

TRABAJO FIN DE GRADO.

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID- FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.

LA MÚSICA COMO ELEMENTO DINAMIZADOR ENTRE ESCUELA Y ENTORNO.

ALUMNO: MIGUEL ANGEL PASTOR GARCIA.

TRABAJO FINAL DEL GRADO DE MUSICOLOGÍA.

Dirigido por Sonia Esther Portillo Martínez.

Convocatoria de junio 2026

RESUMEN.

La música es un lenguaje universal con potencial para conectar la escuela con su entorno, pero en la práctica educativa a menudo se desaprovecha este vínculo. Este trabajo se propone analizar cómo la música, a través de proyectos específicos, puede dinamizar la relación entre el centro educativo y la comunidad en el tercer ciclo de Educación Primaria.

Se adopta un enfoque cualitativo con diseño de estudio de casos múltiples y elementos de investigación-acción. Se diseñan cuatro propuestas: cantata participativa con banda de música, creación de música electrónica mediante sampling, exposiciones sonoras interactivas y podcast musical escolar. La recogida de datos incluye observación participante, cuestionarios (alumnos), entrevistas semiestructuradas (familias, profesorado, entidades) y análisis documental. Los datos se analizan mediante estadística descriptiva y análisis temático.

Las propuestas se han implementado parcialmente (destaca la cantata con tres conciertos en auditorios municipales). Los primeros resultados indican alta motivación del alumnado, implicación de familias y entidades locales (bandas de música, ayuntamientos), y mejora de la cohesión grupal. El podcast y la exposición sonora se encuentran en fase de diseño.

Las experiencias confirman los hallazgos de estudios previos (Ros Barrachina, Cabedo-Mas) sobre el valor de los proyectos musicales comunitarios. Se identifican como factores clave la planificación a largo plazo y el apoyo institucional. Las limitaciones incluyen la falta de implementación completa de todas las propuestas. Se concluye que la música actúa como un eficaz dinamizador entre la escuela y su entorno, siempre que se diseñen proyectos abiertos a la participación externa.

Palabras clave: Educación musical, dinamización comunitaria, entorno, cantata, música electrónica, podcast.

ABSTRACT.

Music is a universal language with the potential to connect schools with their environment, but in educational practice this link is often underutilized. This study aims to analyze how music, through specific projects, can foster the relationship between the school and the community in the third cycle of Primary Education.

A qualitative approach is adopted with a multiple case study design and action-research elements. Four proposals are designed: a participatory cantata with a wind band, electronic music creation through sampling, interactive sound exhibitions, and a school music podcast. Data collection includes participant observation, questionnaires (students), semi-structured interviews (families, teachers, local entities), and document analysis. Data are analyzed using descriptive statistics and thematic analysis.

The proposals have been partially implemented (highlighting the cantata with three concerts in municipal auditoriums). Initial results indicate high student motivation, involvement of families and local entities (wind bands, town councils), and improved group cohesion. The podcast and sound exhibition are in the design phase.

The experiences confirm previous findings (Ros Barrachina, Cabedo-Mas) on the value of community music projects. Key factors identified are long-term planning and institutional support. Limitations include the lack of complete implementation of all proposals. It is concluded that music acts as an effective driver between the school and its environment, provided that projects open to external participation are designed.

Keywords: Music education, community dynamization, environment, cantata, electronic music, podcast.

ÍNDICE:

Contenido

RESUMEN.....	4
ÍNDICE:.....	6
1. INTRODUCCIÓN.	8
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
3. OBJETIVOS GENERALES.	10
3.1 Objetivos específicos.....	10
4. JUSTIFICACIÓN DE LA AUSENCIA DE HIPÓTESIS	11
5. MARCO TEÓRICO.	11
5.1 Antecedentes y autores clave sobre la educación musical y su influencia en el entorno.	12
5.2 Marco conceptual.	14
5.3 Beneficios de la música.	15
5.4. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO.....	16
6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
7. LA MÚSICA COMO ALTERNATIVA METODOLÓGICA.	19
8. PROPUESTAS EDUCATIVAS MUSICALES Y SOCIALIZADORAS.	23
9. CONCLUSIONES.....	53
9.1 Respuesta a los objetivos generales y específicos.....	53
9.2 Valoración de la viabilidad de las propuestas.....	53
9.3 Contribución del trabajo al conocimiento existente.	54
9.4 Limitaciones del estudio.	54
9.5 Líneas futuras de investigación.....	55
10. BIBLIOGRAFÍA.....	56

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

Ilustración 1 MAPA DE PROYECTOS.....	25
--------------------------------------	----

INDICE DE TABLAS:

Tabla 1 PROYECTO LA CANTATA.....	25
Tabla 2 LA CANTATA. PLANIFICACIÓN DE SESIONES	30
Tabla 3PROYECTO MÚSICA ELECTRÓNICA	31
Tabla 4PROYECTO ESPACIOS SONOROS Y LA MÚSICA ELECTRÓNICA.....	36
Tabla 5PROYECTO AMBIENTES SONOROS.....	39
Tabla 6 EXPOSICIÓN ARTE SONORO.....	44
Tabla 7 PROYECTO EXPOSICIÓN ARTE. DINÁMICA.....	45
Tabla 8 PROYECTO PODCAST MUSICAL.....	47
Tabla 9 PROYECTO PODCAST MUSICAL SESIONES	52

1. INTRODUCCIÓN.

La música no solo está presente en los sentidos del ser humano sino también en su vida cotidiana ocupando un espacio importante. Forma parte esencial de la educación de las sociedades, por lo tanto, también está presente como área en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las personas. Muchas veces el interés del alumnado hacia el aprendizaje de la música queda relegado solamente a un estudio secundario, primando otras áreas como las lenguas o la matemática. Cabe señalar que en muchos centros escolares solo un porcentaje muy reducido de alumnos realiza actividades extraescolares relacionadas con la música.

La escuela tiene la misión no solo de formar personas capaces de hacer y ser competentes, de modelarlos según la sociedad dispone, sino también de construir personas capaces de transmitir valores, tradiciones y sentimientos, y es en este espacio donde la música juega un papel fundamental, y es donde nos centraremos en este trabajo. La música no debe estar presente solamente en la cotidianidad del propio centro y en el aula, debe ser capaz de abrirse a su entorno para transmitir valores y sentimientos,

Se utilizará la música como medio de transmisión entre estudiantes y su entorno, entre sus familias y sus instituciones, asociaciones y colectivos en general. Los estudiantes deben utilizar también la música para ser mejor personas, más sensibles, más empáticas y solidarias y valores y ponerlos en práctica en su mundo más cercano.

Para ello tomaremos como referencia el aprendizaje por proyectos ABP y los estudios científicos sobre los beneficios que aporta la experiencia

musical para alcanzar las competencias específicas las que marca el currículum de primaria para el área artística, que son los siguientes:

Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A pesar de que la música forma parte del currículum de Educación Primaria y de que múltiples estudios avalan sus beneficios cognitivos, emocionales y sociales, en la práctica educativa habitual la educación musical suele quedar relegada a un segundo plano, priorizándose áreas instrumentales como lengua o matemáticas. Esta situación provoca que la música se desvincule del entorno real del alumnado y que su potencial como herramienta de dinamización comunitaria se infrutilice.

Investigaciones previas (Ros Barrachina, 2015; Cabedo-Mas & Díaz-Gómez, 2015; Rubio & Gómez, 2014) han demostrado que los proyectos musicales colectivos que trascienden el aula mejoran la motivación del alumnado, fomentan la cohesión social y reducen desigualdades. Sin embargo, se detectan las siguientes lagunas de conocimiento: (a) escasez de estudios que describan de manera detallada cómo diseñar e implementar proyectos musicales que integren de forma sistemática a la comunidad educativa (familias, entidades locales, bandas de música); (b) falta de propuestas concretas dirigidas al tercer ciclo de Educación Primaria que utilicen la música como eje dinamizador entre escuela y entorno; y (c) carencia de instrumentos de evaluación que midan

no solo resultados musicales, sino también el grado de implicación y transformación comunitaria.

