



---

# Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Trabajo de Fin de Grado

---

## **EL USO DE LAS REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA PARA EL TRABAJO DE CONTENIDOS MUSICALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

---

Curso académico 2021/2022

**Presentado por: Raquel Casado Carrera**

Para optar al Grado de Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid

**Tutelado por: Verónica María del Carmen Castañeda  
Lucas**

## RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se presenta el valor que tienen las redes sociales, como puede ser TikTok, para el trabajo de contenidos del área de Educación Musical en 6º curso de Educación Primaria. Se recoge información referente al desarrollo cognitivo y musical de los estudiantes durante la etapa de Primaria, a la importancia que han ido tomando las TIC en el currículum educativo, al uso que los adolescentes hacen de las redes sociales y al funcionamiento de TikTok para el diseño de un proyecto interdisciplinar centrado en el área de música.

Este proyecto consiste en la elaboración de una serie de actividades basadas en la creación, grabación y edición de un fragmento musical y de un vídeo con aplicaciones como Audacity y TikTok a través del trabajo cooperativo. Todo el trabajo está orientado a la organización final de un concurso musical a nivel de todo el centro.

**Palabras clave:** Educación Primaria, Educación musical, redes sociales, TikTok, trabajo cooperativo, proyecto.

## ABSTRACT

In this Project, TikTok is presented as a suitable social network to practice Music's contents in the 6th year of Primary Education. It contains information of the cognitive and musical development of students during the Primary period, also, the importance that ICT have been taken in the educational law, the use that teenagers make of social networks and the way TikTok operates. This information has been used to design an interdisciplinary project focus on the music area.

This Project talks about several activities based on the creation, recording and edition of a song and its video with apps such as Audacity and TikTok. The object of this Project is to develop a musical challenge for all the school using cooperative work.

**Keywords:** Primary education, Música education, Social networks, TikTok, cooperative work, project.

# ÍNDICE

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2.- JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</b> .....	6
<b>3.- OBJETIVOS</b> .....	7
<b>4.- COMPETENCIAS DEL TÍTULO</b> .....	8
<b>5.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	9
<b>5.1.- LA EDUCACIÓN MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b> .....	9
<b>5.1.1.- Desarrollo del alumnado de 0 a 12 años</b> .....	9
<b>5.1.2.- Las TIC dentro del currículum educativo</b> .....	21
<b>5.2.- LAS REDES SOCIALES</b> .....	26
<b>5.2.1.- Las redes sociales y la juventud</b> .....	31
<b>5.2.2.- TikTok</b> .....	33
<b>6.- DISEÑO DEL PROYECTO</b> .....	37
<b>6.1.- Consideraciones previas</b> .....	37
<b>6.2.- Objetivos</b> .....	44
<b>6.3.- Contenidos</b> .....	45
<b>6.4.- Competencias</b> .....	46
<b>6.5.- Metodología</b> .....	48
<b>6.6.- Desarrollo de las sesiones</b> .....	51
<b>6.7.- Atención a la diversidad</b> .....	59
<b>6.8.- Evaluación</b> .....	61
<b>7.- CONCLUSIONES</b> .....	64
<b>8.- REFERENCIAS</b> .....	67
<b>ANEXOS</b> .....	72
<b>Anexo 1 – Encuesta</b> .....	72
<b>Anexo 2 - Rotación por las estaciones</b> .....	74
<b>Anexo 3 – Guion estación vocal</b> .....	75
<b>Anexo 4 – Guion estación instrumental</b> .....	78
<b>Anexo 5 – Guion estación danza</b> .....	81
<b>Anexo 6 – Guion estación tecnológica</b> .....	84
<b>Anexo 7 - Autoevaluación</b> .....	87
<b>Anexo 8 – Rúbrica Lengua Castellana</b> .....	88
<b>Anexo 9 – Rúbrica Plástica</b> .....	89

<b>Anexo 10 – Coevaluación.....</b>	<b>90</b>
<b>Anexo 11 – Evaluación docente.....</b>	<b>91</b>

# 1.- INTRODUCCIÓN

Actualmente, contar con unos conocimientos musicales básicos permite a los individuos expresarse a través del arte, comprender la música y el proceso de composición, desarrollar la imaginación a través de la creación y disfrutar del inmenso y diverso mundo de la producción musical que crece de manera descontrolada.

Ahora bien, con el escaso número de horas destinadas a la educación musical dentro de la escuela es prácticamente imposible trabajar todas las experiencias y contenidos deseados, dejando muchos de ellos en el tintero. No obstante, existen numerosas alternativas para el aprendizaje de la música fuera del colegio, como son las escuelas de música, los conservatorios, los libros, los vídeos y tutoriales de Internet o las redes sociales, recursos cada vez más utilizados por los usuarios para aprender de forma autodidacta. Los videotutoriales permiten a cualquier persona con acceso a Internet estar al alcance de numerosos recursos de aprendizaje instrumental, vocal y coreográfico.

Desde la escuela debemos tener en cuenta la cantidad de herramientas, aplicaciones y experiencias que ofrece Internet y presentárselas a los estudiantes como una alternativa a las escasas horas de música dentro del aula. Despertando el interés de los alumnos por la música y ofreciéndoles estos recursos abrimos las puertas a una formación musical fuera del colegio.

En este trabajo se recoge información sobre la incorporación de las redes sociales y de aplicaciones digitales a la educación musical teniendo en cuenta las herramientas y recursos que nos ofrecen, el desarrollo cognitivo del alumno y el papel de las TIC dentro del currículo educativo. Como resultado, se plantea un proyecto de creación musical en el que intervienen el canto, la interpretación instrumental, la danza y el manejo de recursos digitales con el objetivo de grabar un TikTok en el que el audio y la coreografía sean fruto del trabajo de los grupos de alumnos. Con este producto musical obtenido, los estudiantes organizarán un concurso a nivel de todo el centro basado en el aprendizaje e imitación de la coreografía mostrada en este vídeo.

Con este proyecto se pretende mostrar a los estudiantes los diferentes usos y recursos que las redes sociales y algunas aplicaciones nos ofrecen y que facilitan el trabajo de creación y edición dentro del campo de la música.

## 2.- JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Las redes sociales ofrecen un amplio abanico de recursos para la comunicación, la creación de contenido o la difusión de información en una sociedad en la que las Tecnologías de la Información y la Comunicación desempeñan un papel cada vez más importante. Los alumnos que llenan las aulas en los colegios, como seres sociales que son, están en contacto directo con estas nuevas tecnologías de forma diaria y; como consecuencia, con las redes sociales.

El currículo educativo actualmente vigente recoge la importancia del trabajo de la competencia digital dentro del aula para acercar al alumnado a la realidad digital y tecnológica que les espera en un futuro cercano. La existencia de aulas de informática, de ordenadores y pizarras digitales en las propias aulas, los libros virtuales y el trabajo con tablets dentro de las clases facilitan el acercamiento de los estudiantes a este mundo.

Plantear el trabajo de diferentes contenidos a través del uso de las redes sociales en el aula tiene sentido si atendemos a los intereses de los alumnos y a lo recogido en el currículo: las TIC deben ser un contenido a trabajar dentro de los colegios y los alumnos muestran una cercanía e interés claro hacia las redes sociales. Introducir las redes sociales en las aulas permite trabajar contenidos curriculares de las diferentes áreas, especialmente musicales; mostrar a los alumnos los riesgos y peligros derivados del uso inadecuado de estas; captar el interés de los alumnos acercando su realidad a la educación, ampliar los usos que los estudiantes hacen las redes sociales y extrapolar el aprendizaje al mundo exterior.

Las motivaciones profesionales y personales que me han llevado a introducir las redes sociales dentro de las clases de música se pueden resumir en el término “realidad”: analizar la realidad que viven los alumnos, diseñar propuestas didácticas realistas para llevar a cabo dentro de aula y conseguir un aprendizaje real y completo de los contenidos trabajados.

En primer lugar, atendemos a la realidad vivida por los alumnos, realidad fácilmente observable a través de los periodos de prácticas en los centros. Los alumnos están en contacto con la tecnología y las redes sociales compartiendo con sus iguales sus experiencias, gustos y curiosidades. Si nos centramos en los contenidos musicales, los estudiantes trabajan contenidos como el canto, el baile, el ritmo o la coordinación corporal de forma inconsciente reproduciendo y creando bailes y canciones.

Esta cercanía e ilusión que los alumnos muestran hacia las redes sociales es el principal pilar de este trabajo. Utilizar TikTok como herramienta para trabajar contenidos musicales dentro del aula sabiendo la motivación que despertará en los alumnos el uso de esta red social, permite al docente

estar seguro de que los alumnos van a mostrar interés por la actividad, van a implicarse y van a disfrutar del aprendizaje de la música en el aula.

Una vez conocida la realidad de los alumnos, los docentes deben organizar los contenidos y competencias a trabajar en diferentes propuestas didácticas. El diseño de estas propuestas debe estar basado en la adecuación a la realidad previamente estudiada y en un aprendizaje significativo. En este caso, la creación de contenido audiovisual a través de las redes sociales nos va a permitir desarrollar aspectos cognitivos y sociales del alumnado trabajando de forma práctica los contenidos musicales y digitales.

Con relación a los contenidos trabajados y las competencias desarrolladas a lo largo del Grado de Educación Primaria, el proyecto diseñado se basa, principalmente, en los conocimientos adquiridos en las materias de Didáctica de la Expresión Musical y TIC Aplicadas a la Educación Musical. Estas dos asignaturas me han proporcionado una base fundamental sobre la pedagogía musical, el diseño de propuestas didácticas y sobre la variedad de recursos y aplicaciones digitales que facilitan y enriquecen las clases de música. Otras asignaturas no específicas de la mención de música que también me han ayudado en la elaboración de este proyecto han sido Currículo y Sistema Educativo, Métodos de Investigación e Innovación en Educación y el Prácticum.

### **3.- OBJETIVOS**

Con el proyecto que se desarrolla a continuación se pretenden alcanzar los siguientes objetivos dentro del ámbito de la educación:

- Analizar el uso de redes sociales como TikTok como herramienta educativa en la enseñanza de la música.
- Adecuar la incorporación de TikTok al aula analizando la información obtenida sobre el uso que los alumnos hacen de las redes sociales.
- Manejar bibliografía y material digital como parte de la formación docente previa al diseño de una intervención.
- Diseñar una intervención didáctica que utilice una red social como eje conductor para el desarrollo de habilidades vocales, instrumentales, corporales y digitales en 6º de Educación Primaria.
- Diseñar un concurso como producto final del trabajo con una red social en el que intervienen diferentes disciplinas artísticas y comunicativas.
- Fomentar el correcto manejo de las redes sociales en el alumnado de 6º de Primaria evitando futuros problemas y riesgos derivados de su uso.

## 4.- COMPETENCIAS DEL TÍTULO

En el Real Decreto 1393/2017, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales se recogen las competencias que todo estudiante del Grado de Educación Primaria debe haber adquirido una vez haya completado estos estudios. Con la realización de este trabajo, se han trabajado las siguientes competencias:

- “Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio”. Para la realización de este trabajo ha sido necesario tener la base musical y didáctica ofrecida por las diferentes asignaturas del Grado de Educación Primaria. Esta base ha sido complementada con la búsqueda de información en diferentes fuentes bibliográficas.

- “Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio”. La puesta en práctica de los conocimientos ha sido la base de la realización de este trabajo; además de la búsqueda de diferentes recursos y herramientas para la resolución de los diferentes problemas que han surgido.

- “Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética”. Para la elaboración del marco teórico de este trabajo ha sido necesaria una selección crítica de los documentos y de la información para hacer manejable la inmensa información que ofrecen las diferentes fuentes digitales e impresas consultadas.

- “Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado”. Este trabajo ha sido redactado con la finalidad de que cualquier lector, tanto si está especializado en el mundo de la docencia como si no lo está, pueda comprender el proyecto expuesto y pueda acceder a las fuentes bibliográficas en las que está basado.

- “Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía”. La elaboración de este TFG ha despertado las ganas de iniciarme en la investigación educativa y de continuar con la formación docente a través de la realización de diferentes cursos relacionados con la música y con las TIC en educación.



## **5.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Vivimos en una sociedad digitalizada en la que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están presentes, cada vez de una forma más normalizada, en los diferentes ámbitos de la vida humana: los hogares, la educación, los diferentes sectores de la industria o el transporte.

Para poder diseñar una intervención en el aula de música que implique el uso de las redes sociales es necesario tener una buena base teórica en los siguientes campos: el desarrollo cognitivo del alumnado, el papel que desempeñan las TIC dentro de la educación, la actualidad de las redes sociales, los recursos ofrecidos por redes sociales como TikTok y la investigación dentro del campo de la educación.

### **5.1.- LA EDUCACIÓN MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Dentro de este punto es necesario analizar por separado al alumnado y a las TIC dentro del currículum escolar. Por un lado, se relacionará el desarrollo de las capacidades musicales y el desarrollo cognoscitivo del niño a lo largo de la etapa de Educación Primaria. Este desarrollo está directamente relacionado con los contenidos musicales recogidos en el currículum de Educación Primaria actualmente vigente en España, por lo que también se manejará este documento. Y, por otro lado, se presentarán los antecedentes y la situación actual de las TIC dentro del currículum escolar.

#### **5.1.1.- Desarrollo del alumnado de 0 a 12 años**

Durante la etapa educativa de Educación Primaria, los alumnos se encuentran dentro de un largo y complejo periodo de desarrollo. Salgado, C. (comunicación personal, 2019) recoge los principales paradigmas que explican este desarrollo dentro de la pedagogía: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. Chiappe (2013) concluye que, a pesar de que son paradigmas aparentemente excluyentes y consecutivos entre sí, la realidad es otra: “a lo largo del siglo XX hubo una convivencia tolerable de estos paradigmas, pese a que en ciertos aspectos se generaron importantes incompatibilidades” (p. 2).

Según Chiappe (2013) la teoría conductista estudia las respuestas de la conducta humana ante distintas situaciones analizando la relación entre el estímulo y la respuesta. Dentro del conductismo encontramos dos teorías principales que son el condicionamiento clásico y el operante. El condicionamiento clásico se centra en la importancia de los hechos antecedentes para que se desencadene una conducta, independientemente de las consecuencias. Pavlov destacó por trabajar sobre esta teoría. Y el condicionamiento operante, estudiado por Skinner, expone que las conductas nunca suceden de forma aislada, sino que siempre existe un antecedente y una

consecuencia que van a influir en que esa conducta se repita o no (Salgado, C. comunicación personal 2019).

Hargreaves (1998) relaciona el paradigma conductista con el área de la pedagogía musical. Según él, la aplicación de esta teoría en el aprendizaje de la música ha dado lugar a resultados irregulares a excepción de en la ejecución instrumental, en la composición musical y en la audición. Esto se debe a que, según el conductismo, la música existe y ha perdurado en el tiempo gracias a que los humanos encontramos una consecuencia positiva al componer, escuchar o interpretar algún tipo de música. Sin embargo, este paradigma no puede explicar otros aspectos musicales como la creatividad, ya que no tiene en cuenta los procesos mentales puestos en juego, se centra únicamente en lo observable.

