevancia de la SdA.																						
1.2.Se permite la participación del alumnado en el diseño de algunas actividades y establecimiento de objetivos.																						
1.3.El alumnado tiene diferentes opciones de elección (respecto a recursos, actividades, agrupamientos, etc.)																						
1.4.El alumnado tiene diferentes opciones de reflexión y evaluación a lo largo de la SdA.																						
1.5. Se proporciona retroalimentación de los logros y avances en las tareas/actividades propuestas, y sugerencias de mejora para superar las dificultades.																						
1.6.Se propicia un clima favorable y de seguridad afectiva dentro y fuera del aula (cohesión de grupo, diferentes agrupamientos, resolución de conflictos, desarrollo socio-emocional, etc.)																						
 <p>2.Redes de reconocimiento</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="584 1230 1933 1303"></td> <td data-bbox="1933 1230 1984 1303"></td> <td data-bbox="1984 1230 2038 1303"></td> </tr> </tbody> </table>																					

(principio de representación)	1. Se proponen diferentes opciones para presentar la información (multimodal) tanto en formato digital como analógico, permitiendo la accesibilidad sensorial, comunicativa y cognitiva.		
	2. Se facilita una información organizada, diferenciando la información más relevante de la secundaria, cuidando la arquitectura de la información.		
	3. Existen recursos de ayuda para la decodificación y comprensión de la información: glosario, lectura fácil, notaciones, mapas conceptuales, esquemas, ejemplos o analogías, tutoriales, etc.		
	4. Existe una adecuada conexión entre las actividades y el desempeño final; las actividades se secuencian de forma lógica y/o en orden de dificultad creciente.		
	5. Se proporcionan estrategias o apoyos para favorecer la generalización y la transferencia de aprendizajes a nuevos contextos y situaciones.		
 3.Redes estratégicas (principio de acción y expresión)	Indicadores para redes estratégicas	Sí	No
	3.1.Se posibilita el acceso a herramientas y tecnologías de apoyo para expresarse y para interactuar con el material.		
	3.2.Se proponen diferentes opciones para mostrar lo aprendido; diferentes medios para comunicar.		
	3.3.Se planifican actividades multiniveladas teniendo en cuenta diferentes procesos cognitivos (recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear) y/o con apoyos graduados para conseguir el objeto de aprendizaje.		
	3.4.Se combinan actividades individuales con actividades de aprendizaje entre iguales.		

	3.5. Se flexibilizan los tiempos de ejecución de las tareas.		
	3.6. Se ofrecen opciones para que el alumnado gestione su aprendizaje de manera eficaz (planificación, toma de decisiones, inhibición, optimizar memoria y atención). Por ejemplo, con establecimiento de rutinas, autoinstrucciones, lista de cotejo, línea del tiempo, recordatorio, plantilla-modelo, calendario, temporizador, guía de pasos, etc.		
Observaciones:			

7. ANEXOS

8. REFERENCIAS UTILIZADAS (apartado opcional)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	CREAMOS UNA BANDA SONORA
MATERIA Y CURSO	MÚSICA - 5º DE PRIMARIA
JUSTIFICACIÓN	El alumnado desarrolla la creatividad musical al crear una banda sonora para un cuento, conectando música y emoción. Se fomenta el trabajo cooperativo y la expresión artística.
PRODUCTO FINAL	Representación de un cuento a los niños de infantil con acompañamiento musical en directo (instrumentos, voz y efectos sonoros).
OBJETIVOS DE ETAPA	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad y la iniciativa personal. • Utilizar diferentes lenguajes para comunicar emociones. • Participar en actividades grupales respetando normas.
SESIÓN 1	<p><u>Saberes básicos/contenidos</u> Música y emociones Cualidades del sonido</p> <p><u>C. evaluación y C. específicas</u> Identificar emociones en audiciones Escucha activa</p> <p><u>Actividades</u> Audición de fragmentos musicales Identificación de emociones con tarjetas Juego ¿Qué emoción suena? (Nivel 1: apoyo con tarjetas; Nivel 2: Apoyo guiado; Nivel 3: Relaciona elementos musicales con la emoción.</p> <p><u>Metodología/Agrupamiento</u> Aprendizaje activo y participativo Gran grupo e individual</p>
SESIÓN 2	<p><u>Saberes básicos/contenidos</u> Instrumentos del aula Exploración sonora</p> <p><u>C. evaluación y C. específicas</u> Experimentar con sonidos Participar activamente</p> <p><u>Actividades</u> Exploración de instrumentos Crear sonidos para acciones (lluvias, pasos...) (Nivel 1: imitar sonidos; Nivel 2: elegir sonidos adecuados; Nivel 3: Crear combinaciones de instrumentos).</p> <p><u>Metodología/Agrupamiento</u> Aprendizaje cooperativo Pequeños grupos</p>
	<u>Saberes básicos/contenidos</u>

SESIÓN 3	Ritmos y patrones rítmicos Música y narración <u>C. evaluación y C. específicas</u> Crear patrones rítmicos sencillos Relacionar música con situaciones. <u>Actividades</u> Lectura del cuento División por escenas Asignación de sonidos y ritmos. (Nivel 1: un sonido por escena; Nivel 2: secuencia sencilla por escena; Nivel 3: Estructura musical completa. <u>Metodología/Agrupamiento</u> Trabajo cooperativo por grupos.
SESIÓN 4	<u>Saberes básicos/contenidos</u> Coordinación musical Interpretación <u>C. evaluación y C. específicas</u> Mantener el ritmo Coordinarse en grupo <u>Actividades</u> Ensayo por grupos Coordinación de la música y la narración del cuento. <u>Metodología/Agrupamiento</u> Aprendizaje cooperativo
SESIÓN 5	<u>Saberes básicos/contenidos</u> Interpretación musical Expresión artística. <u>C. evaluación y C. específicas</u> Interpretar una creación musical Expresar mociones <u>Actividades</u> Representación final Autoevaluación <u>Metodología/Agrupamiento</u> Gran grupo
EVALUACIÓN	Observación directa Rúbrica Autoevaluación del alumnado
RECURSOS	Instrumentos del aula Tarjetas de emociones y acciones Cuento Ordenador
ELEMENTOS TRANSVERSALES	Creatividad Educación emocional Trabajo en equipo

	Respeto y convivencia
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Actividades con distintos niveles de dificultad: <ul style="list-style-type: none">- Imitación y seguimiento- Creación guiada- Creación autónoma