Por todo ello, se formula el siguiente problema de investigación: ¿de qué manera la música, a través de proyectos como la cantata, la creación electrónica o el podcast, puede dinamizar la relación entre la escuela y su entorno en el tercer ciclo de Educación Primaria? La presente investigación pretende dar respuesta a este interrogante mediante el diseño y análisis de propuestas didácticas fundamentadas en la evidencia y en la experiencia práctica.

3. OBJETIVOS GENERALES.

1. **Fomentar** la educación musical en la vida cotidiana de la escuela y el entorno, con la creación y difusión desde los diferentes estamentos culturales y la comunidad educativa para alumnos del 3r ciclo de Educación Primaria,
2. **Crear** composiciones musicales y artísticas que involucren a la comunidad social y cultural del municipio.
3. **Realizar** conciertos de diversos conjuntos instrumentales y vocales.

3.1 Objetivos específicos.

1. Participar en eventos del entorno. Instituciones y asociaciones, colectivos, con conciertos, grabaciones, Bandas de música, eventos culturales o deportivos, centros de dependencia o de Día, hospitales, concursos, asociaciones benéficas, exposiciones para fomentar valores como la convivencia, la solidaridad y la igualdad
2. Realizar intercambios para conciertos y actuaciones en otros colegios e institutos con la colaboración con escuelas y conservatorios de música.

3. Realizar experiencias sonoras con la improvisación (directo y grabaciones) y visuales para las diferentes exposiciones o museos. Esculturas sonoras.
4. Difundir las creaciones artísticas por los distintos medios de comunicación locales.

4. JUSTIFICACIÓN DE LA AUSENCIA DE HIPÓTESIS

Dado que este trabajo se enmarca en un enfoque cualitativo de carácter exploratorio y descriptivo, no se formulan hipótesis en sentido estricto. La finalidad no es comprobar relaciones causales entre variables, sino describir, analizar y proponer modelos de intervención musical comunitaria. Se parte de las siguientes preguntas orientadoras, que guiarán la reflexión: ¿Qué tipo de proyectos musicales son más eficaces para implicar al entorno? ¿Qué percepciones tienen los agentes implicados (alumnado, familias, profesorado, entidades) sobre estas experiencias? Las respuestas a estas preguntas emergerán del análisis cualitativo de las observaciones y encuestas, no de hipótesis previas.

5. MARCO TEÓRICO.

Adoptaremos como marco de referencia el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y el DECRETO 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria.

La música es un elemento primordial en el aprendizaje del niño. Está presente en la vida de las personas desde siempre y nos identifica como seres individuales, sociales y culturales. (Decreto 106/2022, 2022).

La competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC) es determinante en el aprendizaje ya que supone comprender y respetar las opiniones, los sentimientos y emociones que se expresan de forma creativa en las distintas culturas. A esto también hay que añadir el respeto y compromiso de la expresión de las propias ideas y el sentido del lugar que se ocupa en la sociedad. La toma de conciencia de las manifestaciones culturales, en este caso la música, supone una manera de mirar el mundo y de darle forma (Decreto 106/2022, 2022).

Un perfil de salida que establece el currículum de la educación musical es el sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto de ámbito local como global, y que se pueda desarrollar la empatía y la generosidad. Por tanto, para conseguir estos propósitos el utilizar el arte y la música es una forma crucial de conseguirlo (Decreto 106/2022, 2022)

La hoja de ruta de la UNESCO del 2006 establece ya la presencia de la educación artística y participación de la educación formal de la música para la participación en la cultura, el desarrollo de las capacidades individuales y el conocimiento de la diversidad cultural.

5.1 Antecedentes y autores clave sobre la educación musical y su influencia en el entorno.

Algunos estudios relacionados con esta temática que tratamos que pueden servir como antecedentes a este tema, la música escolar y su comunidad, cabe mencionar la tesis de Ros Barrachina (2015) sobre cómo interpretación cooperativa es fundamental en el aprendizaje de los alumnos. Este enfoque, de conciertos escolares, incrementa la motivación del alumnado al convertirlo en agente activo en la toma de decisiones creativas y prácticas (Ros Barrachina, 2015). Este estudio también concluye en la poca implicación de la comunidad escolar, pero al mismo tiempo la buena impresión y sorpresa que les causa los

conciertos. También cabe mencionar que el estudio detalla la implicación del resto de claustro de profesores en el proyecto.

Otras iniciativas que podemos mencionar respecto a la inclusión social y la relación directa de la música y entorno son los proyectos que realizan países como Venezuela con su Sistema Nacional de Orquestas y Coros Juveniles e Infantiles conocido como El Sistema. También cabe mencionar investigaciones como el proyecto “Musiquem” que analiza cómo la práctica musical de coros o bandas mejora la convivencia y la solidaridad, reforzando el vínculo entre escuela y entorno. Trabajos recientes acercan la creación musical a la una conciencia ecológica y sostenible. Luo y Wang (2025) plantean en este artículo de investigación cómo la música tiene una conciencia ambiental, la música es una herramienta para interiorizar los principios de la sostenibilidad.

Autores que hablan concretamente de educación musical y comunidad tenemos a Small (1998) y su concepto de musicking, engloba todas las actividades relacionadas con un evento musical. Para él, el significado de música reside en las relaciones entre las personas, por lo que se dirime que la música en los colegios afecta directamente al entorno. Otros autores, Cabedo-Mas (2015) se centran en cómo estos proyectos musicales pueden reducir la brecha entre música y sociedad, promoviendo una cultura de la paz. Pero sobre todo en el trabajo Cabedo-Mas, A., & Díaz-Gómez, M. (2015) donde se ofrece una visión de conjunto sobre la práctica musical y su conexión con la comunidad, ya que fomenta el diálogo intercultural, trasmite valores, mejora la convivencia y reduce las desigualdades.

Otros antecedentes vinculados a este trabajo, Como señalan Rubio y Gómez (2014), el proyecto 4cordes señalan como integrar la música de la comunidad en la escuela también es una forma de crear un vinculo entre zonas de gran diversidad cultural. La práctica musical colectiva, abierta a su entorno, es un motor de cambio social, permitiendo que el centro educativo se abra a su entorno inmediato (Rubio & Gómez, 2014).

Por último, cabe mencionar a Swanwick (1991) autor fundamental para entender como la educación musical hace que el alumno conecte con su contexto social y cultural. La música en los colegios debe transformarse y crear una conexión más estrecha entre sus instituciones y, sobre todo, como tratamos en este trabajo, fomentar encuentros musicales significativos. La música no puede ignorar el contexto social y cultural en que se desenvuelve el alumno (Swanwick, 1991).

5.2 Marco conceptual.

A continuación, cabe establecer los conceptos clave aportados por estos autores y que vertebrarán el marco teórico de este trabajo. El punto de partida es concebir la **educación musical escolar** como un proceso de enseñanza-aprendizaje que va más allá del aula y del colegio. La función primordial de la escuela es la formación integral de ciudadanos conectados a la sociedad.

El segundo pilar es entender el concepto de **entorno, comunidad, y dinamización**. El entorno se centra en el contexto, el espacio físico donde se da este aprendizaje. La comunidad se centra en las relaciones personal, en aquello que forja el tejido social. El punto de unión entre los diferentes tejidos sociales, es decir, familias, alumnos, profesorado, asociaciones, centros culturales, se da por entender la música como vínculo. La comunidad no es un grupo estático, sino que se crea cuando se hace música Small (1998). La dinamización cultural que se da en este contexto movilizará y tendrá implicación en su comunidad. Con la dinamización se conseguirá la participación en el alumnado, profesorado, familias y entidades locales, por lo tanto, hablamos de movilización de personas en la creación de eventos que fortalecen la identidad de la comunidad.

La **participación familiar** es el tercer concepto que cabe establecer. La familia activa en el proceso activa y refuerza esta cohesión comunitaria. Primeramente, su participación hace que el aprendizaje musical sea más potente en sus hijos, ya que lo trabajarán en casa y en el entorno. Como sostiene Creech (2009), la interacción entre padres y el entorno escolar es determinante para la motivación y el progreso del estudiante de música. Favorece el bienestar social y demuestra científicamente que, si los padres se involucran en la música del centro educativo, el impacto se multiplica.