Con el objetivo de comprender de una forma más profunda cómo piensan las personas y cómo se produce el proceso de adquisición de conocimientos, surge el cognitivismo. Según Chiappe (2013) “El aprendizaje tiene que ver con el procesamiento de la información que recibe el cerebro del aprendiz” (p. 5). Dentro de este paradigma, Salgado, C. (comunicación personal, 2019) destaca tres teorías que pretenden explicar el proceso de aprendizaje dentro de un entorno. Por un lado, está la teoría social-cognitiva de Bandura que desarrolla el aprendizaje vicario o por observación. Este se sustenta en la idea de que los sujetos (observadores) aprenden por la observación de la conducta de otros a los que se les llama modelos. Esta teoría está directamente relacionada con los procesos de influencia social y la imitación de los modelos o estereotipos creados por las masas de los que habla Hargreaves (1998) que se comentará más adelante.

Pedagogos musicales como Justine Ward utilizan como base de su pedagogía el aprendizaje vicario. Ward (1964) recoge esta metodología y explica cómo el aprendizaje por imitación es clave durante los primeros años, a lo que Ward da el nombre de “el primer periodo”. En este primer periodo, los niños de menor edad aprenden a través de la imitación del maestro. Este tipo de aprendizaje está presente a lo largo de todo el método, aunque según van creciendo los alumnos, y debido al desarrollo cognitivo en cada momento, se van introduciendo procesos más complejos como la reflexión. Dentro del trabajo de la entonación, son muchos los pedagogos musicales que se basan en el aprendizaje vicario. Ward (1964) y Cartón y Gallardo (1993) explican las metodologías de Justine Ward y de Zoltán Kodaly respectivamente. Estos autores explican cómo, estos dos pedagogos musicales, crean su propio lenguaje a través de la fononimia para que los alumnos aprendan a entonar. Ward lo hace colocando la palma de la mano hacia abajo y paralela al suelo a diferentes alturas para diferenciar las notas en función de su altura. Kodaly por su parte, adjudica a cada nota musical un gesto propio a una altura determinada. La metodología empleada por estos pedagogos es la imitación: los alumnos deberán imitar el gesto

realizado por el docente y la nota entonada. De esta manera, a través de la imitación y la interiorización, se producirá el aprendizaje de la entonación de notas. El pedagogo Suzuki también utiliza este aprendizaje vicario, además de la repetición, desde las primeras experiencias musicales de los niños a los 0 años. Pérez (2015), profesora de violonchelo y de Suzuki Early Childhood Education relata que la imitación de los gestos, sonidos y posturas de los padres y los profesores en un ambiente adecuado es el primer paso para el aprendizaje. Además, destaca que también se da la imitación entre los propios niños, niños entre 0 y 3 años que se encuentran en diferentes puntos de desarrollo psicomotriz. Esto permite obtener diferentes variantes de un mismo ejercicio, cada una de ellas adaptada a las capacidades de cada alumno.

Por otro lado, Salgado (comunicación personal, 2019) presenta la teoría del procesamiento de la información de Atkinson y Shiffrin que explica el funcionamiento de la mente humana a través de los procesos de captación de la información, procesamiento inicial, almacenamiento y recuperación para su uso en la resolución de problemas. Finalmente, está la teoría de los esquemas cognitivos de Bartlett que explica la organización de la información en la memoria a largo plazo a través de esquemas y guiones mentales que permiten la fácil recuperación de la información para su uso directo o como base para el aprendizaje de nuevos contenidos. Según Broquet (1987) esta última teoría cognitivista está directamente relacionada con el atomismo “consiste esencialmente en la suposición de que cualquier fenómeno del conocimiento (y el propio resultado en forma de conocimiento adquirido) es reducible a una composición de elementos simples” (p. 169).

Esta teoría de los esquemas juega un papel importante dentro de la escuela como expone Condemarín (2000). En su texto se explica que los niños van creando y desarrollando estos esquemas cognitivos a partir de sus experiencias, por lo que proporcionar a los alumnos un amplio abanico de experiencias relacionadas con diferentes ámbitos de la vida va a enriquecer sus esquemas. La activación de estos esquemas, también llamados conocimientos previos o background de experiencias según esta misma autora, va a propiciar un aprendizaje más eficiente. Por un lado, permite al docente conocer mejor a los alumnos y así poder adaptar la metodología y los contenidos a las características de su aula y, por otro lado, permite la creación de un ambiente de confianza y libertad dentro de la clase que va a favorecer el aprendizaje de todos “También crea dentro de la sala de clases un ámbito donde el contexto cultural de los estudiantes es expresado, compartido y validado. Todo esto motiva a los estudiantes a involucrarse más plenamente en el proceso de aprendizaje” (“Introducción”, párrafo 3).

Cooper (1997, como se citó en Condemarín 2000) recoge algunas de las técnicas para activar los esquemas cognitivos de los alumnos, estas son las siguientes: plantear una serie de preguntas

previas relacionadas con el tema a tratar; realizar una mirada preliminar del material sobre el que se va a trabajar e inferir sobre lo que se piensa que se va a aprender; establecer una discusión entre los estudiantes y el docente en la que cada uno presente sus ideas y todos tengan la oportunidad de expresarse; realizar una lluvia de ideas; elaborar un mapa semántico entorno a un conocimiento determinado para tener una representación visual de este; leer en voz alta a los estudiantes; utilizar la estrategia C-Q-A con la que los alumnos deben escribir lo que saben sobre un tema, lo que quieren aprender sobre él y lo que finalmente han aprendido y; en último lugar, la escritura rápida sobre un tema determinado por el docente.

Una vez expuestas las principales teorías sobre el cognitivismo, Hargreaves (1998) relaciona la música con los procesos de influencia social. La música influye en la sociedad y la sociedad influye en la música. Son dos factores que se retroalimentan y es difícil decidir cuál de los dos influye más en el otro “resulta imposible atribuir alguna dirección causal con la relación. Las formas musicales no crean más divisiones sociales que a la inversa: ambas se influyen mutuamente” (p. 198). Este autor presenta cuatro motivos que podrían explicar cómo la estructura social puede influir sobre el gusto musical de cada individuo, especialmente en aquellos que se encuentran en pleno desarrollo de su personalidad. Un primer motivo es la conformidad de cada individuo ante las normas establecidas por las grandes masas. En el caso de los niños y adolescentes, se centra en las modas y estilos que los medios de comunicación y los artistas más populares del momento siguen. Además, a una menor escala, los pequeños grupos más influyentes dentro del ambiente en el que se mueve un estudiante también influye en sus gustos individuales.

El segundo motivo es el mensaje transmitido a través de la letra de las canciones. Los valores implícitos o explícitos pueden ser un factor determinante a la hora de escuchar un cantante o estilo de música determinado. Sin embargo, para todos aquellos oyentes que simplemente siguen los gustos de las grandes masas sociales y que, por lo tanto, están poco comprometidos con su propio desarrollo musical, escuchar determinados mensajes puede influir sobre sus valores y comportamientos.

El tercer motivo está relacionado con nivel socioeconómico que diferencia a unas clases sociales de otras. Las clases sociales altas, para remarcar su posición dentro de la jerarquía social y cultural, limitan el acceso al resto de la población a un determinado tipo de música (ópera, música clásica, etc.) utilizando como elemento necesario una elevada formación artística. Podemos decir que la competitividad entre los diferentes grupos sociales por el control de los recursos y de la cultura genera diferencias que influyen en el gusto musical de los individuos.

En cuarto y último lugar tenemos la influencia de la escuela. Hargreaves (1998) recoge los resultados de varios estudios realizados con el objetivo de obtener patrones sobre los gustos y

preferencias musicales de los grupos de jóvenes. Los resultados obtenidos muestran que las principales diferencias entre los gustos musicales vienen marcadas por la edad, la clase social y el compromiso de los jóvenes con la escuela. Teniendo en cuenta que la cultura, la música y las modas juveniles están en continuo cambio, resulta complicado para los docentes tener un conocimiento actualizado de la música y los intereses generales de los alumnos, señala este mismo autor. Conocimiento que sería indispensable para poder orientar las clases, en la medida de lo posible, a los intereses de los alumnos con el objetivo de aumentar su motivación por el aprendizaje y de acercarse a su realidad.

Anteriormente se ha hablado sobre las principales teorías conductistas y cognitivistas. A continuación, se presenta el constructivismo. Chiappe (2013) expone que hay unos autores que, centrándose en el desarrollo cognitivo al igual que los cognitivistas, dejaron de lado el procesamiento de la información para centrarse en el “proceso activo de construcción de significados, ideas, conceptos o interpretaciones de la realidad” (p. 3). Algunos de los autores constructivistas más destacados fueron Jean Piaget, David Ausubel, Lev Vigotsky y Jerome Bruner.

Rafael (2007) presenta las bases de la teoría constructivista de Piaget, uno de los primeros teóricos constructivistas que se centró en explicar la forma en la que ven y razonan el mundo los niños según el punto de desarrollo cognitivo en el que se encuentran. Según este autor, este desarrollo cognitivo puede definirse como:

El conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo de desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad. (p. 1)

Para Piaget, de una forma parecida al cognitivista Bartlett, las personas organizamos en esquemas mentales la información que tenemos del mundo. Para que se produzca un nuevo aprendizaje, primero se lleva a cabo un proceso de asimilación a través del cual, el individuo compara la nueva información con los esquemas de conocimiento ya presentes en su mente. Si esta información no supone un desequilibrio dentro de estos esquemas, se incorpora a ellos. Sin embargo, si se produce una situación de desequilibrio, es necesario que el niño modifique sus esquemas para que se pueda llevar a cabo la acomodación de estos nuevos contenidos o situaciones. Como consecuencia, para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, es necesario que el individuo interactúe con la realidad. (Salgado, C., comunicación personal, 2019).

Según Rafael (2007), para Piaget existen cuatro factores que intervienen en el desarrollo cognitivo de las personas: la maduración de las estructuras físicas que uno hereda, la interacción con el ambiente a través de las diferentes experiencias vividas, la transmisión social de conocimientos y el equilibrio. Este mismo autor recoge las cuatro etapas en las que Piaget divide la evolución del conocimiento humano: la etapa sensoriomotora, la preoperacional, la etapa de las operaciones concretas y la de las operaciones formales.

Independientemente del ritmo de desarrollo de cada individuo, todos pasamos por estas cuatro etapas de forma ordenada y gradual. En la Tabla 1 podemos ver las habilidades y capacidades del individuo en cada una de estas cuatro etapas (Rafael, 2007) junto con las capacidades musicales desarrolladas a esas mismas edades (Alsina, 1997). En esta tabla se recoge la evolución cognitiva y musical del individuo desde su nacimiento hasta los 13 años; de esta manera, se puede observar el desarrollo humano desde su inicio hasta la edad en la que finalizan la etapa educativa de Educación Primaria.

**Tabla 1**

*Relación entre las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget y el desarrollo musical en los niños.*

<b>Etapas</b>	<b>Desarrollo según Piaget</b>	<b>Desarrollo musical</b>
<p><b><u>Etapas</u></b> <b><u>sensoriomotora</u></b> Del nacimiento a los 2 años</p>	<p><u>0 – 1 mes</u> -Reflejos innatos -Comienza la acomodación</p>	<p><u>0 – 1 mes</u> -Reflejos causados por sonidos -La voz como forma de comunicarse -Localización y discriminación de algunos sonidos</p>
	<p><u>1 – 4 meses</u> -Reacciones circulares primarias: construcción del conocimiento a través de la repetición de experiencias casuales de su propio cuerpo.</p>	<p><u>1 – 4 meses</u> -Primeras coordinaciones sensoriomotoras. -Emisión de sonidos a diferentes alturas. -Reconoce sonidos de su entorno.</p>
	<p><u>4 – 10 meses</u> -Relaciones circulares secundarias: repetición de experiencias que se producen en su entorno.</p>	<p><u>4 – 10 meses</u> -Balbuceo -Comunicación verbal entre padres e hijos.</p>
	<p><u>10 – 12 meses</u> -Combinación de dos acciones para conseguir un resultado. -Primeras nociones de espacio y tiempo.</p>	<p><u>10 – 12 meses</u> -Emisión de vocales y consonantes. -Emisión de respuestas rítmicas. -Entonación espontánea de una 3ª menor.</p>

	<u>12 – 18 meses</u> -Estudia de forma autónoma las consecuencias que tienen diferentes acciones en el entorno a través del ensayo y error.	<u>12 – 18 meses</u> -Reacción corporal ante un sonido. -Emisión espontánea de cantos silábicos.
	<u>18 – 24 meses</u> -Comienzo del pensamiento como herramienta para alcanzar un objetivo. -Imitaciones diferidas: representación de acciones a través de movimientos motrices.	<u>18 – 24 meses</u> -Desarrollo de la expresión musical a través de la canción. -El ritmo y el movimiento tienen una mayor importancia que los fonemas.
<b><u>Etapa preoperacional</u></b> De 2 a 7 años	<u>De 2 a 7 años</u> -Pensamiento representacional: uso de símbolos para representar la realidad (palabras, gestos, números e imágenes). -Desarrollo del juego simbólico. <u>LENGUAJE</u> -Adquisición del lenguaje (2000 palabras a los 4 años). <u>IMÁGENES</u> -A los 3 – 4 años combinan diferentes elementos geométricos. -A los 5 años dibujan figuras que representan objetos reales o imaginarios que han visto o de los que han oído hablar. <u>NÚMEROS</u> -A los 4 años: principios básicos del conteo. -Iniciación en las relaciones numéricas (3 es mayor que 2).	<u>2 años</u> -Extensión de una 8ª (de Re3 a Re4). -Diferencia música de ruido. -Desarrollo musical y motriz basado en la imitación. -Diferencia sonidos graves y agudos. -Mayor coordinación de las extremidades superiores que de las inferiores. -Acompañan las canciones con gestos. <u>3 años</u> -Desarrollo de la creatividad: invención de canciones y bailes. -Mayor coordinación de las extremidades inferiores. -Desarrollo de la psicomotricidad fina y la lateralidad. -Distingue tempos diferentes. -Mayor control global del cuerpo. -Sigue en pulso de la música con letra.