5.3 Beneficios de la música.

Fundamentos neurobiológicos de la experiencia musical

La música activa múltiples regiones cerebrales y genera respuestas fisiológicas y emocionales que han sido ampliamente documentadas por la neurociencia y la psicología. Según Juslin y Sloboda (2010), la música utiliza mecanismos no verbales para evocar sentimientos, lo que resulta especialmente relevante en la etapa de preadolescencia (tercer ciclo de Educación Primaria), donde la regulación emocional y la identidad personal se encuentran en pleno desarrollo.

El modelo BRECVEMA (Brainstem Reflex, Rhythmic Entrainment, Evaluative Conditioning, Contagion, Visual Imagery, Musical Expectancy, Aesthetic Judgment) propuesto por Juslin (2013) explica los diferentes mecanismos psicológicos y neurobiológicos a través de los cuales la música induce emociones. Entre ellos, el arrastre rítmico (rhythmic entrainment) sincroniza los ritmos biológicos internos del oyente con los estímulos sonoros externos, regulando la frecuencia cardíaca, la respiración y los niveles de activación cortical.

Para los adolescentes y preadolescentes, la música actúa como un potente regulador del estado de ánimo. Estudios recientes (Saarikallio, 2011) demuestran que los jóvenes utilizan la música de forma intencional para modular estados

emocionales negativos (tristeza, ansiedad, enfado), para optimizar su concentración durante el estudio o la actividad física, y para gestionar el estrés asociado a los cambios hormonales y sociales propios de la edad. En este sentido, la práctica musical grupal refuerza las habilidades colaborativas, la empatía y las competencias sociales fundamentales para la interacción interpersonal (Rabinowitch, Cross & Burnard, 2013).

Además, la escucha y la producción musical activan el sistema de recompensa cerebral (núcleo accumbens y área tegmental ventral) mediante la liberación de dopamina, generando sensaciones de placer y motivación (Salimpoor et al., 2011). Esta activación dopaminérgica está directamente relacionada con la reducción del estrés percibido y con el aumento de la sensación de bienestar subjetivo, aspectos cruciales en una etapa educativa donde los niveles de ansiedad y depresión infantil han aumentado significativamente en los últimos años.

Por otra parte, la práctica musical colectiva contribuye al desarrollo de la teoría de la mente y la empatía, ya que los intérpretes deben anticipar, coordinar y responder a las acciones y emociones de los otros miembros del grupo (Kirschner & Tomasello, 2010). Este tipo de habilidades sociales son fundamentales para construir una comunidad educativa cohesionada y abierta a su entorno.

En definitiva, los beneficios neurobiológicos, emocionales y sociales de la música justifican su inclusión no solo como área curricular, sino como herramienta estratégica para la dinamización escolar y comunitaria que se propone en este trabajo.

5.4. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO.

La educación musical desarrolla el pensamiento abstracto mediante los procesos creativos que cada individuo realiza y los contextos donde se generan, en este caso la escuela. Permiten una percepción y sensibilidad frente al mundo, que a largo plazo les hará tener una mayor capacidad crítica y conciencia social.

Esta conciencia social y de pertenencia a grupo permite una formación personal y social, ya que tendrán que analizar, interpretar, crear, sobre todo enfocado al trabajo en equipo, al esfuerzo y la responsabilidad, creando actitudes de confianza en sí mismos y temas tan difíciles a veces de tratar como el espíritu emprendedor, ya que tendrán que planificar y expandir su trabajo en el aula al exterior.

El carácter de respeto a las otras cultural se tiene garantizado explorando las distintas manifestaciones musicales.

No hay que dejar sin mencionar el **carácter interdisciplinar** de la música y el arte en general. Con el trabajo musical se desarrollará la competencia lectora, la expresión oral, la competencia digital y la comunicación audiovisual. Esta transversalidad a su vez permite trabajar la igualdad de género, la inclusión, la educación para la paz y la educación para la salud, ya que la música está prácticamente presente en todos los proyectos escolares y sociales.

6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de casos múltiples (Yin, 2018) complementado con elementos de investigación-acción participativa. Se opta por este enfoque porque se pretende comprender en profundidad cómo los proyectos musicales descritos (cantata, música electrónica, exposiciones sonoras, podcast) dinamizan la relación entre la escuela y su entorno, atendiendo a las percepciones y vivencias de los participantes.

Fuentes de información y técnicas de recogida de datos:

- **Observación directa participante:** El investigador, en su rol de docente de música, registra en un diario de campo las incidencias, interacciones y logros

durante el desarrollo de cada proyecto. Se elaborarán notas de observación estructuradas en tres dimensiones: participación del alumnado, implicación de agentes externos, y grado de apertura del centro al entorno.

- Cuestionarios autoaplicados (Forms): Dirigidos a los alumnos de 5º y 6º de primaria al finalizar cada proyecto. Incluirán preguntas cerradas (escala Likert de 1 a 5) sobre motivación, aprendizaje percibido, trabajo en equipo y conexión con la comunidad, y dos preguntas abiertas sobre lo que más les ha gustado y lo que mejorarían.
- Entrevistas semiestructuradas: Se realizarán a una muestra intencional de familias (al menos 5 por proyecto), profesorado del centro (incluyendo tutoras y especialistas) y representantes de entidades colaboradoras (banda de música, ayuntamiento, radio local). Las entrevistas se grabarán previo consentimiento y se transcribirán textualmente.
- Análisis documental: Se revisarán documentos producidos durante los proyectos (cartelería, programas de mano, grabaciones de audio/vídeo, publicaciones en redes sociales del centro).

Población y muestra: Los proyectos están dirigidos a alumnos de 5º y 6º de primaria de colegios públicos de la comarca de la Marina Alta (Alicante). En concreto, las propuestas han sido implementadas en el CEIP Azorín (Calpe) y el CEIP Mediterránea (Teulada), con una participación estimada de 120 alumnos por curso académico. Para la recogida de datos cualitativos se seleccionará una muestra intencional de 30 alumnos (10 por tipología de proyecto), 15 familias, 8 docentes y 5 representantes de entidades.

Procedimiento: La investigación se desarrolla en tres fases. Fase 1 (revisión teórica y diseño de propuestas): ya completada y recogida en los apartados anteriores. Fase 2 (implementación y recogida de datos): se llevará a cabo durante el curso 2025-2026; no obstante, este trabajo incluye datos retrospectivos de la cantata realizada en mayo de 2025 (tres conciertos en auditorios de Calpe, Altea y Teulada). Para esos datos ya se disponen de observaciones y de algunas encuestas exploratorias. Fase 3 (análisis e interpretación): se desarrollará tras la recogida de datos, siguiendo el plan que se detalla a continuación.

Plan de análisis de datos: Los datos cuantitativos de los cuestionarios se analizarán mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes, medias) con el soporte de Excel o JASP. Los datos cualitativos (entrevistas, preguntas abiertas, diario de campo) se someterán a un análisis temático basado en codificación abierta y axial (Rodríguez, Lorenzo & Herrera, 2005). Se establecerán categorías a priori (implicación, motivación, trabajo en equipo, conexión con el entorno, dificultades) y se permitirá la emergencia de nuevas categorías. Se utilizará el software Atlas.ti o, en su defecto, una hoja de cálculo para organizar las citas textuales.

7. LA MÚSICA COMO ALTERNATIVA METODOLÓGICA.

En relación con lo anterior, la música se presenta como una alternativa metodológica a mejorar el aprendizaje y los resultados.

La música y el sonido, la voz y el cuerpo, son elementos primordiales en la expresión escénica, que es la que se trabajará en esta metodología. Se trata de hacer ciudadanos más críticos y responsables y para ello la escuela se abrirá a su entorno no solo para un aprendizaje individual de los alumnos sino también para crear una conciencia en familiares y público en general. Estas propuestas musicales harán que los alumnos sean los protagonistas de su aprendizaje y también de su capacidad comunicativa.

Este aprendizaje tiene una clara evolución desde la etapa de la educación infantil y primeros años de primaria, donde trabajarán más concretamente la expresión corporal y su propia voz, y será en este último ciclo de primaria donde trabajarán con elementos performativos y musicales externos.

7.1 METODOLOGÍAS O PROPUESTAS DIDÁCTICAS DE INTERVENCIÓN.

La psicología musical establece los principales beneficios en el desarrollo infantil de la música. El desarrollo cognitivo y cerebral, también el físico y motor,

la gestión emocional, las habilidades sociales y comunicativas, la atención y la creatividad. Potencia la inteligencia, la memoria y la confianza como mencionábamos anteriormente.

Las propuestas que aquí integraremos irán encaminadas sobre todo a las habilidades sociales y comunicativas juntamente con la creatividad y la atención. El carácter integrador y global (DUA) de estas propuestas también hará que de manera transversal se trabajen las otras, pero sobre todo centradas también en la inclusión y la igualdad. Tampoco hay que olvidar el componente emocional de la música, teniendo en cuenta que son alumnos en una etapa preadolescente.

El elemento social de las propuestas empezará por el respeto al compañero, al grupo y finalmente al entorno, por ello no hay que olvidar la música como herramienta social. La música es una influencia en la sociedad y una forma de contribuir a esta mejora en la sociedad. Su finalidad es que la música no se quede dentro de los muros de escuela, sino que contribuya a su entorno, por ejemplo, en eliminar conductas conflictivas y acercar la cultura musical. El ensalzar las posibilidades de la educación artística y musical como herramienta para la mejora de la convivencia (Cabedo-Mas & Díaz-Gómez, 2015) será un objetivo clave en la educación.

Estas propuestas vienen dadas de la necesidad de la apertura de la escuela a su entorno a través de la música. La música posibilita el diálogo social, es una herramienta educativa, ayuda a la atención, integra a alumnado con riesgo de exclusión social y por ello, debe tener una serie de actividades y propuestas abiertas y programadas.

La Comunidad Valenciana viene de una fuerte tradición musical. En la mayoría de las poblaciones está presente la banda de música y los niños participan en edades muy tempranas en estas bandas, bien por los eventos culturales, religiosos, Fallas, hogueras de San Juan en Alicante o la Magdalena en Castellón. Al enfocarnos en el tema de la integración social y cultural, hay que

tener presente que algunos barrios de ciudades, poblaciones muy turísticas, etc, tienen unas poblaciones con una diversidad cultural importante, además con diferentes niveles socioeconómicos, y ello tiene su reflejo en sus escuelas. Es sobre todo en estas escuelas y entornos, donde se da este porcentaje elevado de alumnado de muy diversas culturas, donde estas propuestas educativas cobran un mayor sentido. La escuela utilizará la música para integrar, incluir, contribuir al aprendizaje en general. Primeramente, en el aula de música, después se expande al centro y por último se dirige a una integración sociocultural de su entorno. Por lo tanto, son propuestas destinadas sobre todo a esta tipología de centros educativos, aun siendo válida para poblaciones pequeñas más rurales y con un movimiento poblacional menor.

7.2 EL DUA. Diseño universal del aprendizaje de las propuestas.

Las propuestas aquí descritas tendrán su base en los principios clave del Diseño universal del aprendizaje. Para ello atenderemos a estos tres conceptos:

1. Su representación múltiple.
2. Acción y expresión múltiple.
3. Compromiso múltiple.

Este diseño también incorpora beneficios en la inclusión, equidad, flexibilidad, motivación y aprendizaje significativo.

Como decía, las propuestas utilizan esta metodología de aplicación ofreciendo opciones de participación a los alumnos y a opción de elección de roles.

También se tendrá presente la utilización de diferentes formatos y recursos como son el audio, los materiales plásticos, apps, una variedad de instrumentos musicales lo cual hace que el producto final sea accesible a todos. Otras cuestiones que se tendrán en cuenta serán:

- Adaptación de lenguaje y de la complejidad.

- Fomenta la creatividad y la expresión personal.
- Proporciona retroalimentación accesible y personalizada.

Son acciones educativas inclusivas y motivadoras:

- Medios de representación variados: audio, música, paisajes sonoros, instrumentos variados, creación musical y plástica manipulativa.
- Múltiples formas de acción y expresión.
- Motivador por la libertad de creación y elección de roles y temas.

Respecto al alumnado con necesidades educativas especiales:

- Superación de barreras sensoriales.
- Adaptación del ritmo de aprendizaje.
- Flexibilidad.
- Actividades atractivas con estructuras claras y concisas si se requiere.

Objetivos que se dan de estas propuestas, a parte de los descritos en el apartado anterior:

- Identificar etapas de creación de las obras.
- Desarrollo de creatividad y expresión.
- Exploración del lenguaje sonoro.
- Crear una identidad sonora.
- Promover la responsabilidad.
- Desarrollar la competencia digital.
- Evaluar el proceso de aprendizaje y el producto final.

FASES GENERALES de creación de las propuestas.

1. Investigación y reflexión.
2. Experimentación y creación.
3. Evaluación y autoevaluación.

Con la incorporación de temas sociales en las obras también nos acercamos a una educación sostenible. También con la participación en igualdad de género con la participación equitativa en la creación, conciencia de paz, justicia.

8. PROPUESTAS EDUCATIVAS MUSICALES Y SOCIALIZADORAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS RELACIONADAS CON LAS PROPUESTAS:

Competencia específica 4: *“Crear propuestas musicales y escénicas breves de forma guiada a partir de uno o diversos lenguajes y mediante la participación en proyectos”* (Decreto 106/2022, 2022).

Competencia específica 5: Utilizar recursos digitales y audiovisuales aplicados a la búsqueda, la escucha, la edición, la interpretación y la creación de producciones musicales, actuando de acuerdo con la normativa vigente (Decreto 106/2022, 2022)

1. Objetivo específico 1. La Cantata. Tarea de gestión cultural.

Formato Cantata. Voces, instrumentos, teatro, narración.

Elegir temática:

- Composición.
- Performance. Hilo conductor. Dramatización. Diseño escenarios.
- Participación de Bandas y Ayuntamiento.

2. Objetivo específico 2. Conciertos INSTITUTO de ESO. Música electrónica.

App Koala. El sample.

3. Objetivo específico 3. Programación de conciertos y exposiciones sonoras:

- Conciertos temáticos.
 - Sonorización esculturas o provocaciones artísticas en espacios al centro. Exposición en Casa de Cultura. La cotidianidad. Taza. El sample y mezcla con instrumentos de aula. La playa.

4. **Objetivo específico 4. PODCAST Musical.** Radio escolar musical.
Noticias musicales. Difusión de los proyectos.