	<p><u>TEORÍAS INTUITIVAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Animismo: no diferencian entre seres animados e inanimados.</li> <li>-La intuición: su razonamiento se basa en sus experiencias.</li> </ul> <p>LIMITACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Egocentrismo.</li> <li>-Centralización: fijan la atención en una sola característica del estímulo.</li> </ul>	<p><u>4 años</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Aumenta la capacidad de entonación.</li> <li>-Representación no convencional de los sonidos a través de símbolos.</li> <li>-Realización de secuencias de hasta tres sonidos.</li> </ul> <p><u>5 años</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Extensión de una 10ª (de Do3 a Mi4).</li> <li>-Sigue el pulso y el ritmo de canciones.</li> </ul> <p><u>6 años</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Extensión de una 12ª (de Si2 a Fa4).</li> <li>-Mayor nivel de afinación.</li> <li>-Capacidad de inventar melodías y ritmos.</li> <li>-Mayor control de la intensidad, la velocidad y de la coordinación de las extremidades superiores e inferiores.</li> <li>-Distingue entre pulso y acento y entre los compases binarios y ternarios.</li> <li>-Inicio en el manejo de instrumentos de percusión determinada e indeterminada.</li> <li>-Introducción al canon a 2 voces.</li> </ul>
<p><b><u>Etapas de las operaciones concretas</u></b> De 7 a 11 años</p>	<p><u>De 7 a 11 años</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pensamiento más flexible y uso de la lógica.</li> <li>-Prestan atención a varias características de un estímulo.</li> <li>-Uso de las operaciones mentales: seriación, clasificación y conservación.</li> </ul> <p><u>SERIACIÓN</u></p>	<p><u>7 años</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprensión de la armonía a través de la intuición.</li> <li>-Aumenta la capacidad auditiva.</li> <li>-Iniciación en las coreografías grupales.</li> <li>-Discrimina distancias de medio tono.</li> </ul> <p><u>8 años</u></p>

	<p>-Ordenar varios objetos de forma progresiva a través de la lógica y de la regla lógica de la transitividad.</p> <p><u>CLASIFICACIÓN</u></p> <p>-Clasificar objetos estableciendo semejanzas entre ellos y analizando la pertenencia a un grupo.</p> <p>-Clasificación simple: en base a una característica de los objetos.</p> <p>-Clasificación múltiple: en base a dos dimensiones de los objetos.</p> <p>-Inclusión de clases: comprender la relación existente entre clases y subclases.</p> <p><u>CONSERVACIÓN</u></p> <p>-Los objetos permanecen iguales, aunque varíe su forma o aspecto.</p> <p>-Se produce la abstracción reflexiva.</p>	<p>-Extensión de una 14ª (entre La2 y Sol4).</p> <p>-Cánones a 4 voces y canciones a 2.</p> <p>-Desarrollo de la expresión corporal.</p> <p>-Especial gusto por los instrumentos de percusión.</p> <p>-Trabajo con instrumentos melódicos antes del cambio de voz.</p> <p><u>9 y 10 años</u></p> <p>-Desarrollo de la polirritmia y de la polifonía.</p> <p>-Pensamiento crítico sobre la música.</p> <p>-Mayor percepción armónica.</p>
<p><b><u>Etapas de las operaciones formales</u></b></p> <p>A partir de los 11 años</p>	<p><u>De los 11 años para adelante</u></p> <p>-Desarrollo del pensamiento abstracto y reflexivo.</p> <p>-Visión más abstracta del mundo.</p> <p>-Desarrollo de la idea de reversibilidad.</p> <p><u>LÓGICA PROPOSICIONAL</u></p> <p>-Inferir algo de forma lógica a partir de dos premisas iniciales.</p> <p>-Defienden mejor sus ideas.</p>	<p><u>11 y 12 años</u></p> <p>-Se produce el cambio de voz en los chicos, volviéndose esta más grave.</p> <p>-Extensión de una 16ª (de Sol2 a La4).</p> <p>-Desarrollo de la expresión instrumental y corporal.</p> <p>-Canon a 4 voces y canciones a 3 voces.</p> <p><u>A partir de 13 años</u></p> <p>-Desarrollo instrumental y del baile.</p>

	<p><u>RAZONAMIENTO CIENTÍFICO</u> -Desarrollo del pensamiento hipotético-deductivo: generar y probar una hipótesis de forma lógica modificando alguna de las variables.</p> <p><u>RAZONAMIENTO COMBINATORIO</u> -Pensar en causas múltiples.</p> <p><u>RAZONAMIENTO SOBRE LAS PROBABILIDADES Y LAS PROPORCIONES</u> -Desarrollo del concepto de razón y proporción.</p>	<p>-Trabajar sobre las bases musicales que han adquirido en años anteriores atendiendo a sus gustos, a la diversidad y a la motivación.</p>
--	---	---

*Nota.* Elaboración propia. En esta tabla se puede observar la evolución del desarrollo de habilidades y capacidades musicales en los niños en función del desarrollo cognitivo en cada una de las 4 etapas planteadas por Piaget.

Moreira (2000) expone en su obra el aprendizaje según el teórico constructivista Ausubel. Dentro de toda su teoría, se explican varios tipos de aprendizaje como el aprendizaje significativo y el mecánico, el aprendizaje por descubrimiento y por recepción, el conceptual, el representacional y el proposicional. De todos ellos, vamos a centrar nuestra atención en el aprendizaje significativo, tipo de aprendizaje que está recogido dentro de los principios pedagógicos durante la etapa de Educación Primaria en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Debido a esto, el aprendizaje significativo se ha convertido en el objetivo de muchas de las enseñanzas en las escuelas. Sin embargo, la realidad es que, a pesar de promover este tipo de aprendizaje, se acaba llevando a cabo el aprendizaje memorístico y repetitivo.

Por este motivo, Moreira (2012) intenta clarificar el significado del concepto “aprendizaje significativo” en su obra. Según este autor, el aprendizaje significativo consiste en la atribución de significados a nuevos conocimientos a través de la interacción, sustantiva y no arbitraria, entre este nuevo conocimiento y el subsunor. El subsunor o idea-ancla son términos utilizados por Ausubel para hacer referencia a los conocimientos previos de una persona pudiendo ser estos conceptos, proposiciones, constructos, modelos, etc. Es importante tener en cuenta que aprendizaje significativo no es sinónimo de aprendizaje correcto e inolvidable. La adquisición de significados de nuevos conocimientos hace que las ideas previas sean cada vez más estables y claras y den pie a que se produzcan nuevos aprendizajes de forma más sencilla. Sin embargo, si tras adquirir un conocimiento estamos mucho tiempo sin interactuar con él, se produce una pérdida discriminativa pero no de significado; es decir, si pasado ese tiempo entramos en contacto con algún contenido relacionado resultaría sencillo recordar o reaprender esos contenidos. Esta es la gran diferencia con el aprendizaje mecánico, en el que sí se producen olvidos totales.

Para que se dé este aprendizaje significativo deben darse dos condiciones según Moreira (2000) que son las siguientes: que el material de aprendizaje sea potencialmente significativo y que haya disposición para aprender; es decir, tiene que haber motivación e interés personal por parte del individuo hacia este proceso de aprendizaje.

Lev Vigotsky fue un constructivista que destacó por su estudio sobre la influencia de los procesos sociales en el aprendizaje de las personas. Rafael (2007) explica cómo Vigotsky rechaza la teoría del innatismo apostando por un constructivismo social a través del cual explica que el desarrollo psicológico y el aprendizaje de los individuos tienen su origen en las interacciones que se mantienen con el entorno: “no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría” (p. 20). Vigotsky habla de dos tipos de funciones mentales en las personas: las funciones inferiores, influenciadas por la genética y con las que nacemos, y las funciones

superiores que son las que se van desarrollando a lo largo de la vida a través de la interacción social del individuo. Para la adquisición de estas últimas, el ser humano pasa por dos fases de interacción: la primera en el plano interpsicológico y la segunda en el intrapsicológico. Es decir, para que se produzca el aprendizaje es necesario una primera interacción social con el entorno para acabar interiorizando y dominando el conocimiento sin ayuda, de forma personal.

En último lugar, hablaremos del constructivista Jerome Bruner. Esteban (2009) habla de la metáfora del andamiaje de Bruner. Esta metáfora entiende la educación como un proceso grupal en el que el adulto va a guiar al aprendiz ofreciéndole un nivel de ayuda proporcional al nivel de competencia de este. Estas ayudas reciben el nombre de andamios, haciendo referencia a la estructura provisional utilizada en la construcción para realizar de una forma segura una obra; es decir, los adultos proporcionan a los alumnos ayudas de forma progresiva que les permiten avanzar en su proceso de aprendizaje de forma segura.

Conocer estos tres paradigmas que explican el complejo desarrollo de los individuos a través de diferentes teorías y relacionarlos con la pedagogía musical, nos va a facilitar la tarea docente de programar los contenidos, competencias, destrezas y metodologías en el área de música para los diferentes cursos de la etapa de Educación Primaria. Esta información recogida nos va a permitir entender la base de la pedagogía de diferentes pedagogos musicales y comprender qué procesos y técnicas de enseñanza son las más adecuadas para el aprendizaje de cada contenido musical: la imitación, la repetición, el feedback positivo, la experimentación, la activación de ideas previas, la interacción con el ambiente, la creación de esquemas mentales, el andamiaje, etc.

### **5.1.2.- Las TIC dentro del currículum educativo**

Según Muñoz y Hernández (2020) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han evolucionado de una forma vertiginosa en los últimos años rompiendo fronteras espaciales y temporales e integrándose en todos los contextos de la vida. Uno de estos contextos ha sido la educación.

Es en el año 1990 con la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) cuando, por primera vez, se nombran las tecnologías como un elemento a trabajar dentro de la educación, en concreto, en la Educación Secundaria. Surge la modalidad tecnológica dentro de la etapa de Bachillerato y se recoge como una de las capacidades que deben desarrollar los alumnos de Bachillerato: “g) Dominar los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y las habilidades básicas propias de la modalidad escogida.” (LOGSE, 1990, art. 26). Para encontrar una referencia de las TIC en la etapa de Educación Primaria habrá que esperar al año 2002, en el que se publica la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de

diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE). En esta ley se le da una mayor importancia a las TIC dentro de la educación, pues se busca en los alumnos la capacidad de adecuación y adaptación a los cambios y necesidades de la sociedad, sociedad en la que las TIC van desempeñando un papel cada vez más importante. En Educación Infantil los alumnos deben comenzar con experiencias cercanas a estas tecnologías para en Primaria iniciarse en su utilización “j) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.” (LOCE, 2002, art. 15).

En el año 2006 se publica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) en la que se nombran por primera vez, entre los elementos del currículo, las competencias básicas. En el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria se enumeran un total de 7 competencias básicas, entendidas estas como la capacidad que deben desarrollar los alumnos para aplicar de forma integrada los contenidos de las diferentes áreas y etapas educativas con el objetivo de resolver de forma eficaz tareas y problemas. Una de estas competencias es la Competencia Digital.

Es a partir de este momento cuando las TIC comienzan a desempeñar un papel importante dentro de todas las áreas educativas en Primaria. Esto se debe a que esta competencia digital tiene como objetivo el desarrollo, por parte de los alumnos, de las habilidades necesarias para utilizar de forma ingeniosa, crítica y segura las TIC con el fin de alcanzar unos objetivos determinados de forma eficaz. Para ello, es necesario tener una formación previa sobre el lenguaje, los dispositivos y los riesgos que supone trabajar con estas tecnologías. A la hora de desarrollar la competencia digital en el aula, es necesario atender a la selección, análisis e interpretación de la información; a la comunicación y creación de contenidos nuevos; a los posibles riesgos derivados de comportamientos inadecuados en el ámbito digital y a la sobrecarga de información ofrecida (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato).

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) fue creada para modificar algunos de los aspectos educativos recogidos en la LOE. Tres de los ámbitos en los que esta Ley se centra con el objetivo de mejorar la educación adaptándola a las demandas sociales del momento son el fomento del plurilingüismo, la modernización de la Formación Profesional y las TIC. En lo que a las TIC respecta, la LOMCE recoge que serán la base de un cambio metodológico que permitirá adaptar el aprendizaje a los diferentes ritmos del alumnado (pudiendo utilizarse como elemento de refuerzo o de ampliación) y que despertará la curiosidad y motivación de estos estudiantes. Para poder llevar a cabo lo recogido en esta ley, es

necesario que los centros cuenten con unas infraestructuras y un material adecuado “los centros dispondrán de la infraestructura informática necesaria para garantizar la incorporación de las Tecnologías de la Información y la comunicación a los procesos educativos” (LOMCE, 2013, artículo 112).

Con la reciente publicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) se mantiene lo recogido anteriormente en la LOMCE sobre el uso de las TIC dentro de la educación, matizando dos aspectos. El primero de ellos es la garantía de acceso de todos a las TIC, y el segundo, es el uso apropiado de las TIC. La LOMLOE hace especial énfasis en el uso adecuado de estas como medida preventiva para evitar “situaciones de violencia en la red ... y estereotipos de género que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad” (LOMLOE, 2020, artículo 110).

Tras este recorrido legislativo de las TIC en la educación, nos centraremos en el área de la Educación Artística, específicamente en la música. Cantero (2011) habla sobre cómo trabajar las diferentes competencias clave dentro de las clases de música. Nos centramos en la competencia digital, a través de la cual los alumnos van a desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para mostrar procesos musicales a través de la tecnología, así como para crear producciones artísticas audiovisuales. Además, las TIC siempre ofrecen la posibilidad de buscar información relacionada con los diferentes contenidos trabajados.

La llegada de dispositivos electrónicos como las tablets y los móviles han abierto un amplio abanico de posibilidades tecnológicas para trabajar la música a través de las TIC dentro del aula, como expone López (2013). Estos dispositivos táctiles amplían las posibilidades de trabajo de diferentes contenidos musicales como son la audición activa, la composición o las cualidades del sonido. Dejar pasar estas oportunidades didácticas que nos ofrecen las TIC supondría un anclaje en el pasado y la desconexión de la música trabajada en las aulas con la realidad social que viven los alumnos. Este mismo autor recoge 5 aplicaciones que permiten desarrollar la creatividad musical y trabajar otros contenidos musicales como son las cualidades del sonido, la velocidad o elementos rítmicos. Estas aplicaciones son las siguientes:

- Ambient Sound Lab: esta aplicación ofrece una versión digitalizada de un theremín permitiendo modificar la altura de los sonidos deslizando el dedo por la pantalla. También incluye una opción llamada *ambient* con la que se pueden crear sonidos que se van desvaneciendo simplemente pulsando la pantalla y modificar su velocidad y el ambiente sonoro.

- Beat Maker: aplicación muy intuitiva que sirve para crear diferentes bases rítmicas y melódicas, modificar su intensidad y velocidad y grabar las creaciones. Con aplicaciones como esta se pueden realizar pequeñas composiciones sin tener grandes conocimientos musicales o de composición, ideal para trabajar en la escuela.
- Ethereal Dialpad: aplicación que transforma el trazo realizado en la pantalla en sonidos. Es una aplicación visual y sencilla de utilizar, adecuada para cursos bajos de la etapa de Educación Primaria.
- Looper: aplicación que cuenta con 6 pistas de audio o *loops*, cada una con su propio control de intensidad y velocidad, que pueden hacerse sonar de forma simultánea. Permite incorporar pistas nuevas de audio, que pueden ser grabadas, y exportar la creación realizada.
- SPC – Music Sketchpad 2: aplicación algo más compleja y completa que las anteriores que permite “programar, mezclar, crear y editar nuestra propia música electrónica de forma sencilla e intuitiva” (p. 20).

Además de estas 5 aplicaciones existen una gran variedad de aplicaciones musicales que pueden ser utilizadas dentro del aula de música. Camino (2020) recoge en su blog, en varias publicaciones realizadas durante la reciente cuarentena debido a la pandemia de COVID-19, algunas aplicaciones para trabajar contenidos musicales como los ritmos, los instrumentos o las notas musicales a través de las TIC y el juego. Algunas de ellas son las siguientes:

- Para realizar interpretaciones: *Mi primer xilófono y piano*.
- Para la creación de composiciones musicales: *Incredibox, ChorChor, Garage Band, APP AutoRap, Flat o MuseScore*.
- Repasar contenidos musicales: *Jungle Music App*.

López (2013) resume a la perfección el papel de las TIC dentro del área de música incluyendo términos clave anteriormente tratados como son el aprendizaje significativo, el desarrollo creativo y musical y, de forma implícita, la motivación:

Surge, por tanto, la necesidad de introducir el uso de las TIC como vehículo de expresión, creación y representación musical en nuestras programaciones de aula, planificando actividades que proporcionen al alumnado experiencias enriquecedoras que hagan más eficaz y significativo el aprendizaje, es decir, que sean capaces de generar conocimiento. (p. 15-16).