ILUSTRACIÓN 1 MAPA DE PROYECTOS

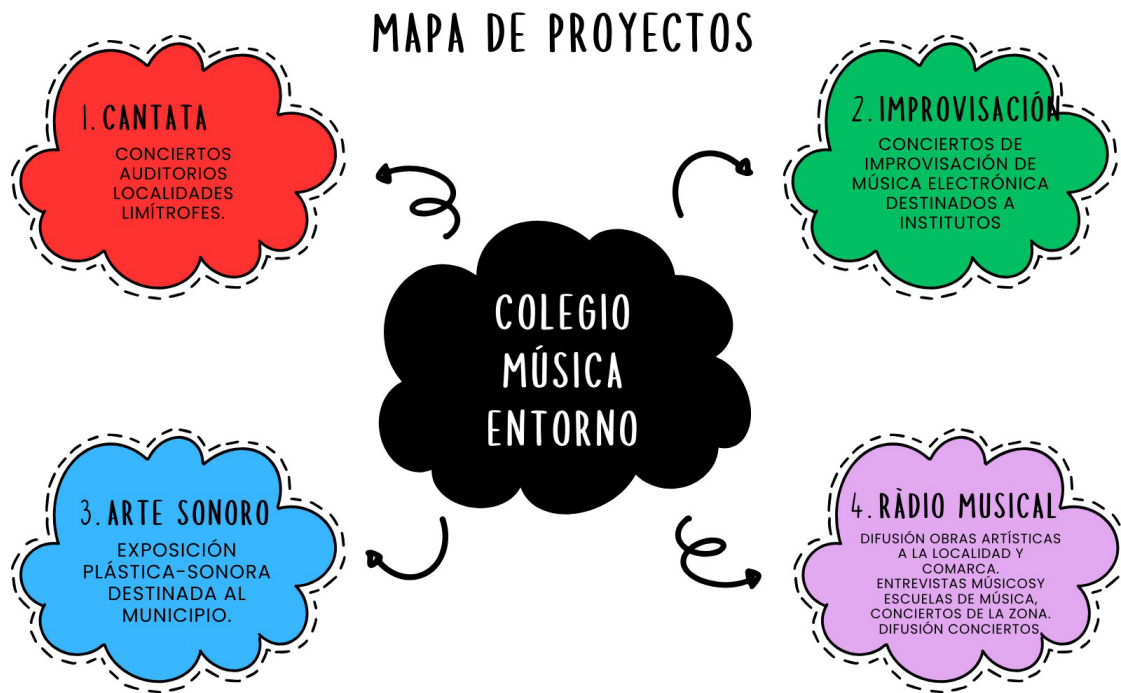


TABLA 1 PROYECTO LA CANTATA

1. Programación PROYECTO: LA CANTATA.	
Área/Materia	ED. MUSICAL.
Nivel/grupo	5º Y 6º primaria.
Justificación y Objetivos de aprendizaje y competencias. Situación de aprendizaje- actividad	• <i>TITULO: LA CANTATA</i> • <i>El proyecto tiene como objetivo principal promover el desarrollo de la expresión musical, escénica y la creatividad artística mediante la interpretación musical y teatral. Lo distintivo del proyecto es que pone en contacto a los alumnos y familias con las bandas de música como entidades artísticas relevantes en la vida cultural de los pueblos y ciudades. La Administración Educativa pone a la disposición de los colegios las partituras y audios, tanto para los alumnos como para los músicos.</i> Objetivo específico: Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas a nivel local con la participación de bandas de música de la localidad. Los conciertos están destinados a toda la población. Producto final. Conciertos en los auditorios principales de las localidades del entorno del centro educativo.
Temporalización	• <i>Todo el curso. 1r trimestre, formación del profesorado y planificación.</i> • <i>2º y 3r trimestre: ensayos y conciertos.</i> • <i>Final de curso: conciertos a partir del mes de mayo.</i>
Contextualización del alumnado	• <i>Alumnado de 5º y 6º de primaria. Hay alumnado con desconocimiento de la lengua de aprendizaje y de inclusión.</i>

Basándote en los principios DUA justifica que t	• <i>Accesibilidad.</i> Una unidad didáctica que cumpla con los principios anunciados anteriormente: actividades flexibles, globales,
u recurso es accesible para todo el alumnado.	con una organización de agrupamientos que permita que cada alumno aporte el máximo de sus capacidades creativas, desde un entorno y un material que se lo permita.
Medidas de respuesta para la inclusión utilizadas en el recurso creado y para la actividad llevada a cabo en el aula.	• <i>En función de las necesidades específicas de tu alumnado, indica qué medidas concretas de respuesta para la inclusión:</i> En el artículo 9 especifica las medidas educativas específicas. Para esta tarea centraremos la atención en la f), desconocimiento de la lengua de aprendizaje. El video de explicación está en inglés y subtitulado. Realizará la grabación de sonidos con objetos y entorno del centro, donde practicará el vocabulario de objetos y de espacios del centro. Como es recién llegado puede acompañarlo un alumno que conozca su idioma y le tutorice las primeras semanas, estará en su grupo.
Recursos tecnológicos y didácticos	<i>Tableta. Pantalla digital de aula. Grabadora (escuchar sus grabaciones)</i>

Competencias claves.	Competencia en tecnología STEM3: realiza de forma guiada proyectos generados en equipo un producto creativo con un objetivo concreto (concierto de creación artística).
Competencias específicas.	CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas y participa activamente en el trabajo en grupo.
Competencias digitales desarrolladas en el alumnado	Competencias específicas: 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimiento y emociones experimentando con las posibilidades del sonido para producir obras propias. 4. Participar del diseño, elaboración de producciones artísticas colectivas asumiendo diferentes funciones en la
Saberes básicos.	

	consecución de un resultado final para desarrollar la creatividad. Trabajar de manera colaborativa en la composición de una obra artística. Interpretación de obras vocales buscando una precisión en la ejecución. Canción al unísono, a capella y con acompañamiento. La memorización de repertorio.
--	---

Criterios de evaluación. Herramientas/instrumentos/técnicas y criterios de evaluación del nivel de desarrollo de las competencias. Forms: autoevaluación. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionarios Forms. Evaluación.	Produce obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido. Expresa con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas utilizando instrumentos tecnológicos. Planifica y diseña producciones artísticas colectivas trabajando de manera cooperativa. Participa activamente en el proceso de producción artística de forma creativa y respetuosa. Comparte proyectos creativos comunicándolos a través de medios y explicando el proceso y el resultado final obtenido, respetando y valorando las experiencias de uno mismo y de los demás. Interpretar piezas vocales ajustando la técnica vocal a la expresión musical e improvisar y crear canciones a partir de textos, así como adaptar textos propios a melodías conocidas, valorando los procesos y los resultados para buscar la mejora de los mismos. SABERES BÁSICOS: aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio. Evaluación, respeto e interés del producto final. Uso responsable del uso de sonidos: licencias de uso y derechos de autor.
Anexos	Plano concierto. Dossier del proyecto.

LA CANTATA. PLANIFICACIÓN DE SESIONES Y PROGRAMA DE CONCIERTOS		Conciertos
1r trimestre	1. Planificación: 2. Formación del profesorado: estudio de partituras y coreografías. 3. Buscar colaboración de banda de música. Bandas Clau de Fa i IES Ifach. 4. Reserva de auditorios y espacios públicos en los Ayuntamientos. Concretar fechas. 5. Autorizaciones de las familias para los derechos. 6. Alumnos: lectura de letras y trabajo de la temática de la cantata. Las emociones.	
2º trimestre	1. Ensayo teatro en las tutorías. 2. Impresión y encuadernación de partituras. 3. Ensayo canciones en clases de música. 4. Ensayo con banda a partir de marzo. Miércoles tarde y sábados por la mañana. 5. Ensayo coreografías. 6. Ensayos con los otros colegios. Abril. Viernes.	
3º trimestre	1. Publicidad en centros, radios locales y Ayuntamientos. Cartelería. 2. Ensayo canciones en clases de música. 3. Ensayo con banda a partir de marzo. Miércoles tarde y sábados por la mañana. 4. Ensayos con los otros colegios. Abril. Viernes.	16 Mayo. Auditorio Calpe 30 de mayo. Palau Altea 6 de junio. Auditorio Teulada-Moraira

	5. Ensayos generales.	
--	-----------------------	--

TABLA 2 LA CANTATA. PLANIFICACIÓN DE SESIONES

TABLA 3 PROYECTO MÚSICA ELECTRÓNICA

Programación PROYECTO: LA IMPROVISACIÓN. MÚSICA ELECTRÓNICA.	
Área/Materia	ED. MUSICAL.
Nivel/grupo	6º primaria.
Justificación y Objetivos de aprendizaje y competencias. Situación de aprendizaje-actividad.	• TITULO: • <i>Creación de una composición sonora a partir de samples, utilizando la App KOALA SAMPLE u otras apps de sample.</i> • <i>Creación de provocaciones plásticas para los alumnos de infantil de la localidad. Construcción de instrumentos sonoros, por cuerdas. La orquesta. La exposición será en la casa de cultura.</i> • <i>Proyecto interdisciplinar. Se utiliza las artes plásticas y el estudio y conocimientos de las emociones y experimentaciones.</i> Objetivo general: J. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. Desarrollar competencias tecnológicas básicas. Producto final. Composición y concierto a base de samples grabados con sonidos del entorno, objetos, voz, utilizando la app Koala sample.
Temporalización	• 1R TRIMESTRE.

Contextualización del alumnado	• <i>Alumnado en 6º de primaria. Trabajan en grupos cooperativos de 4-5 alumnos. Hay alumnado con desconocimiento de la lengua de aprendizaje.</i>
Basándote en los principios DUA justifica que tu recurso	• <i>Accesibilidad. App de grabación y composición a partir de audios. Accesible a todo el alumnado del grupo.</i>

curso es accesible para todo el alumnado.	Una unidad didáctica que cumpla con los principios anunciados anteriormente: actividades flexibles, globales, con una organización de agrupamientos que permita que cada alumno aporte el máximo de sus capacidades creativas, desde un entorno y un material que se lo permita.
Medidas de respuesta para la inclusión utilizadas en el recurso creado y para la actividad llevada a cabo en el aula.	• <i>En función de las necesidades específicas de tu alumnado, indica qué medidas concretas de respuesta para la inclusión:</i> En el artículo 9 especifica las medidas educativas específicas. Para esta tarea centraremos la atención en la f), desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje. El video de explicación está en inglés y subtitulado. Realizará la grabación de sonidos con objetos y entorno del centro, donde practicará el vocabulario de objetos y de espacios del centro. Como es recién llegado puede acompañarlo un alumno que conozca su idioma y le tutorice las primeras semanas, estará en su grupo.