En lo que a los docentes respecta, “Para enseñar en la sociedad del siglo XXI se necesita un profesorado preparado en el siglo XXI” (Pavón, 2013, p. 2). Este autor afirma que, ante la actual



situación en los colegios, donde las aulas están formadas por alumnos nativos digitales, los docentes deben formarse para atender a las necesidades de estos estudiantes y para poder sacar el mayor partido posible a los recursos digitales dentro del aula. La formación del profesorado debe darse en una doble dirección: por un lado, de forma técnica con el objetivo de conocer y de aprender a manejar las diferentes plataformas digitales y; por otro lado, de forma didáctica para conocer las diferentes estrategias, recursos y metodologías que van a permitir utilizar las TIC en el aula para la mejora del aprendizaje y desarrollo integral del alumnado.

Pavón (2013) habla de dos riesgos que corren los docentes al implicarse en la incorporación de las TIC a la educación. Uno de ellos es el riesgo por exceso de uso de las TIC. Los docentes que trabajan la selección y el uso de recursos digitales, junto con los que han sido formados con este tipo de recursos son los más propensos a utilizar las TIC en el aula. Son estos profesores los que corren el riesgo de obsesionarse con el uso de las TIC hasta el punto de abandonar otras prácticas y recursos educativos por completo. El otro riesgo es por defecto de uso de las TIC. Estos docentes suelen ser de mayor edad, lo que genera un mayor distanciamiento con las nuevas tecnologías al no haberlas utilizado desde niños. La excesiva carga de trabajo que deben realizar frente al ordenador y con programas informáticos, la falta de conocimientos o las exigencias profesionales son los principales motivos por los que algunos docentes generan aversión hacia el uso de las TIC en el aula.

El rol más importante que deben llevar a cabo los docentes en lo que respecta a las TIC según Mauri y Onrubia (2008) es el de mediador, “entendido como el de alguien que proporciona ayudas educativas ajustadas a la actividad constructiva del alumno utilizando para ello las TIC” (p. 145). Estos autores clasifican en tres grupos las competencias generales que deben desarrollar los docentes en los entornos virtuales. Estos tres grupos son los siguientes:

- Diseño de la interactividad tecnológica: analizar, de forma crítica, la integración de las TIC en el currículo educativo atendiendo al currículo oculto y a las consecuencias derivadas de su integración. Además, el profesorado debe conocer y analizar las diferentes herramientas y recursos TIC existentes y que pueden incorporar a su labor como docentes tanto dentro como fuera del aula.
- Diseño de la interactividad pedagógica: favorecer el aprendizaje significativo y eficaz a través del diseño de propuestas educativas digitales con las que se trabaje a nivel individual y grupal. A través de estas propuestas se debe favorecer el interés y la implicación del alumnado, la comunicación entre iguales y con el docente, el desarrollo de habilidades como la anticipación o la planificación y el trabajo de la autonomía de los

estudiantes. Además, los docentes deberán diseñar la evaluación de la propuesta en base a los aprendizajes adquiridos.

- Uso tecnopedagógico: las TIC pueden ser utilizadas para una gran variedad de actividades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollado en los colegios. Algunas de estas actividades son las siguientes: buscar, seleccionar y organizar información que ofrecen las TIC; utilizar diferentes lenguajes multimedia en debates o conversaciones atendiendo a los factores temporales, espaciales, inconvenientes, etc.; saber diferenciar entre la información trivial y la importante para el propio aprendizaje; favorecer el trabajo en grupo aceptando que puedan aparecer diferencias entre los participantes y trabajando juntos hasta alcanzar una idea final consensuada.

Otros autores como Monereo y Pozo (2008) exponen otras de las funciones que los docentes deben llevar a cabo dentro de las aulas atendiendo al hecho de que estas van a estar formadas en su mayoría, o en su totalidad, por alumnos digitales nativos. Estos alumnos integran, de forma completamente natural y habitual, las TIC dentro de diferentes actividades de su vida. Como consecuencia, han adquirido una forma de pensar y de comunicarse propia y diferente a las generaciones de alumnos que no han convivido con las TIC desde su nacimiento y han desarrollado una identidad digital, más o menos similar a su identidad presencial. Los docentes que trabajan con este alumnado deben ser competentes digitalmente, conociendo los recursos que las TIC nos ofrecen, pero también los riesgos y problemas que pueden desencadenar. Por ello, es competencia docente orientar y proteger a los alumnos de estos riesgos con el objetivo de evitar problemas como son el bullying cibernético, la sobreinformación o la falta de espíritu crítico que puede dar lugar a estudiantes fácilmente influenciados.

## **5.2.- LAS REDES SOCIALES**

La Web 2.0 es una plataforma abierta basada en la participación de los usuarios conectados a ella a través de diferentes dispositivos. Estos usuarios pueden hacer uso de los recursos y servicios recogidos en la base de datos de la Web 2.0 y modificarlos si están autorizados. La permanente participación de los usuarios y la consiguiente actualización de la información hace que esta Web esté en continuo cambio y actualización creando una sociedad, cada vez más amplia, de la información, la comunicación y el conocimiento. (Flores, Morán y Rodríguez, 2009). Como afirman Caivano et al. (2010) la Web 2.0 es una combinación de tres vértices: tecnología, comunidad y negocio.

Cobo (2007) identifica los cuatro pilares base sobre los que se sustenta la Web 2.0. Estos son los siguientes:

- **Contenidos generados por el usuario (CGU):** hace referencia a cualquier información creada por un usuario de la red. Los usuarios no necesitan tener más que un dispositivo, conexión a Internet y unos conocimientos básicos sobre la Web 2.0 para crear estos contenidos; es decir, tener conocimientos tecnológicos avanzados no es un requisito indispensable. La aparición de nuevos canales y medios, como por ejemplo los blogs o las wikis (a los que nos referimos como *nanomedios*) han generado una explosión de conocimientos en la red que “favorece el libre intercambio de contenidos” (p. 66). Este proceso de creación y acceso a la información se ha convertido en un proceso personal y colectivo en el que cada usuario debe tener su propio criterio para seleccionar la información, pero también debe trabajar de forma conjunta con el resto de los usuarios para alimentar y actualizar la red.

Dentro de este pilar se encuentran los Softwares de Weblogs, los blogging, los sistemas de gestión de contenidos, las Wikis, los procesadores de textos y las hojas de cálculo en línea, las plataformas de almacenamiento y publicación de fotografías y vídeos, los calendarios virtuales y las presentaciones de diapositivas.

- **Organización Social e Inteligente de la Información:** para facilitar la búsqueda de información útil dentro del gran volumen de contenidos que hay en Internet es necesario emplear herramientas que nos ayuden a optimizar nuestro tiempo. Estas herramientas van a evitar la saturación y angustia que el exceso de información puede generar en los usuarios, haciendo que estos no dejen de acudir a Internet en búsqueda de información y recursos. Para conseguir esto, lo que se hace con la información es “clasificar, etiquetar, jerarquizar y ordenar ... e incorporar nuevas metodologías orientadas a organizar de manera colectiva aquella información relevante” (p. 75).

Los buscadores, los lectores de RSS y los marcadores sociales de Favoritos son las principales herramientas para organizar de forma inteligente la información.

- **Aplicaciones y servicios:** en este grupo se incluyen un sinnúmero de herramientas, plataformas y software que ofrecen al usuario unos servicios que le permiten intercambiar información mientras socializan de una manera creativa y abierta.

Algunas de estas aplicaciones y servicios son los organizadores de proyectos, las Webtop, las aplicaciones de almacenamiento en la Web y los reproductores y agregadores de música.

- **Redes sociales (*Social Networking*):** herramientas, en su mayoría gratuitas y de fácil uso, que permiten a los usuarios de la red comunicarse entre ellos y compartir contenidos creando micro-comunidades basadas en los intereses personales de los usuarios. En estas redes, se crea una doble vida regida por unas normas similares a las de la sociedad real y en las que la popularidad y reputación desempeña un papel imprescindible.

El surgimiento de las redes sociales se remonta al año 2003, año en el que muchas de las empresas relacionadas con los mercados financieros entraban en quiebra y cerraban sus páginas de Internet por falta de visitas (Caldevilla, 2010). Este autor recoge el nombre de los tres norteamericanos que se reinventaron ante la necesidad de los internautas de comunicarse y compartir información a través de Internet y crearon las tres primeras redes sociales. Marc Pincus, Reid Hoffman y Jonathan Abrams creadores de *Tribe.net*, *Linkendin* y *Friendster* respectivamente. A partir de este momento, las redes sociales comenzaron a ser vistas como un elemento cada vez más necesario en la vida de las personas. Como consecuencia, comenzaron a diseñarse y ponerse en práctica nuevas ideas de redes que cubrieran las necesidades de una sociedad cada vez más digital.

Este mismo autor habla sobre la aparición de las redes sociales en España. En nuestro país fueron Toni Salvatella, Albert Armengol y Horaci Cuevas los que, a finales del año 2003, crearon la red *eConozco* como primer ejemplo de red social como las que ya se habían creado en otros países del mundo. Esta red social era exclusivamente de uso profesional. Al dejar a muchos usuarios españoles al margen, no tardó en comenzar a utilizarse una segunda red social en España, *Orkut*, de origen turco. Esta red estaba especializada en la comunicación a nivel personal y para poder utilizarla era necesario un enlace mandado por un usuario que ya formara parte de la red social. Esta estrategia de captación de usuarios, utilizada inicialmente por otras redes como *Tuenti* o *Spotify*, aumenta notablemente el deseo de las personas por formar parte de esta red y, por lo tanto, hace aumentar el número de usuarios. A partir de este momento, al igual que en el resto del mundo, en España comienzan a aparecer nuevas redes sociales, con nuevos servicios y recursos que captan la atención de los usuarios que comenzaban a comunicarse a través de estas herramientas. En el año 2009, en España ya se utilizaban las siguientes redes sociales: *Facebook*, *Tuenti*, *Badoo*, *Myspace* y *Twitter*.

El gran desarrollo que han tenido las redes sociales y la gran variedad de servicios que estas ofrecen hacen necesaria una clasificación para facilitar a los usuarios la elección de la red social a utilizar en base al uso que quiera darla. Martínez-Guerrero (2018) recoge en su artículo una tabla con diferentes clasificaciones de las redes sociales realizadas por algunos autores. De todas ellas, la clasificación realizada por Burgueño (2009) es la más completa al clasificar las redes sociales digitales en base a cuatro criterios diferentes: según el público objetivo y la temática, según el sujeto principal, según la localización geográfica y según la plataforma utilizada. Esta clasificación queda recogida en la Tabla 2.

La clasificación de las redes sociales está ligada a las funciones que estas desempeñan. Del Moral (2005, como se citó en Caldevilla 2010) recoge las cuatro funciones principales de las redes sociales dentro de la sociedad actual. Las redes sociales nos permiten mantener el contacto con personas que, físicamente, están lejos; bien a través de los chats, bien con la visualización de

contenido que esas personas hagan. Además de mantener las relaciones ya creadas, las redes abren un amplio abanico de posibilidades a la hora de conocer a otros usuarios: permiten conocer a seguidores de tus seguidores, ponen en contacto a personas con gustos (artísticos, educativos, deportivos, culinarios, etc.) similares o ayudan a que personas con cualquier tipo de problema encuentren una solución o a otra persona que les pueda ayudar (donaciones de dinero ante situaciones catastróficas, búsqueda de empleo, compra de objetos, lugares de acogida, etc.). Aunque las redes sociales dependen necesariamente de la interacción entre los usuarios, existen personas cuyo único objetivo es encontrar en ellas el entretenimiento, finalidad que únicamente puede darse si otros usuarios de esas redes cuelgan contenido que pueda ser visualizado. Finalmente, la cuarta función que ofrecen las redes sociales es la gestión interna de organizaciones empresariales. Con el fin de agilizar trámites y la comunicación entre trabajadores y entre trabajadores y clientes, las empresas crean aplicaciones que facilitan su tarea tanto a nivel laboral como personal.

**Tabla 2**

*Clasificación de las redes sociales digitales*

<b>Criterio de clasificación</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Ejemplos</b>
Público objetivo y temática	<u>Horizontales</u> : permiten la participación libre de todo tipo de usuarios. No tienen una temática definida.		<i>Facebook, Instagram, TikTok, Orkut o Twitter.</i>
	<u>Verticales</u> : dirigidas a un grupo determinado de usuarios debido a la temática que definen.	<u>Profesionales</u> : relaciones profesionales entre los usuarios. <u>De ocio</u> : dirigidas a usuarios interesados en una misma actividad de ocio: deportes, videojuegos, etc.	<i>Linked In, Viadeo o Xing.</i> <i>Minube, Last.FM o Wipley.</i>
		<u>Mixtas</u> : espacio para desarrollar actividades de índole profesional y personal.	<i>Yuglo o Youtube.</i>
Sujeto principal	<u>Humanas</u> : fomentan la unión entre personas con los mismos gustos, aficiones, intereses, etc.		<i>Tuenti o Dopplr.</i>
	<u>De contenidos</u> : fomentan la unión entre los usuarios a través de los contenidos que estos publican en la red.		<i>Scribd, Flickr, Bebo, FileRide o Dipity.</i>
	<u>De objetos</u> : categoría novedosa al unir marcas, lugares, etc. Las redes sociales de difuntos entran dentro de esta categoría.		<i>Respectance</i>
Localización geográfica	<u>Sedentarias</u> : la red varía en función de los contenidos, eventos y relaciones creadas.		<i>Blogger o Bitacoras.com</i>
	<u>Nómadas</u> : varían en función de la localización del usuario y de los lugares visitados por este.		<i>Skout, Latitude o Fire Eagle</i>
Plataforma utilizada	<u>MMORPG y Metaversos</u> : diseñados sobre una base Cliente-Servidor.		<i>SeconLife o Lineage</i>
	<u>Red Social Web</u> : creadas bajo el diseño de la estructura típica de una Web.		<i>MySpace, Friendfedd o Hi5</i>

*Nota.* Elaboración propia. Esta tabla muestra la clasificación de las redes sociales según Burgueño (2009), incluyendo varios ejemplos de cada categoría.

### **5.2.1.- Las redes sociales y la juventud**

La vida real y la virtual están tan relacionadas entre sí que incluso llegan a solaparse. Las personas que utilizan las redes sociales viven una serie de experiencias virtuales con otros usuarios que les obligan a establecer uno o varios perfiles virtuales que les definan. En base a estos perfiles, cada usuario va a publicar, comentar o compartir una determinada información en la red. (Del Prete y Redon, 2020). En una investigación realizada por Silva, Suárez y Sierra (2018) se llegó a la conclusión de que los adolescentes entre 14 y 18 años exponen virtualmente aquella información que les beneficia que se haga pública para reforzar el perfil que han creado y ser aceptados en la sociedad de la red “aquello que exteriorizan a través de las redes sociales es solo la mejor parte de sí mismos ... de manera tal que dichas publicaciones favorezcan su imagen personal en todos los aspectos sin dejar de ser auténticos” (p. 76).