Recursos tecnológicos y didácticos	<i>Tableta Android. App Koala Sample. Pantalla digital de aula. Youtube. Grabadora.</i>
Competencias claves.	CD2. Crea y elabora contenido digital en formato audio utilizando herramientas digitales: app koala sample.
Competencias específicas.	Competencia en tecnología STEM3: realiza de forma guiada proyectos generados en equipo un producto creativo con un objetivo concreto (concierto de creación artística).
Competencias digitales desarrolladas en el alumnado	CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas y participa activamente en el trabajo en grupo.

Saberes básicos.	Competencias específicas: 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimiento y emociones experimentando con las posibilidades del sonido para producir obras propias. 4. Participar del diseño, elaboración de producciones artísticas colectivas asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final para desarrollar la creatividad. Conocer la composición a partir de sampling. Trabajar de manera colaborativa en la composición de una obra artística.
Criterios de evaluación. Herramientas/instrumentos/técnicas y criterios de evaluación del nivel de desarrollo de las competencias. Forms: autoevaluación. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionarios Forms. Evaluación. Presentación oral de trabajos.	Produce obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido. Expresa con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas utilizando instrumentos tecnológicos. Planifica y diseña producciones artísticas colectivas trabajando de manera cooperativa. Participa activamente en el proceso de producción artística de forma creativa y respetuosa. Comparte proyectos creativos comunicándolos a través de medios y explicando el proceso y el resultado final obtenido, respetando y valorando las experiencias de uno mismo y de los demás. 4.3. Analizar las fases de un proyecto artístico o multidisciplinar con la aportación de propuestas de mejora, respetando las diferentes contribuciones. SABERES BÁSICOS: aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio.

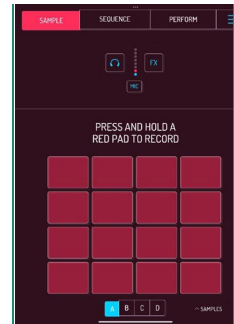
	Evaluación, respeto e interés del producto final. Uso responsable del uso de sonidos: licencias de uso y derechos de autor.
--	---

TABLA 4 PROYECTO ESPACIOS SONOROS Y LA MÚSICA ELECTRÓNICA

ESPACIOS SONOROS Y LA MÚSICA ELECTRÓNICA. SESIONES:	
1º SESIÓN	Plantear composición. Dibujo. Sonidos entorno, voces, palabras, estilo musical (hip-hop, rap, vanguardista, rock...) o paisaje sonoro (sonido del recreo, pasillos, aulas, comedor, y montar un paisaje sonoro del colegio). Organización por grupos de 4 alumnos. Cada grupo con una Tablet. Cada miembro del grupo con un rol establecido cooperativo: secretario-portavoz, etc. Documento de plantilla a cada grupo. El secretario del grupo escribe los acuerdos: 1. Ver el vídeo explicativo de la app de youtube. https://youtu.be/i2p4qdJhRYI?si=mhs2KP_hmCf_vbG7a 2. El grupo elige un Estilo musical o proyecto: paisaje sonoro, los objetos de mi alrededor, rock, etc. 3. Estructura: ritmo-sonidos melódicos, efectos, duración. Partes A-B-A, A-B-C-D... sin

estructura, libre. Todo ello explicado razonado.
Duración máxima de 4 min.

4. Objetos, entornos, palabras con los que voy a hacer el sonido. Por ejemplo, bombo con sonido pelota botando.
5. Que grabaciones va a hacer cada uno, quien maneja la Tablet, etc.
6. Empezar con las grabaciones. Entre 5 y 10 grabaciones.



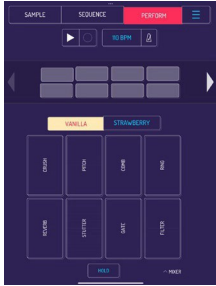
2º SESIÓN N	7. Terminar las grabaciones de los diferentes sonidos. Seguramente en la anterior sesión no les dio tiempo. 8. Montaje de la composición. Cada miembro del grupo puede hacer un patrón dentro de la app. 9. Nivelar el volumen de cada sonido. 10. Creación de los patrones y grabación de la secuencia final. 11. Practicar directo con los efectos.	
3º SESIÓN N	Concierto con 4 o 5 composiciones. Aula polivalente. Uso de pantalla digital para que se vea sus grabaciones y patrones. 6. El grupo explica su composición. 7. Concierto de la composición: pueden añadir efectos en directo, también performance de vestimenta, decoraciones, luces, imágenes en pantalla digital, voces en directo. 8. Se puede invitar a otros grupos al concierto y anunciarlo con carteles.	

TABLA 5 PROYECTO AMBIENTES SONOROS

3. Programación PROVOCACIONES. AMBIENTES SONOROS.	
Área/Materia	ED. MUSICAL.
Nivel/grupo	6º primaria.
Justificación y Objetivos de aprendizaje y competencias. Situación de aprendizaje- actividad.	• <i>TITULO: LOS LUNARES.</i> Objetivo general: J. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas para experimentar y trabajar los diferentes sonidos. Programación digital con Scratch. Juego de sonidos. Pantalla digital. Desarrollar competencias tecnológicas básicas. Producto final. Exposición interactiva para los alumnos de infantil de la localidad. Constará de un circuito de 3 ambientes, el primero manipulativo con instrumentos caseros, el segundo ambiente digital con juegos musicales interactivos realizados por los alumnos de 6º, y el último el espacio, con una ambientación sonora de la artista Yayoi Kusama donde los alumnos crearán en la visita el ambiente, ocupando el espacio con puntos de colores.
Temporalización	• <i>1r trimestre.</i>
Contextualización del alumnado	• <i>Alumnado en 6º de primaria. Trabajan en grupos cooperativos de 4-5 alumnos. Hay alumnado con desconocimiento de la lengua de aprendizaje. Creación de juegos interactivos.</i> • <i>Alumnado de 5º. Creación de ambientación sonora.</i>

Basándote en los principios DUA justifica que tu recurso es accesible para todo el alumnado.	• <i>Accesibilidad. App de grabación y composición a partir de audios. Accesible a todo el alumnado del grupo.</i> Una unidad didáctica que cumpla con los principios anunciados anteriormente: actividades flexibles, globales, con una organización de agrupamientos que permita que
---	---

ILUSTRACIÓN 1 TABLA 5 PROYECTO AMBIENTES SONOROS

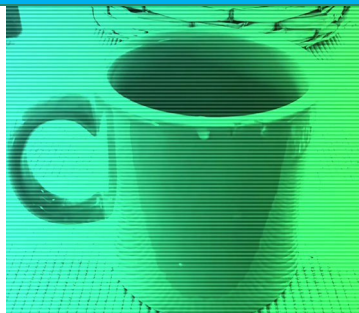
	cada alumno aporte el máximo de sus capacidades creativas, desde un entorno y un material que se lo permita.
Medidas de respuesta para la inclusión utilizadas en el recurso creado y para la actividad llevada a cabo en el aula.	• <i>En función de las necesidades específicas de tu alumnado, indica qué medidas concretas de respuesta para la inclusión:</i> En el artículo 9 especifica las medidas educativas específicas. Para esta tarea centraremos la atención en la f), desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje. El video de explicación está en inglés y subtulado. Realizará la grabación de sonidos con objetos y entorno del centro, donde practicará el vocabulario de objetos y de espacios del centro. Como es recién llegado puede acompañarlo un alumno que conozca su idioma y le tutorice las primeras semanas, estará en su grupo.
Recursos tecnológicos y didácticos	<i>PDI.</i> <i>Ordenadores portátiles.</i>