Del Prete y Redon (2020) realizan un estudio a un grupo de adolescentes entre 12 y 18 años a través de entrevistas etnográficas semiestructuradas con el objetivo de sacar a la luz la construcción de identidades en las redes sociales y la forma de relacionarse a través de estas. Como resultados obtuvieron que, el principal motivo que empuja a los jóvenes a abrir un perfil en las redes sociales es la necesidad de pertenencia al grupo, un grupo mayoritario de adolescentes que ya son usuarios en estas redes sociales. De esta manera, consiguen estar dentro de la tendencia de formar parte de un entorno digital con sus pares en el que se está exento del control de los adultos. Por otro lado, el anonimato y la toma de decisiones con tiempo que ofrecen las redes sociales frente la presencia e inmediatez de los encuentros sociales en la vida real transmiten un sentimiento de libertad y desinhibición que, a muchos de los entrevistados, les invita a mostrar partes de sí mismos que no mostrarían cara a cara. Estas mismas características de las redes sociales generan, en otros adolescentes, la desconfianza en los demás usuarios.

Estos autores llegan a la misma conclusión que Silva, Suárez y Sierra (2018) anteriormente comentada: los adolescentes entrevistados controlan las fotos y comentarios que publican con el fin de construir una imagen y un perfil digital adecuado y valorado por el resto de los usuarios de la red social. Esta investigación revela que los jóvenes cada vez son más conscientes de las potencialidades y los riesgos que corren al utilizar las redes sociales, razón por la cual, según van creciendo, el uso funcional de las redes que permite la comunicación se abre paso frente a la exhibición.

Observando los resultados de estas investigaciones no podemos dejar de hablar de los aspectos positivos y negativos de las redes sociales en los adolescentes. Arab y Díaz (2015) afirman que “el uso y abuso de las redes sociales generan impactos positivos y/o negativos en el desarrollo cognitivo, afectivo, social y de identidad en adolescentes y jóvenes” (p. 12). Por esta razón, los adultos que conviven con los jóvenes deben tener un conocimiento actualizado sobre Internet y

las redes sociales, para orientarlos y educarlos en el correcto uso del mundo digital. En la Tabla 3 se recogen los aspectos positivos y negativos de las redes sociales según estos autores.

**Tabla 3**

*Aspectos positivos y negativos derivados del uso de las redes sociales en adolescentes.*

---

<b>Uso de las redes sociales en adolescentes</b>	
	El desarrollo de un mayor número de regiones del cerebro permite: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mejorar la memoria de trabajo</li><li>• Atender, de forma simultánea, varios estímulos</li><li>• Tomar decisiones de forma rápida</li></ul>
<b><u>Aspectos positivos</u></b>	La concentración que requieren algunas redes sociales o videojuegos permite olvidar el dolor, por lo que ha sido utilizado con pacientes oncológicos y en la rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral o trastornos de aprendizaje. La creación de contenidos (blogs, páginas web, vídeos, carteles, etc.) permite: <ul style="list-style-type: none"><li>• Apoyar el aprendizaje académico</li><li>• Creación de materiales</li><li>• Educación sexual y de la salud</li></ul>
	El abuso de las redes sociales puede generar enfermedades como: <ul style="list-style-type: none"><li>• Depresión</li><li>• TDAH</li><li>• Insomnio o disminución de las horas de sueño</li><li>• Disminución del rendimiento académico, incluso el abandono escolar.</li></ul>
<b><u>Aspectos negativos</u></b>	El consumo de contenidos con violencia o pornográfico y el anonimato generan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comportamientos agresivos</li><li>• Falseamiento de la identidad y engaño</li><li>• Exhibicionismo</li></ul>
	Otros peligros a los que se exponen los usuarios de las redes sociales son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"><li>• Grooming</li><li>• Sexting</li><li>• Ciberadicción o conducta adictiva a Internet</li><li>• Cyberbullying</li></ul>

---



*Nota.* Elaboración propia. Esta tabla recoge los principales efectos positivos y negativos en los diferentes aspectos de la vida de los adolescentes que usan las redes sociales según Arab y Díaz (2015).

### **5.2.2.- TikTok**

Dentro de la larga lista de redes sociales ya existentes, lista que se renueva y actualiza continuamente, TikTok es una de las más utilizadas; especialmente, a raíz de la pandemia de Covid-19 según Becerra-Chauca y Taype-Rondan (2020). Esta red social fue creada y lanzada al mercado en China en el año 2016, pero no fue hasta el año siguiente cuando comenzó a utilizarse a nivel internacional.

Estos autores relacionan la pandemia y TikTok como dos elementos que se han retroalimentado desde marzo de 2020 hasta la actualidad. Desde comienzos de la pandemia, esta red social tuvo un notable crecimiento de descargas y usuarios debido al distanciamiento físico, el exceso de tiempo libre en casa y el entretenimiento ofrecido. TikTok se convirtió durante la pandemia en un medio de comunicación a nivel internacional con el surgimiento de diferentes retos, retos que unían a miles de personas de diferentes partes del mundo ante una misma situación: el confinamiento. Estos retos, orientados muchos de ellos al cuidado de la higiene y a permanecer en casa, tenían una doble finalidad; concienciar a la población de la seriedad de la pandemia y servir como vía de escape a través de la diversión y el entretenimiento de grabar y ver nuevos vídeos. TikTok se convirtió en la red social familiar durante los meses de pandemia y continúa muy presente en la vida de los adolescentes en la actualidad.

Tobeña (2020) expone la variedad de contenido que puede encontrar cualquier usuario con cuenta en TikTok. Con el simple hecho de crearse una cuenta en esta red, el usuario accede a una infinidad de vídeos, colgados por otros usuarios, que le irán apareciendo en la pantalla principal. Gracias al uso de la Tecnología Artificial de la que dispone esta red, el algoritmo irá seleccionando los vídeos más adecuados para cada usuario en función de los *likes* que haya dado, los comentarios y vídeos compartidos o las búsquedas realizadas. Además del consumo de vídeos de otros usuarios, TikTok permite la grabación de vídeos propios con el acceso a la cámara del dispositivo móvil utilizado y ofreciendo una gran variedad de recursos como son: filtros, canciones, emoticonos, efectos, inserción de texto, etc. Esta autora define TikTok como un espacio de desarrollo de la creatividad y la imaginación a través del baile, la música y la dramatización. De esta manera, se crea contenido de lo más variado: tutoriales, bailes individuales o grupales, teatralización, retos y desafíos, encuestas o vídeos sobre aspectos de la vida cotidiana de los usuarios como son sus gustos, anécdotas personales, bromas u ocurrencias.

Fernández (2022) recoge todas las salidas que ofrece esta aplicación para cualquiera de sus usuarios: seleccionar la duración y velocidad de la grabación, utilizar los efectos y la música que ofrece la aplicación, alternar el uso de la cámara frontal y la trasera, realizar una grabación sin necesidad de mantener pulsado el botón de grabar, controlar las notificaciones, el contenido que nos gusta y el que no, limitar el número de usuarios que tienen acceso a los vídeos que uno publica o descargar vídeos y compartirlos a través de otras redes sociales como puede ser Instagram. A la hora de crear contenido, este autor recoge las cuatro principales formas de hacerlo:

- Grabación de vídeos en los que el usuario aparece bailando o sincronizando sus labios con la canción seleccionada para que suene de fondo.
- Realizar un dueto con otro usuario: para realizar este tipo de vídeos es necesario seleccionar un vídeo de otro usuario que dé la opción de realizar un dúo. A continuación, la pantalla quedará dividida en dos partes; en una de ellas aparecerá este vídeo seleccionado y, en la otra, el vídeo que el nuevo usuario esté grabando. Este tipo de vídeos se utiliza en muchas ocasiones para cantar canciones a dos o más voces.
- Realizar un vídeo a partir de varias fotos que el usuario tenga en su dispositivo y seleccione para que TikTok cree el vídeo a través de diapositivas.
- Modificar el final de un vídeo subido por otro usuario. En este caso, la aplicación permite cortar un fragmento del vídeo y añadirle otro desde la galería o recién grabado para obtener un nuevo resultado.

Fernández (2021) habla del surgimiento de esta aplicación y de cómo utilizarla de una forma más específica y descriptiva. Bytedance es la empresa tecnológica de origen asiático que está detrás de TikTok. En el año 2017 esta empresa compró Musical.ly, una aplicación con un estructura y uso significativamente parecido al de TikTok, quedándose así al cargo de dos aplicaciones casi idénticas. Tras varios meses al cargo de estas dos aplicaciones entre las que sumaban más 150 millones de usuarios, Bytedance decidió unificar los recursos que ambas ofrecían haciendo desaparecer Musical.ly y apostando por TikTok. Esta decisión hizo aumentar de forma vertiginosa el número de usuarios de la aplicación hasta alcanzar los 800 millones que tiene en la actualidad.

Este mismo autor y McLachlan (2021), describen de forma detallada el uso de TikTok una vez que el usuario ha descargado la aplicación a través de su AppStore y ha creado una cuenta a través de los siguientes procedimientos: usando un número de teléfono, un correo electrónico, una cuenta de Facebook o de Appel. Las pestañas a las que se puede acceder desde esta aplicación son las siguientes:

- Pantalla de “Inicio” de la aplicación, con solo deslizar hacia arriba o hacia abajo, al usuario le aparecen vídeos de otros usuarios. En la parte superior de esta pantalla se

puede seleccionar si uno quiere ver vídeos de las cuentas a las que sigue o si, por el contrario, prefiere ver vídeos que el algoritmo de TikTok ha seleccionado para el usuario. En la parte superior izquierda se da la opción de entrar a diferentes vídeos en directo que están emitiendo usuarios de la aplicación. En la parte superior derecha aparece una lupa que permite realizar búsquedas de usuarios, hashtags, vídeos, trends, etc. La parte inferior de la pantalla principal recoge la información del usuario y del vídeo que sale en pantalla: el nombre del efecto utilizado en el vídeo (en caso de que se haya utilizado alguno), el nombre del usuario, la descripción del vídeo en la que se pueden incluir hashtags o menciones a otros usuarios y el nombre de la canción utilizada en el vídeo. En caso de querer utilizar el efecto o la música empleada, el usuario no tiene más que pinchar en ellos. En el margen inferior derecho, la aplicación permite acceder al perfil del creador del vídeo que aparece en pantalla, indicar que le gusta el vídeo, comentarlo, compartirlo o ver otros vídeos que han sido creados con la misma música. En la Figura 1 se puede observar la pantalla principal a la que se accede una vez se entra en la aplicación con las diferentes pestañas e información descrita anteriormente.

### Figura 1

*Pantalla de “Inicio” al entrar en la aplicación TikTok desde un dispositivo electrónico.*



- En la pantalla de “Tendencias” el usuario puede acceder a los vídeos en los que aparecen los hashtags más publicados y famosos del momento.
- A través del símbolo “+” situado en la parte inferior central de la aplicación se accede a la herramienta de grabación y edición de vídeos. Esta herramienta permite realizar grabaciones de hasta 3 minutos de duración, incluir efectos, música, temporizador, filtros

o aumentar y reducir la velocidad. También permite la opción de cargar imágenes de la galería del dispositivo electrónico en el que se ha descargado la aplicación para formar vídeos con ellas y de realizar un solo vídeo grabando diferentes fragmentos o tomas y editándolas.

En la Figura 2 se puede observar los recursos que se ofrecen en esta pantalla a la hora de crear contenido audiovisual.

Cuando un usuario crea un vídeo y lo guarda, puede seguir dos caminos: publicarlo en su perfil para que lo vean sus seguidores o guardarlo como privado de manera que solo él puede acceder al vídeo. Los vídeos que se han guardado como privados pueden ser publicados posteriormente en el perfil si el usuario lo desea.

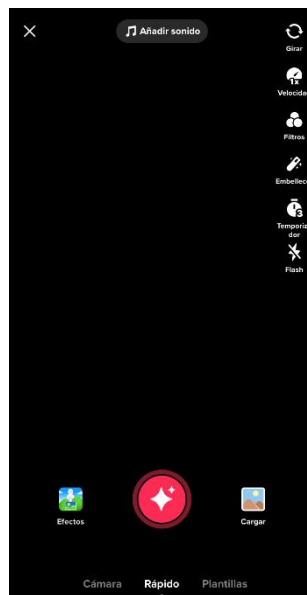
En cuanto al audio, el usuario puede realizar una grabación audiovisual en directo o puede utilizar una de las canciones que la aplicación ofrece para poner de fondo mientras él baila, hace playback o realiza cualquier otro tipo de vídeos.

- En la pantalla “Bandeja de entrada” se le permite al usuario buscar entre su lista de contactos a los usuarios que tengan esta aplicación y hayan ingresado con su número de teléfono, enviar mensajes a otros usuarios y actualizar la cuenta.
- En la pantalla de “Perfil” se le permite al usuario consultar y modificar su perfil: su nombre, su foto de perfil, sus vídeos publicados, sus vídeos privados, acceder a los vídeos que le han gustado o a aquellos que ha marcado como favoritos.

Desde esta pantalla, el usuario también puede seleccionar a su gusto los términos de privacidad de la aplicación decidiendo; por ejemplo, si desea tener una cuenta abierta de forma que cualquier otro usuario de TikTok pueda visualizar sus vídeos o si, por el contrario, desea tener una cuenta privada en la que solo los usuarios que él acepte como seguidores puedan acceder a sus publicaciones.

## Figura 2

*Pantalla para crear contenido dentro de TikTok.*



## 6.- DISEÑO DEL PROYECTO

### 6.1.- Consideraciones previas

El proyecto desarrollado a continuación no ha sido llevado a cabo en ningún centro. Sin embargo, de forma previa al planteamiento de la propuesta de intervención, he creído necesario realizar una recogida de información sobre el uso que los alumnos de 11 y 12 años hacen de las redes sociales; en especial, de redes como TikTok o Instagram con las que pueden realizarse vídeos de corta duración con contenido musical. Para poder llevar a cabo esta recogida de información que me orientara en el diseño de una propuesta de intervención coherente y ajustada a la realidad del aula ha sido necesaria una formación previa sobre la investigación en el mundo de la educación.

Loayza-Maturrano (2006) habla de la investigación dentro de la educación y de cómo esta ha ido evolucionando a lo largo del tiempo con el fin de ajustar la investigación a las cuestiones y comportamientos humanos. Las investigaciones cuantitativas predominantes en las Ciencias Naturales aportan un nivel de objetividad, precisión, generalización y verificabilidad que establece ciertos límites a la hora de abordar la realidad de los hechos humanos, culturales y sociales que presentan las Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación. Como respuesta a esta limitación en el campo de la investigación surge la investigación cualitativa en los años 60. Esta nueva forma de investigación parte de la idea de que todo puede ser significativo, de estudiar a los individuos y sus comportamientos en el contexto real y de expresar los datos obtenidos con palabras, sin pasarlos a expresión numérica.

Bisquerra et al. (2009) define la investigación cualitativa como “investigaciones en las que la aproximación a la realidad se lleva a cabo desde dentro” (p. 275). Es un tipo de investigación centrada en descubrir el significado de los diferentes fenómenos sociales que ocurren en el ámbito educativo, en llevar a cabo transformaciones socioeducativas y en la que se analiza el contexto en su forma natural y desde diferentes perspectivas. Las técnicas y los instrumentos empleados para la recogida de información en este trabajo son característicos de las investigaciones cualitativas y están recogidas por Gil (2016): la observación, las encuestas y las entrevistas.

Las tres fases de recogida de información llevadas a cabo han sido las siguientes: en primer lugar, una observación directa y sistemática en el lugar natural de aprendizaje de los alumnos. El objetivo de esta observación era captar información sobre el uso de las redes sociales por parte de los alumnos, especialmente de TikTok. En un segundo lugar, se realizó una encuesta anónima a 92 alumnos entre 11 y 12 años para conocer su relación actual con las redes sociales, el uso que hacen de ellas y el interés que tendrían en trabajar con las redes sociales dentro del área de música.

En último lugar, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a 10 alumnos de los que habían realizado las encuestas para obtener una información más detallada del uso que hacen de las redes sociales.

Esta recogida de información se ha realizado en un colegio concertado situado en una zona cada vez más céntrica de la ciudad de Valladolid en la que la mayor parte del alumnado es de carácter urbano, aunque está aumentando el número de estudiantes pertenecientes a los pueblos del alfoz debido a su cercanía y a la accesibilidad a través del transporte público. Los alumnos pertenecen, en su mayoría, a familias de un nivel socioeconómico medio-alto y en las que trabajan ambos miembros, lo que favorece unas condiciones de habitabilidad y desarrollo buenas. Aunque muchas de las familias son estables, cada vez es mayor el índice de separación dentro de los matrimonios, lo que afecta al rendimiento y desarrollo de los alumnos. Prácticamente todas las familias son católicas creyentes (aunque muchas de ellas no practicantes), motivo por el cual han escogido un colegio concertado en el que se busca el desarrollo integral de todos los alumnos basándose en la inclusión y en la valoración de lo positivo de cada persona. En este centro se imparten los niveles de Educación Infantil, Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, contando con dos líneas en cada etapa educativa. Además, cuenta con personal y espacios especializados para atender a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje de su alumnado, entre el que encontramos varios ACNEES y ANCEES.

El proceso de observación duró un mes y fue llevado a cabo durante los recreos, los breves periodos de cambio de clase y durante las diferentes asignaturas en las que estaba con los alumnos, especialmente Música, Matemáticas, Lengua y Ciencias Sociales. La información la recogía en forma de diario en el que dejaba reflejado por escrito los comentarios, las conversaciones entre los alumnos y los sucesos anecdóticos presenciados. La información que obtuve a través de este periodo de observación y que me guio en la creación de la encuesta se recoge a continuación.

Muchos alumnos tienen dispositivos móviles propios, de sus hermanos mayores o de sus padres con los que entran a redes sociales para ver vídeos, escuchar música o comunicarse con sus amigos. Dos de las redes sociales de las que más hablan durante los cambios de clase o el recreo son TikTok e Instagram, sobre las que comentan aspectos relacionados con publicaciones, canciones y bailes. Durante los cambios de clase o el tiempo que el docente les deja para la realización de tareas en clase, los alumnos tienen permiso para buscar canciones en YouTube y ponerlas a un volumen moderado. Siguiendo un orden y respetando las indicaciones del docente sobre las temáticas que no pueden tratar las letras de las canciones, los alumnos se levantan mientras están trabajando y ponen una canción. La mayor parte de las canciones escogidas son canciones actuales que pertenecen a estilos como el pop, el reguetón o el rap, muchas de las cuales

están asociadas a un baile creado y difundido por las redes sociales que los estudiantes realizaban de forma discreta desde el sitio. Al ver que eran varios los alumnos que interpretaban el mismo baile les pregunté de dónde sacaban esas coreografías, pregunta a la que siempre obtuve la misma respuesta: “Es el baile de TikTok”.

Me llamó la atención que fueron varias las ocasiones en la que algún estudiante buscó en YouTube vídeos titulados “Si te sabes el TikTok, baila”. Estos vídeos están formados por varios fragmentos de las canciones más populares en redes sociales y para las que ha sido creado un baile o reto. Los alumnos no solo se sabían la letra de estos fragmentos, sino que también conocían el baile de la mayoría. De todo esto deduje que los alumnos están en contacto con contenidos musicales como el canto o la danza fuera del colegio a través de las redes sociales.

Una vez recogida esta información, diseñé una encuesta que ofrecí a estos mismos alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria para que realizaran de forma voluntaria y anónima (Anexo 1). Esta encuesta está dividida en tres partes: una inicial que persigue recoger información sobre el uso de las redes sociales, una segunda parte centrada en el uso que hacen de aplicaciones como TikTok o Instagram y una tercera centrada en el uso de las redes sociales dentro del aula.

Los resultados obtenidos revelaron la real cercanía entre estos estudiantes de 11 y 12 años y las redes sociales que ya me había mostrado la información recogida a través de la observación, ya que un 96,7% de los encuestados indicó que utilizaba las redes sociales en su tiempo libre (Figura 3). Dentro del amplio abanico de redes sociales actualmente existentes, son YouTube (utilizada por un 93.5% de los encuestados), TikTok (utilizada por un 76.1%), Instagram (utilizada por un 44.6%) y Snapchat (utilizada por un 31.5%) las más frecuentadas por los estudiantes; aunque no las únicas, pues Facebook y Twitter también comienzan a ser utilizadas por los encuestados, aunque no por más de 4 alumnos cada una (Figura 4). Los resultados muestran que el dispositivo electrónico más utilizado a la hora de usar las redes sociales es el teléfono móvil, seguido de la tablet y el ordenador.

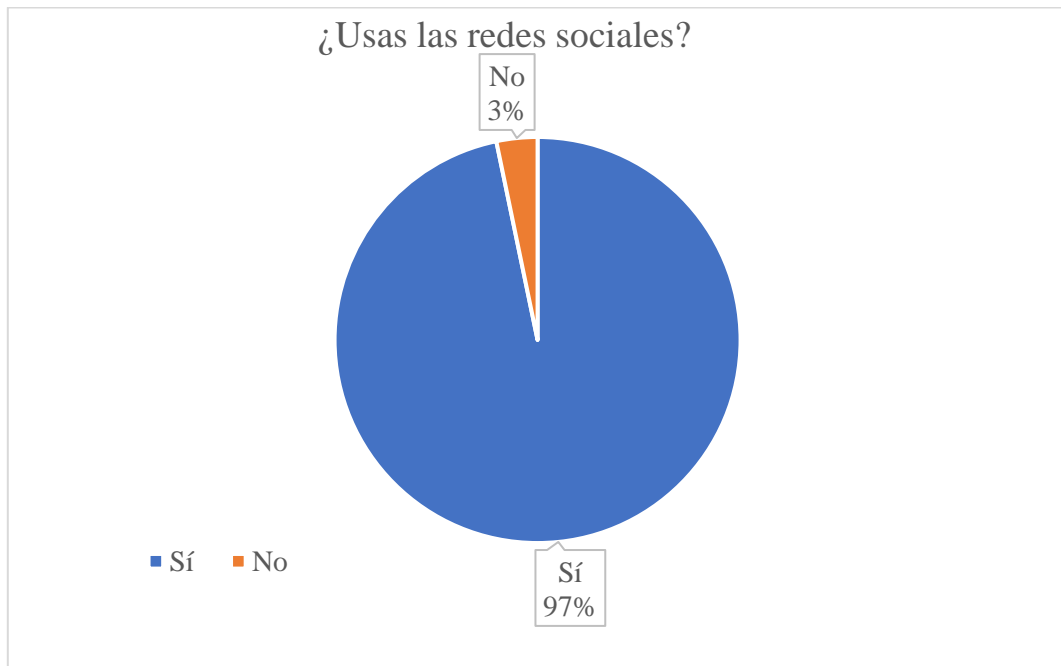
En lo referente al uso de redes sociales como TikTok o Instagram, un 87,4% de los alumnos las utilizan solos y un 64,4% con amigos. Esto indica que, aunque la mayor parte de los encuestados utiliza estas redes de forma individual, existe un alto porcentaje de alumnos que deciden compartir los vídeos, bailes, canciones o retos con sus iguales. De los encuestados que utilizan redes sociales en su tiempo libre, el 46,6% solo visualiza contenido subido por otros usuarios, el 52,8% no solo visualiza contenido, sino que también lo crea y tan solo un 1,1% se dedica a crear contenido únicamente (Figura 5). La creación de contenido no implica su publicación en las redes, simplemente la grabación de vídeos con estas aplicaciones. De este porcentaje de alumnos que sí crea contenido, no todos lo hacen de la misma manera. El 58,12% se limita a imitar bailes que

han sido creados por otros usuarios, el 31,3% también imita estas coreografías, pero introduciendo modificaciones o pasos nuevos y tan solo el 19,4% dedica tiempo a crear nuevos bailes (Figura 6). Tanto la imitación como la creación de coreografías implican un contacto directo con numerosos contenidos musicales fuera del aula de forma autónoma por parte de los alumnos.

Los resultados de la última parte de la encuesta muestran que el uso de las redes sociales con un fin educativo no está integrado todavía en la educación, pues solo un 17,4% de los encuestados ha utilizado estas redes sociales dentro de las clases de música (Figura 7). Sin embargo, el 93,4% apoyan la propuesta de introducirlas con el fin de aumentar su motivación por la asignatura y aprender a través de su uso (Figura 8). Algunas de las propuestas más demandadas por los encuestados para realizar en las clases de música han sido la creación de un baile, la grabación de TikTok tocando instrumentos, la creación de audios para TikTok o el aprendizaje de ritmos a través de las redes sociales.

### Figura 3

*Porcentaje de encuestados que usan las redes sociales en su tiempo libre.*

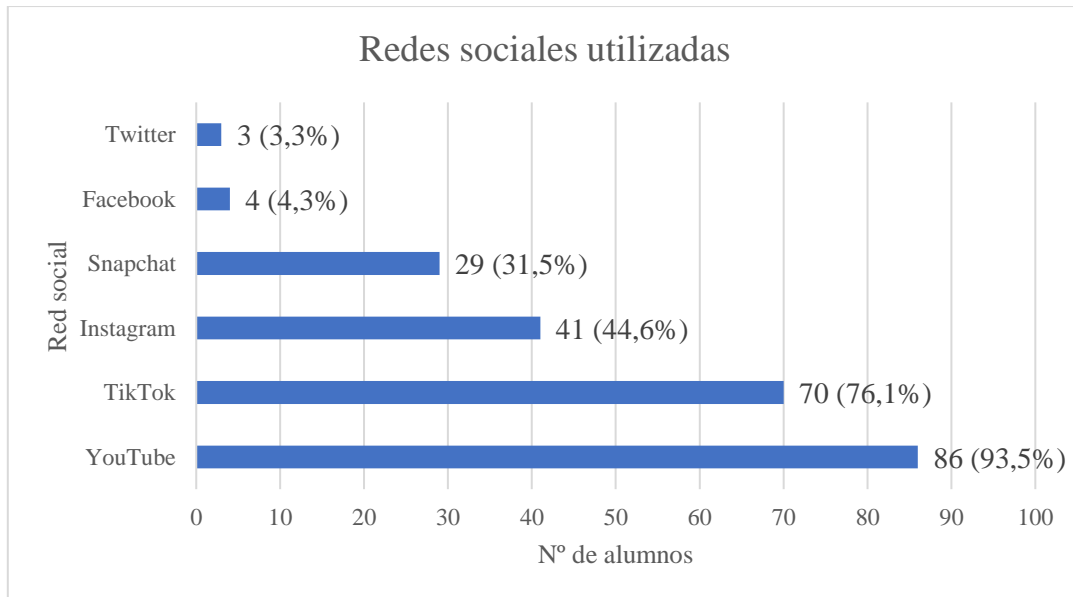


*Nota.* Elaboración propia



**Figura 4**

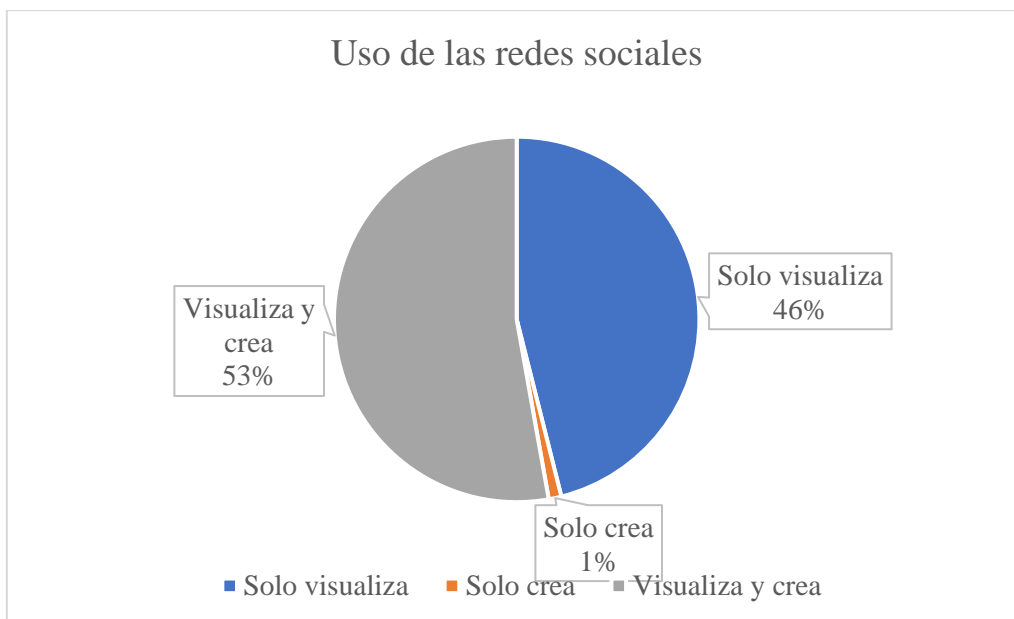
*Redes sociales utilizadas por los encuestados*



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 5**

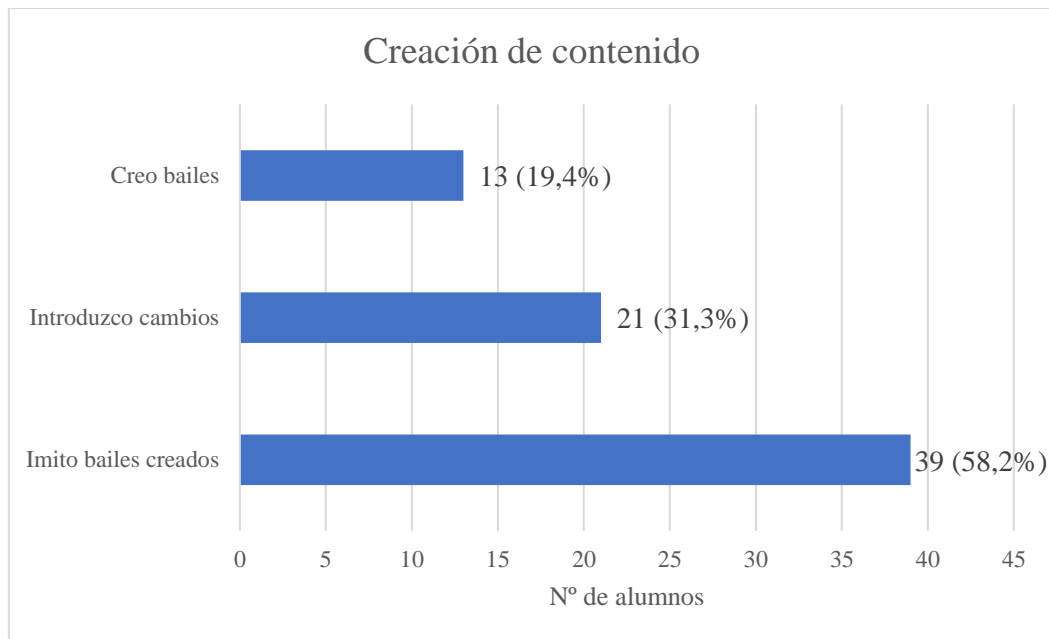
*Usos que se le dan a redes sociales como TikTok los encuestados.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 6**