Competencias claves.	CD2. Crea y elabora contenido digital en formato audio utilizando herramientas digitales: app koala sample.
Competencias específicas.	Competencia en tecnología STEM3: realiza de forma guiada proyectos generados en equipo un producto creativo con un objetivo concreto (concierto de creación artística).
Competencias digitales desarrolladas en el alumnado	CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas y participa activamente en el trabajo en grupo. Competencias específicas: 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimiento y emociones experimentando con las posibilidades del sonido para producir obras propias.
Saberes básicos.	4. Participar del diseño, elaboración de producciones artísticas colectivas asumiendo diferentes funciones en la

	consecución de un resultado final para desarrollar la creatividad. Conocer la composición a partir de sampling. Trabajar de manera colaborativa en la composición de una obra artística. Construcción de instrumentos sencillos con objetos de uso cotidiano o con material de reciclaje. iniciarse en la construcción de instrumentos con objetos de uso cotidiano o material de reciclaje, evaluando los procesos y los resultados para buscar la mejora de los mismos. - Utilización de apps educativas para la creación e improvisación musicales. - Creación de acompañamientos sencillos utilizando un secuenciador.
Criterios de evaluación. Herramientas/instrumentos/técnicas y criterios de evaluación del nivel de desarrollo de las competencias. Forms: autoevaluación.	Produce obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido. Expresa con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas utilizando instrumentos tecnológicos. Planifica y diseña producciones artísticas colectivas trabajando de manera cooperativa. Participa activamente en el proceso de producción artística de forma creativa y respetuosa. Comparte proyectos creativos comunicándolos a través de medios y explicando el proceso y el resultado final obtenido, respetando y valorando las experiencias de uno mismo y de los demás.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	SABERES BÁSICOS: aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio.
Cuestionarios	Evaluación, respeto e interés del producto final.
Forms. Evaluación.	Uso responsable del uso de sonidos: licencias de uso y derechos de autor.
Presentación oral de trabajos.	Crear producciones musicales, acompañamientos y sonorizaciones sencillas utilizando software libre con dispositivos electrónicos y dispositivos móviles y compartir el resultado con otros compañeros, aprovechando los recursos que ofrecen las TIC.
Indicadores de logro.	Construye , con ayuda de guías, instrumentos con objetos de uso cotidiano o material de reciclaje, evaluando los procesos y los resultados para buscar la mejora de los mismos.

TABLA 6 EXPOSICIÓN ARTE SONORO

Rincones de la EXPOSICIÓN ARTE SONORO. PROVOCACIONES.		Temporalización. Ejemplos.
1º SESIÓN	CREACIÓN DE CORTOS DE ARTE SONORO. Planificación.	
2º SESIÓN	Grabación en video de objetos cotidianos y montaje de unos 2-3 minutos. Creación de sonidos: son los espectadores quienes crean el sonido del video. Tienen a su disposición instrumentos caseros o con material reciclable. Utilización de Soundcool	
3º SESIÓN	El arte moderno. Decoración artista Yayoi Kusama.	

	Performance. Composición de ambientes y paisajes sonoros para esta exposición. También improvisar a partir de los audios preparados en directo.	
--	--	--

TABLA 7 PROYECTO EXPOSICIÓN ARTE. DINÁMICA

	EXPOSICIÓN	DINÁMICA
1R AMBI ENTE	AUDITORIO pequeño. 	En cada asiento hay un instrumento casero. Los alumnos van a visualizar los videos de los niños. Ellos van a sonorizar en directo tocando sus instrumentos. Las indicaciones para la creación e esta obra es sencillas: 1. Probar su objeto sonoro. Para conocer su intensidad, timbre, etc. Una primera visualización sin sonido para pensar cuando utilizar su objeto sonoro.

		Una segunda visualización utilizando los objetos.
2º AMBI ENTE		El arte moderno. Decoración artista Yayoi Kusama. Performance. Composición de ambientes y paisajes sonoros para esta exposición. También improvisar a partir de los audios preparados en directo.

TABLA 8 PROYECTO PODCAST MUSICAL

4. Programación PROYECTO PODCAST. RADIO MUSICAL	
Área/Materia	ED. MUSICAL.
Nivel/grupo	6º primaria.
Justificación y Objetivos de aprendizaje y competencias. Situación de aprendizaje-actividad (Título y breve descripción)	• <i>TÍTULO: RÀDIO MUSICAL</i> Objetivo general: J. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. Desarrollar competencias tecnológicas básicas. Producto final. Reproducción y difusión de las creaciones. Difusión de las exposiciones. Entrevistas a músicos. Grabación en falso directo.
Temporalización	• <i>3 SESIONES DE 1H</i>
Contextualización del alumnado	• <i>Alumnado en 6º de primaria. Trabajan en grupos cooperativos de 4-5 alumnos. Hay alumnado con desconocimiento de la lengua de aprendizaje.</i>
Basándote en los principios DUA justifica que tu recurso es accesible para todo el alumnado.	Una unidad didáctica que cumpla con los principios anunciados anteriormente: actividades flexibles, globales, con una organización de agrupamientos que permita que cada alumno aporte el máximo de sus capacidades creativas, desde un entorno y un material que se lo permita.

Medidas de respuesta para la inclusión utilizadas en el recurso creado y para la actividad llevada a cabo en el aula.	• <i>En función de las necesidades específicas de tu alumnado, indica qué medidas concretas de respuesta para la inclusión:</i> En el artículo 9 especifica las medidas educativas específicas. Para esta tarea centraremos la atención
--	--

	en la f), desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje. El video de explicación está en inglés y subtitulado. Realizará la grabación de sonidos con objetos y entorno del centro, donde practicará el vocabulario de objetos y de espacios del centro. Como es recién llegado puede acompañarlo un alumno que conozca su idioma y le tutorice las primeras semanas, estará en su grupo.
Recursos tecnológicos y didácticos	<i>Tableta Android. App Koala Sample. Pantalla digital de aula. Youtube. Grabadora.</i>

Competencias claves.	CEC CAA SIEE CCLI
Competencias específicas.	CD2. Crea y elabora contenido digital en formato audio utilizando herramientas digitales. Tipos de formato de audio digital sin comprimir (WAV) y comprimidos (OGG y MP3).
Competencias digitales desarrolladas en el alumnado	-Utilización de un programa de edición de audio para experimentar con los diferentes formatos, aplicarlo en sonorizaciones y creaciones y compartir el resultado con otros compañeros.
Saberes básicos.	Competencia en tecnología STEM3: realiza de forma guiada proyectos generados en equipo un producto creativo con un objetivo concreto (concierto de creación artística). CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas y participa activamente en el trabajo en grupo. Competencias específicas: 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimiento y emociones experimentando con las posibilidades del sonido para producir obras propias.

	4. Participar del diseño, elaboración de producciones artísticas colectivas asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final para desarrollar la creatividad. Trabajar de manera colaborativa en la composición de una obra artística. - Búsqueda del sentido de su trabajo en una tarea compleja que afecta a varios. - Entusiasmo por las perspectivas y los objetivos compartidos
--	---

Criterios de evaluación. Herramientas/instrumentos/técnicas y criterios de evaluación del nivel de desarrollo de las competencias. Forms: autoevaluación. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionarios Forms. Evaluación. Presentación oral de trabajos.	Produce obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido. Expresa con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas utilizando instrumentos tecnológicos. Planifica y diseña producciones artísticas colectivas trabajando de manera cooperativa. Participa activamente en el proceso de producción artística de forma creativa y respetuosa. Comparte proyectos creativos comunicándolos a través de medios y explicando el proceso y el resultado final obtenido, respetando y valorando las experiencias de uno mismo y de los demás. 5.1 Seleccionar información y recursos musicales de forma guiada, utilizando medios digitales diversos. SABERES BÁSICOS: aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio. Evaluación, respeto e interés del producto final. Uso responsable del uso de sonidos: licencias de uso y derechos de autor. Anima a los otros miembros de su grupo y reconoce el trabajo que realizan dentro del equipo.
---	--

	Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.
Indicadores de logro	

TABLA 9 PROYECTO PODCAST MUSICAL SESIONES

PROYECTO PODCAST MUSICAL. SESSIONES:		
1º SESIÓN	ELABORACIÓN DE GUIONES.	Presentación de obras y entrevistados. PREPARAR ENTREVISTAS.
2º SESIÓN	Preparar entrevistas a los mismos compañeros que explicarán sus composiciones y exposiciones.	Preparar audios.
3º SESIÓN	El grupo explica su composición. PROGRAMA EN DIRECTO en auditorio. Último viernes de cada mes.	Actuaciones musicales en directo o reproducción de audios. Entrevistas: entre los mismos alumnos, artistas locales o alumnos de conservatorios. Difusión en radio local o comarcal.