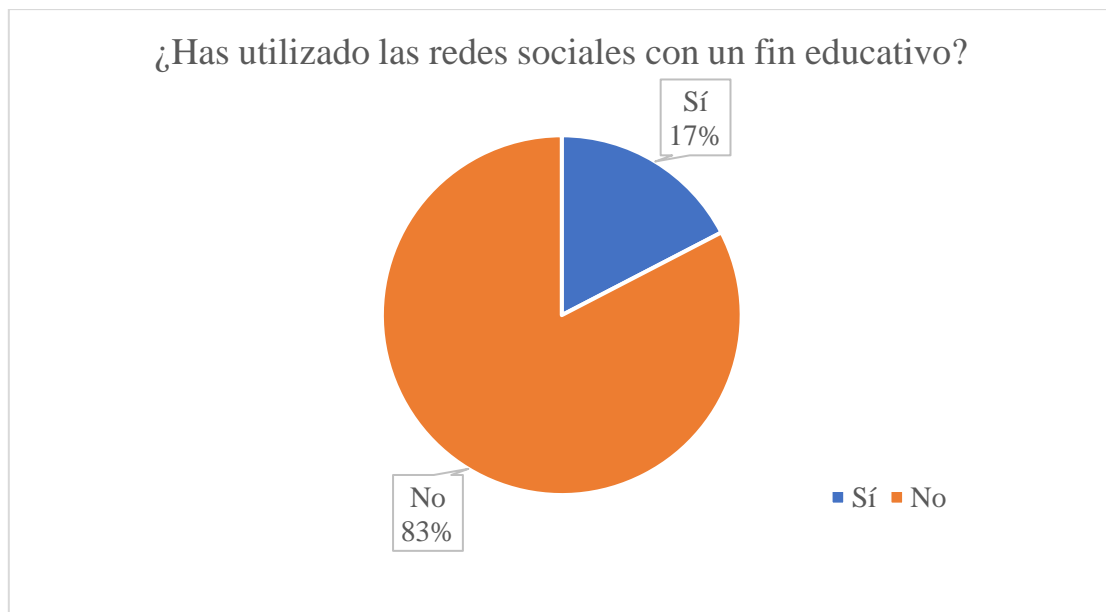
*Formas de crear contenido de los encuestados.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 7**

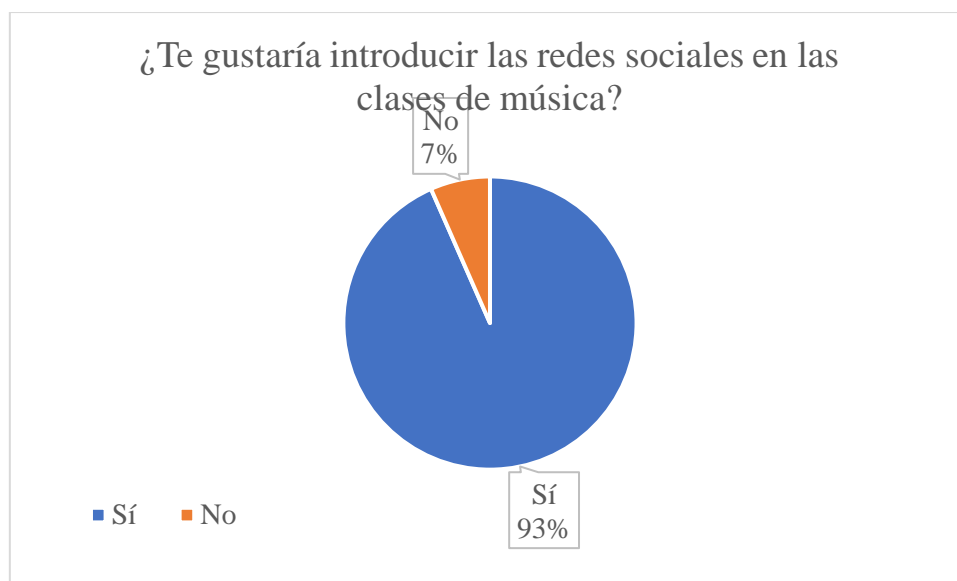
*Uso de las redes sociales en el aula.*



*Nota.* Elaboración propia.

## Figura 8

*Interés en utilizar las redes sociales en futuras sesiones de música.*



*Nota.* Elaboración propia.

Este proceso de recogida de información concluyó con la realización de 10 entrevistas a alumnos que habían realizado la anterior encuesta y que utilizaran TikTok o Instagram. Estas entrevistas estuvieron centradas en la obtención de información, de una forma más detallada, del uso que hacen de estas redes sociales, el conocimiento que tienen de ellas y el tipo de música que suele utilizarse en los vídeos publicados. Se expone a continuación la información general obtenida tras la realización de estas entrevistas.

Los entrevistados utilizan las redes sociales principalmente en sus momentos de tiempo libre en casa, pero también en la calle, parques u otros lugares como sus instalaciones de entrenamiento, en el cine o en el coche; es decir, siempre que haya un dispositivo móvil lo utilizan para la visualización o creación de contenido. Los encuestados tienen un conocimiento amplio sobre los recursos que ofrecen estas redes sociales: los efectos, ediciones, música, recortes, etc., sin embargo, ninguno ha nombrado los riesgos que supone el uso de estas redes. Aprovechando esto, se introdujeron en la entrevista preguntas sobre los peligros de las redes y los alumnos mostraron conocimiento y sensibilidad sobre este tema reconociendo que existen casos de ciberbullying a través del uso de las redes sociales y que hay numerosos comentarios hirientes de diferentes usuarios en publicaciones de gente famosa y no tan famosa. En cuanto al tipo de música más utilizado en las publicaciones, todos los encuestados coincidieron en el reguetón es el estilo

predominante, seguido por el pop. Varios de ellos piensan que son los influencers y personas famosas en las redes los que determinan las canciones que están de moda.

Con toda esta información recogida durante dos meses, he diseñado el proyecto que se presenta en los siguientes apartados ajustando el uso que los alumnos hacen de las redes sociales a los contenidos musicales y a la realidad del aula. Este proyecto va destinado al alumnado de 6º curso (11 y 12 años) e implica las áreas de Música, Plástica y Lengua Castellana. Consiste en la creación de un concurso de baile a través de la red social TikTok al que se le dará el nombre “Concurso TikMusTok” con el objetivo de trabajar los contenidos musicales del currículo que se exponen en el apartado 6.3.

## **6.2.- Objetivos**

A efectos del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, se entiende como objetivo, los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

Según el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, durante la Etapa de Educación primaria los alumnos desarrollarán las capacidades que les permitan alcanzar un total de 14 objetivos generales de etapa, de los cuales vamos a trabajar los tres siguientes:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

A continuación, se detallan los objetivos específicos que se busca que los alumnos alcancen trabajando en la propuesta de intervención.

- Aplicar contenidos musicales trabajados con anterioridad a la creación de un vídeo.
- Combinar el trabajo vocal, instrumental, corporal, tecnológico, comunicativo y artístico realizado por diferentes grupos para la creación de un concurso.
- Entonar una segunda voz para una melodía principal con intervalos de 3ª.
- Componer un acompañamiento instrumental para diferentes instrumentos de percusión determinada e indeterminada.
- Diseñar una coreografía para un fragmento musical.

- Planificar los pasos a seguir para grabar y editar audios con programas informáticos.
- Hacer uso responsable de las redes sociales y de las TIC dentro del ámbito educativo.
- Valorar el trabajo de otros en base a unos criterios establecidos.

### **6.3.- Contenidos**

Los contenidos trabajados a lo largo de esta intervención han sido extraídos del DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

A continuación, se recogen los contenidos de las áreas que intervienen en esta propuesta, Lengua Castellana y Educación Plástica y Musical, ambas englobadas bajo el término de Educación Artística.

-Contenidos de Lengua Castellana:

1. Estrategias y normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, roles diversos de intercambio, respeto a las opiniones y opciones lingüísticas de los demás, fluidez, claridad, orden, léxico apropiado, pronunciación correcta, entonación, gestualidad, tono de voz, acentos, miradas y posturas corporales, escucha, papel del moderador).
2. Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios.
3. Normas y estrategias para la producción de textos: planificación (observación de modelos, función, destinatario, tipo de texto, estructura, etc.), redacción del borrador, evaluación y revisión del texto para mejorarlo.
4. Utilización guiada, y progresivamente más autónoma de programas informáticos de procesamiento y edición de textos.

-Contenidos de Educación Plástica:

5. La composición plástica y visual. Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos.
6. Elaboración de producciones tridimensionales, utilizando técnicas mixtas de elaboración, aplicadas a un fin determinado.

-Contenidos de Educación Musical:

7. Interpretación y producción de piezas vocales e instrumentales. El acompañamiento en canciones y piezas instrumentales.
8. Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
9. Creación y realización de un proyecto musical que englobe todos los medios de expresión incorporando medios tecnológicos.
10. Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales.
11. Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra.

Para poder trabajar con corrección los contenidos enumerados anteriormente, es necesario que se hayan trabajado anteriormente en el aula los siguientes contenidos musicales pertenecientes al currículo de 5º y de 6º:

- Creación e improvisación de canciones.
- La voz y los instrumentos. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal.
- Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas.
- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales: figuras musicales, dinámicas, signos de prolongación y repetición.
- Los intervalos. El tono y el semitono. Las alteraciones. El sostenido y el bemol.

## **6.4.- Competencias**

Dentro de este proyecto se trabajan las 7 competencias clave recogidas en la ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero. Las competencias clave son las capacidades que deben desarrollar los alumnos a lo largo de su proceso formativo para aplicar los contenidos de cada etapa de forma integrada a diferentes situaciones para la correcta realización de actividades y resolución de problemas (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero).

A continuación, se expone la forma de trabajar estas competencias a lo largo del proyecto.

-Competencia Comunicación Lingüística:

- Uso de la lengua con un final comunicativo: expresar y defender las propias ideas, escuchar las de los demás y dialogar hasta llegar a una idea final consensuada.

- Uso de vocabulario técnico para expresar de forma exacta una información.
- Expresarse de forma escrita a través de diferentes formatos y plataformas.
- Explicar conocimientos y procedimientos a otras personas apoyándose en ejemplos o esquemas.
- Profundizar en la diversidad del lenguaje trabajando con el lenguaje de signos español.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

- Control y dominio del espacio para el desarrollo de una coreografía.
- Conocimiento del significado de los compases y de las figuras musicales para la composición de melodías y acompañamientos.
- Uso correcto y responsable de diferentes dispositivos electrónicos como ordenadores, tablets o móviles y programas informáticos.

-Competencia digital:

- Creación de contenidos digitales utilizando lenguaje textual y audiovisual.
- Uso de diferentes programas y aplicaciones informáticas como Canva, Genially, Audacity o TikTok.
- Selección de la información proporcionada por las TIC de forma crítica para la creación de coreografías, acompañamientos, edición de vídeos y carteles informativos.
- Conocimiento de los riesgos de las TIC para hacer un buen uso de ellas.

-Aprender a aprender:

- Organización y distribución del trabajo a realizar teniendo en cuenta el tiempo disponible y las personas que participan.
- Supervisión y control del trabajo realizado a través de las reuniones de grupo y de los portavoces.
- Conocimiento de diferentes recursos y técnicas de trabajo para desempeñar las tareas (materiales, instrumentos, técnicas, programas informáticos, etc.).
- Motivación e interés por aprender y trabajar para conseguir un producto final.
- Comprensión de la importancia del buen trabajo individual para conseguir un buen trabajo grupal.

-Competencias Sociales y Cívicas:

- Toma de decisiones dentro del proyecto de forma democrática.

- Superación de las diferencias lingüísticas aprendiendo lenguaje de signos español.

-Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

- Capacidad de liderar, delegar trabajo y representar a un grupo.
- Desarrollo de la autonomía y la responsabilidad necesarias para poder trabajar tanto de forma individual como en grupo.
- Procesos de autoevaluación y coevaluación a lo largo del proceso de trabajo para conseguir un mejor resultado final.
- La creatividad y la imaginación como base de la creación de contenido y de la resolución de problemas.

-Conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento de diferentes técnicas musicales y plásticas para la obtención de resultados ricos y originales.
- Combinación de diferentes lenguajes artísticos (baile, canto, interpretación musical y creación plástica) para la creación de un concurso.
- Respeto de las ideas ajenas favoreciendo un ambiente de libre expresión.

## **6.5.- Metodología**

El diseño de este proyecto está basado en el aprendizaje cooperativo, impulsado por el pedagogo norteamericano John Dewey (Vera, 2009). La base del aprendizaje cooperativo está en el trabajo conjunto para alcanzar un objetivo común. A través del intercambio de información y de la ayuda entre los alumnos que trabajan en un mismo grupo o en grupos diferentes se consigue aumentar el interés por el aprendizaje propio y el de los demás.

En este caso, los grupos de trabajo iniciales formados por el docente van a estar compuestos por 6 alumnos. Estos grupos irán rotando por 4 estaciones diferentes que les permitirán trabajar contenidos vocales, de interpretación musical, de danza y de carácter digital. Una vez adquiridos los conocimientos necesarios en estas estaciones de trabajo, se formarán cuatro grupos de expertos para la sesión de grabación y edición de los audios y vídeos. En este caso, serán los alumnos, bajo la supervisión y consejo del docente, los que decidirán a qué grupo de expertos unirse en función de sus habilidades y destrezas musicales más destacadas.

Dentro de cada grupo es conveniente asignar una serie de roles que van a favorecer una actitud activa por parte de los alumnos, que todos los miembros aprendan técnicas de trabajo grupal y



que van a permitir el trabajo autónomo y complementario entre los integrantes del grupo. Johnson, Johnson y Holubec (1999) hablan de cuatro tipos de roles diferentes en base a sus funciones:

- Ayuda a crear un buen ambiente de trabajo (al que yo he llamado “moderador”): encargado de controlar el tono de la voz, los turnos de palabra, el ruido, el tiempo y de que el grupo no se distraiga de la actividad que se está realizando.
- Ayuda a registrar y recoger el trabajo realizado (al que yo he llamado “secretario”): encargado de rellenar el cuaderno de trabajo, anotar las diferentes ideas aportadas y las decisiones finales y acuerdos tomados, apunta las tareas pendientes y se asegura de que todos los miembros del grupo participen en la actividad.
- Ayuda en todo lo referente a la comunicación dentro y fuera del grupo (al que yo he llamado “portavoz”): encargado de conseguir el material necesario para el grupo, de asegurarse de que todos los miembros saben explicar el camino seguido para llegar a las conclusiones tomadas, de corregir errores y completar las aportaciones realizadas por cualquier integrante del grupo, de aportar nuevas ideas o puntos de vista y de comunicarse con los otros grupos de trabajo y con el docente.
- Ayuda a que el grupo funcione correctamente alcanzando sus objetivos (al que yo he llamado “coordinador”): encargado de conocer la tarea a realizar y distribuirla entre los miembros del grupo, de comprobar que todos cumplen con su tarea, de ir más allá de la primera respuesta o conclusión del grupo con el objetivo de ampliar el abanico de opciones y encargado de ayudar a llegar a una idea final consensuada.