9. CONCLUSIONES.

9.1 Respuesta a los objetivos generales y específicos.

A partir del análisis de la literatura y de las evidencias recogidas en las intervenciones realizadas (especialmente la cantata de mayo de 2025), se concluye que:

- **Objetivo general 1** (fomentar la educación musical en la vida cotidiana de la escuela y el entorno): Se ha logrado diseñar cuatro tipos de proyectos (cantata, música electrónica, exposiciones sonoras, podcast) que integran de manera efectiva a agentes externos. La participación de las bandas de música y los ayuntamientos en la cantata demostró que es posible trasladar el aprendizaje musical más allá del aula.
- **Objetivo general 2** (crear composiciones musicales que involucren a la comunidad): Los alumnos de 6º crearon composiciones electrónicas a partir de sonidos del entorno (recreo, pasillos, objetos cotidianos) y las presentaron en el auditorio escolar. Las familias y el personal no docente valoraron muy positivamente esta conexión.
- **Objetivo general 3** (realizar conciertos): Se llevaron a cabo tres conciertos de la cantata en auditorios municipales, con una asistencia total estimada de 1.200 personas. Además, se organizaron dos micro conciertos de improvisación con instrumentos caseros en la Casa de Cultura de Teulada.

En cuanto a los objetivos específicos: se ha participado en eventos del entorno (conciertos, exposición sonora para infantil, radio local), se han realizado intercambios con el IES Ifach (ensayos conjuntos), se han creado experiencias sonoras con improvisación y grabación, y se ha difundido el trabajo a través de la radio local y las redes sociales del centro.

9.2 Valoración de la viabilidad de las propuestas.

Todas las propuestas resultan viables con recursos ordinarios. Factores críticos de éxito identificados: (a) el apoyo del equipo directivo y del claustro; (b) la

existencia de al menos un docente con formación musical básica; (c) la colaboración previa con bandas de música o asociaciones culturales; (d) la flexibilidad horaria para ensayos conjuntos. Como limitación práctica, se observa que la cantata exige una planificación de casi todo el curso, lo que puede desmotivar a equipos docentes con poca experiencia. Para centros sin bandas de música, se propone una versión reducida utilizando instrumentos de aula y pistas de acompañamiento grabadas.

9.3 Contribución del trabajo al conocimiento existente.

Este trabajo aporta: (1) una sistematización de proyectos musicales dinamizadores dirigidos expresamente al tercer ciclo de primaria, nivel poco abordado en la literatura; (2) una integración explícita del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) en cada propuesta, garantizando la inclusión de alumnado con necesidades educativas especiales y con desconocimiento de la lengua; (3) instrumentos de evaluación (cuestionarios, rúbricas, diarios) adaptados al contexto; (4) evidencia preliminar sobre el impacto de la cantata en la cohesión social, que confirma los hallazgos de Ros Barrachina (2015) y Cabedo-Mas (2015).

9.4 Limitaciones del estudio.

Entre las limitaciones más importantes se señalan:

El trabajo combina propuestas teóricas con datos de solo una intervención (la cantata). Las propuestas de música electrónica, exposición sonora y podcast no han sido aún implementadas de forma sistemática, por lo que las conclusiones sobre su eficacia son provisionales.

La muestra de datos empíricos es reducida y circunscrita a una comarca con tradición musical y recursos culturales relativamente altos. No es representativa de centros rurales aislados o de contextos desfavorecidos.

El investigador actuó como docente participante, lo que puede introducir sesgos de deseabilidad social en las respuestas de alumnos y familias. Se recomienda en futuros estudios contar con un observador externo.

No se ha realizado un análisis estadístico inferencial por el tamaño muestral, limitándose a descriptivos.

9.5 Líneas futuras de investigación.

Se proponen las siguientes:

- Implementar la totalidad de las propuestas durante un curso completo y recoger datos pre-post con un diseño cuasiexperimental (grupo experimental y grupo control).
- Adaptar los proyectos al segundo ciclo de Educación Secundaria (1º-2º de ESO) y a contextos rurales con menos infraestructura cultural.
- Realizar un estudio de tipo mixto que incluya mediciones fisiológicas (cortisol, oxitocina) para correlacionar la participación musical con indicadores de bienestar y reducción de estrés.
- Desarrollar una rúbrica validada por expertos para evaluar el grado de “dinamización del entorno” en proyectos escolares.
- Investigar la sostenibilidad de estos proyectos cuando hay cambios de profesorado o de equipo directivo.

10. BIBLIOGRAFÍA.

Bermudez, P., Lerch, J. P., Evans, A. C., & Zatorre, R. J. (2009). Neuroanatomical correlates of musicianship as revealed by cortical thickness and voxel-based morphometry. *Cerebral Cortex*, 19(7), 1583-1596. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhn196>

Cabedo-Mas, A. (2015). Desafíos y perspectivas de la educación musical en la construcción de una cultura de paz. *ArtsEduca*, (10), 44-61. <https://doi.org/10.6035/ArtsEduca.2015.10.4>

Cabedo-Mas, A., & Díaz-Gómez, M. (2015). Arte y música en la educación obligatoria, algo más que un detalle curricular de buen tono. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 5(3), 268-295. <https://doi.org/10.4471/remie.2015.14>

Creech, A. (2009). The triangulation of support for the young musician. En S. Hallam, I. Cross, & M. Thaut (Eds.), *The Oxford handbook of music psychology* (pp. 296-306). Oxford University Press.

Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*, 9410, de 9 de agosto de 2022. https://dogv.gva.es/datos/2022/08/09/pdf/2022_7356.pdf

Juslin, P. N. (2013). From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions. *Physics of Life Reviews*, 10(3), 235-266. <https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008>

Juslin, P. N., & Sloboda, J. A. (Eds.). (2010). *Handbook of music and emotion: Theory, research, applications*. Oxford University Press.

Kirschner, S., & Tomasello, M. (2010). Joint music making promotes prosocial behavior in 4-year-old children. *Evolution and Human Behavior*, 31(5), 354-364. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2010.04.004>

Kodály, Z. (1974). *The selected writings of Zoltán Kodály*. Boosey & Hawkes.

Levitin, D. J. (2008). *Tu cerebro y la música: El estudio científico de una obsesión humana* (J. Soler, Trad.). RBA Libros.

Rabinowitch, T. C., Cross, I., & Burnard, P. (2013). Long-term musical group interaction has a positive influence on empathy in children. *Psychology of Music*, 41(4), 484-498. <https://doi.org/10.1177/0305735612440609>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022, pp. 24345-24520. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Ros Barrachina, V. (2015). *Los conciertos en el aula de educación musical de primaria: creación e interpretación cooperativa* (Tesis doctoral). Universitat de València. <http://hdl.handle.net/10550/53655>

Rubio, J. A., & Gómez, M. (2014). El proyecto 4cordes: Música comunitaria en contextos de diversidad cultural. *Eufonía: Didáctica de la Música*, (61), 45-52.

Saarikallio, S. (2011). Music as emotional regulation in adolescence. *Music and Arts in Action*, 3(1), 26-40.

Salimpoor, V. N., Benovoy, M., Larcher, K., Dagher, A., & Zatorre, R. J. (2011). Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music. *Nature Neuroscience*, 14(2), 257-262. <https://doi.org/10.1038/nn.2726>

Schafer, R. M. (1969). *El nuevo paisaje sonoro: Un manual para el maestro de música moderno*. Ricordi.

Small, C. (1998). *Musicking: The meanings of performing and listening*. Wesleyan University Press.

Swanwick, K. (1991). *Música, pensamiento y educación*. Morata.

Willems, E. (2002). *El valor humano de la educación musical* (M. T. Brutocao, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1979)

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.