Estos autores hablan del papel del maestro dentro de esta metodología como orientador. El docente deberá utilizar explicaciones breves y claras que ayuden a los alumnos a comprender el objetivo final del proyecto, lo que les ayudará a interesarse por la tarea y a orientarla hacia la creación del producto final deseado. En un primer momento, el docente entregará a cada grupo un listado de todas las tareas a realizar en forma de organizador visual (Anexos 3, 4, 5 y 6). Con este listado y una explicación previa, el docente deberá dejar claro a los alumnos el nivel de rendimiento que se espera de ellos y los criterios que se van a utilizar para evaluar el proyecto. En este caso, he decidido que los grupos formen un cuaderno de trabajo con este organizador en el que podrán marcar las tareas realizadas y recoger los pasos llevados a cabo, las dificultades obtenidas y las soluciones propuestas.

Finalmente, para supervisar el trabajo y la conducta de los alumnos y para llevar a cabo la evaluación, el docente deberá realizar diferentes recorridos por la clase observando, preguntando y orientando a los grupos en su trabajo. Como instrumento de recogida de información, utilizará una ficha (recogida en Anexos y explicada en el apartado de evaluación).

Para trabajar los diferentes contenidos musicales de este proyecto, se han utilizado las metodologías recogidas por diferentes pedagogos musicales. En todo momento se va a perseguir una pedagogía constructivista partiendo de la práctica y de lo conocido para llegar a la teoría y descubrir lo desconocido, como indica Ausubel (Rodríguez, 2008). Con esto conseguiremos que el aprendizaje llevado a cabo en el aula sea un aprendizaje significativo para los estudiantes.

En cuanto a la enseñanza de la lectura de ritmos y de la entonación, lo haremos basándonos en las sílabas rítmicas y en la fononimia que presenta Kodaly en su método respectivamente (Cartón y Gallardo, 1993). Las sílabas rítmicas ayudan a interiorizar el ritmo correspondiente a cada figura y la fononimia favorece una correcta entonación de las notas musicales al ayudarnos a colocar la voz para cantar (con el gesto realizado se ayuda a la persona que vaya a entonar a afinar la nota correctamente). También tomamos de la metodología de Kodaly el orden a seguir a la hora de practicar una canción dentro del aula: en primer lugar, se trabaja el ritmo, luego se introduce la melodía sola, se combina el ritmo con la melodía y, finalmente, se introduce la letra de la canción. Siguiendo este proceso se favorece que los alumnos vayan de lo sencillo a lo complejo de una manera gradual.

Los instrumentos utilizados durante esta Unidad son los instrumentos diseñados por el pedagogo musical Carl Orff para trabajar dentro del aula, tanto los de percusión determinada como los de percusión indeterminada. Para trabajar la polirritmia, la improvisación musical y el trabajo de interpretación instrumental nos hemos basado en la metodología de este pedagogo. Él propone un orden específico para trabajar el ritmo: partimos del propio cuerpo (la voz y las palmadas) para acabar tocando diferentes instrumentos (Sanuy y González, 1969).

En último lugar, se busca que los alumnos desempeñen un papel activo dentro del aula. La clase debe ser construida por los alumnos y para los alumnos a partir de las breves explicaciones docentes y el guion de trabajo proporcionado. Son los alumnos los que deben ir dando forma al proyecto a través de su creatividad y libertad; de esta forma, conseguimos que las actividades sean más enriquecedoras para todos.

## 6.6.- Desarrollo de las sesiones

Este proyecto consiste en la creación de un concurso por parte de los alumnos basado en la grabación de un TikTok. Tras la elección de un fragmento de la canción a trabajar, la clase estará dividida en 4 grupos de trabajo que participarán en la creación del contenido vocal, instrumental, coreográfico y digital (todas las tareas están recogidas en los Anexos 3, 4, 5 y 6). Tras la elaboración conjunta de este contenido inicial, se crearán cuatro grupos de expertos que finalizarán el trabajo grabando las voces, el acompañamiento instrumental, editando estas grabaciones, exportando el audio a TikTok y grabando la coreografía final con esta red social. Este vídeo será la base del concurso pues, una vez se haya lanzado, cualquier miembro de la comunidad educativa podrá participar durante un periodo de 4 semanas aprendiéndose este baile, grabando un vídeo imitándolo y subiéndolo a la aplicación. Una vez pasado este tiempo, los alumnos se reunirán para elegir los ganadores del concurso por votación.

De forma paralela, en las áreas de Lengua Castellana y Plástica se realizarán los carteles informativos y los premios respectivamente para completar el proceso de la creación del concurso.

La puesta en práctica de esta intervención ocupará un total 16 sesiones, contando con todas las sesiones de las tres áreas implicadas. En la Figura 9 se recogen las semanas de trabajo, las áreas en las que se va a trabajar cada semana y un breve resumen de lo que se va a realizar en cada sesión. Los colores están seleccionados para facilitar la identificación de las diferentes áreas y de los trimestres en los que se lleva a cabo cada tarea.

Hay que tener en cuenta que esta intervención se va a desarrollar a lo largo de todo el segundo trimestre y parte del tercero, por lo que no se va a dedicar tiempo todas las semanas a trabajar en ella. Las semanas aparecen numeradas para facilitar al docente el seguimiento de las tareas, pero esta numeración no coincide con la numeración de las semanas del año ni del segundo trimestre.

### Figura 9

*Resumen del trabajo semanal de la intervención TikMusTok.*

<b>Semana 1 – Última semana del primer trimestre</b>	
Música (S1)	-Presentación del proyecto a los alumnos. -Elección, por votación, de la canción utilizada en el proyecto.
<b>Semana 2 – Primera semana del segundo trimestre</b>	
Música (S2)	-Creación de los 4 grupos de trabajo. -Nombramiento de los cargos dentro de cada grupo.

<b>Semana 3 – Segunda semana del segundo trimestre</b>	
Música (S3)	-Trabajo en la primera estación por grupos y puesta en común al final de la sesión.
<b>Semana 3 – Tercera semana del segundo trimestre</b>	
Música (S4)	- Trabajo en la segunda estación por grupos y puesta en común al final de la sesión.
<b>Semana 4 – Cuarta semana del segundo trimestre</b>	
Música (S5)	- Trabajo en la tercera estación por grupos y puesta en común al final de la sesión.
<b>Semana 5 – Sexta semana del segundo trimestre</b>	
Música (S6)	- Trabajo en la cuarta estación por grupos y puesta en común al final de la sesión.
Plástica (S1)	-Creación de grupos y distribución de tareas. -Elaboración de los bocetos.
Lengua (S1)	-Elaboración en folio del cartel informativo del concurso.
<b>Semana 6 – Octava semana del segundo trimestre</b>	
Música (S7)	-Creación de los 4 grupos de expertos. -Ensayos de cada grupo de expertos. -Comienzo de las grabaciones y decidir el vestuario.
Plástica (S2)	-Elaboración de los premios.
Lengua (S2)	-Elaboración del cartel informativo en formato digital.
<b>Semana 7 – Décima semana del segundo trimestre</b>	
Música (S8)	-Finalizar la grabación y edición del audio. -Grabación del TikTok.
Plástica (S3)	-Elaboración de los premios.
Lengua (S3)	-Selección del cartel ganador y distribución del mismo.
<b>Semana 8 – Undécima semana del segundo trimestre</b>	
Música (S9)	- Exposición del trabajo de cada grupo.
<b>Semana 8 – Medios del tercer trimestre</b>	
Música (S10)	-Votación de los ganadores.

*Nota.* Elaboración propia.

En las figuras que se recogen a continuación se detallan aspectos sobre cada una de las sesiones de trabajo del proyecto. Estas se agrupan en función de las tres áreas implicadas. En el caso del área de música, en las figuras se indican los recursos necesarios y el desarrollo general de las sesiones, mientras que el material utilizado por los alumnos en el que se describen, una a una, las actividades que llevarán a cabo, se encuentra en los Anexos 3, 4, 5 y 6.

## **Música**

En lo que corresponde a las horas de música serán necesarias 10 sesiones de trabajo que se recogen en orden en las Figuras de la 10 a la 16.

### **Figura 10**

*Desarrollo de la primera sesión de música.*

<b>Sesión 1:</b> Presentación del proyecto	
<u>Duración:</u> últimos 20 min de la sesión	<u>Localización:</u> aula de música
<u>Materiales:</u> -Enlace a los 3 vídeos escogidos por el docente.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Presentación (10 min): el docente explicará a los alumnos el proyecto que comenzarán a realizar a la vuelta de las vacaciones de Navidad: el concurso TikMusTok. Explicará la formación de los 4 grupos de trabajo y las diferentes actividades que deberán realizar cada uno de ellos para la creación del audio y del baile utilizados para grabar el TikTok final. -Elección de la canción (10 min): el docente reproducirá las 3 canciones que él ha seleccionado para este proyecto y, una vez escuchadas, los alumnos deberán votar por su favorita. Para la selección de estas 3 canciones, el docente deberá tener en cuenta que deben estar relacionadas con el lema o valor trabajado ese año el centro, con la temática de algún proyecto a nivel de todo el centro que se esté llevando a cabo o con alguna festividad del colegio celebrada ese mismo año. Es decir, la temática debe unir a todos los agentes educativos del centro. Durante las vacaciones de Navidad, los alumnos deberán escuchar y aprender la canción más votada.	

### **Figura 11**

*Desarrollo de la segunda sesión de música.*

<b>Sesión 2:</b> Creación de grupos	
<u>Duración:</u> últimos 15 min de la sesión	<u>Localización:</u> aula de música
<u>Materiales:</u> - Cuatro copias de los Anexos 2, 3, 4, 5 y 6. -Taladradora y anillas.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Elección fragmento TikTok (5 min): los alumnos deberán dialogar hasta llegar a un consenso para seleccionar un fragmento de la canción entre 30 y 40 segundos. Este será el fragmento que	

se trabajará en las siguientes sesiones y que sonará de base musical en el vídeo grabado en TikTok.

-Creación de grupos (10 min): el docente formará 4 grupos heterogéneos y equilibrados teniendo en cuenta las habilidades y capacidades de los alumnos con los que lleva trabajando desde el comienzo de curso. El docente nombrará un portavoz, un secretario, un moderador y un coordinador en cada grupo y les entregará una copia del Anexo 2 en el que se recoge la rotación por las 4 estaciones de cada grupo.

Se explicará a los alumnos que en cada estación va a haber un cuaderno de trabajo en el que se recogen las actividades que deben llevarse a cabo. Este cuaderno será elaborado por el docente cortando las hojas de los Anexos 3, 4, 5 y 6 por la mitad, intercalándolas con folios del mismo tamaño y uniéndolas con una anilla. Esta anilla facilitará añadir hojas o fichas al cuaderno.

El Anexo 3 dará lugar al cuaderno de trabajo de vocal, el Anexo 4 al de instrumental, el Anexo 5 al de danza y el Anexo 6 al de tecnológico. Estos cuadernos recogen el trabajo que llevarán a cabo los estudiantes a lo largo de estas cuatro sesiones.

Al finalizar cada sesión, el secretario de cada grupo entregará al docente el cuaderno de trabajo de la estación en la que ha trabajado.

## Figura 12

*Desarrollo de la tercera, cuarta, quinta y sexta sesiones de música.*

<b>Sesiones 3, 4, 5 y 6: Trabajo en estaciones</b>	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de música y de informática
<u>Materiales:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuaderno de trabajo.</li> <li>-Instrumentos de percusión determinada e indeterminada del centro e instrumentos de los alumnos.</li> <li>-Ordenadores y tablets del centro y dispositivos móviles de los alumnos.</li> <li>-Dos docentes que se distribuyan entre el aula de música y el de informática.</li> <li>-Partitura de la canción incluyendo una segunda voz en el fragmento seleccionado (elaborado por el docente para la estación de vocal).</li> <li>-Partitura de la canción incluyendo el acorde principal de cada compás del fragmento seleccionado (elaborado por el docente para la estación de instrumental).</li> </ul>	
<u>Desarrollo de las actividades:</u>	
<p>-Estaciones de trabajo (50 min): Siguiendo las indicaciones del Anexo 2, cada grupo se dirigirá a la estación que corresponda, estando cada sesión en una de ellas. Las estaciones de instrumental y coreografía se desarrollarán en el aula de música y las de tecnología y vocal en el aula de informática. Durante esta primera parte de la sesión, los miembros de cada grupo deberán realizar las actividades recogidas en el guion y el secretario deberá anotar los progresos, problemas y soluciones que surjan en el cuaderno de trabajo de la estación en la que se encuentren.</p> <p>Los alumnos dispondrán del aula de música con el ordenador, proyector y los instrumentos que haya en el centro y del aula de informática con varios ordenadores. Además, el docente permitirá a los alumnos el uso de sus dispositivos móviles, siempre y cuando se usen exclusivamente con finalidad educativa.</p> <p>El docente irá orientando y ayudado a cada grupo en su trabajo.</p>	

-Puesta en común (10 min): se reunirán los portavoces y secretarios de cada grupo para la puesta en común de lo que se ha trabajado durante la sesión en cada estación. Además, cada portavoz podrá pedir ayuda u opinión al resto con el objetivo de que el trabajo de todos los grupos esté cohesionado.

### Figura 13

*Desarrollo de la séptima sesión de música.*

<b>Sesión 7:</b> grupos de expertos	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de música y de informática
<u>Materiales:</u> -Cuadernos de trabajo. -Instrumentos de percusión determinada e indeterminada del centro e instrumentos de los alumnos. -Ordenadores y tablets del centro y dispositivos móviles de los alumnos. -Dos docentes que se distribuyan entre el aula de música y el de informática. -Folios y material para la elaboración de las máscaras.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Grupos de expertos (5 min): con ayuda del docente, los alumnos se distribuirán en 4 grupos de expertos: un grupo de expertos en vocal, otro en instrumental, otro en coreografías y otro en tecnología. El docente entregará a cada grupo de expertos el cuaderno de trabajo correspondiente a su especialidad en el que cada grupo ha ido anotando las actividades realizadas durante las sesiones anteriores. -Trabajo de los expertos (35 min): los expertos de cada grupo deberán realizar las tareas recogidas en la última página del cuaderno, en las que se indica que son para los expertos. -Grabaciones y vestuario (20 min): el grupo encargado de la parte tecnológica comenzará con las pruebas de audio y las grabaciones del grupo vocal. Deberán realizar varias grabaciones hasta conseguir el resultado deseado. De manera simultánea, los grupos de instrumental y coreografía se reunirán para decidir el vestuario utilizado durante el baile y para elaborar las máscaras que llevarán en la grabación del vídeo. Este vestuario y las máscaras deberán estar relacionadas con la temática de la canción.	

### Figura 14

*Desarrollo de la octava sesión de música.*

<b>Sesión 8:</b> Finalizar las grabaciones	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de música y de informática
<u>Materiales:</u> -Cuadernos de trabajo. -Instrumentos de percusión determinada e indeterminada del centro e instrumentos de los alumnos. -Ordenadores y tablets del centro y dispositivos móviles de los alumnos. -Dos docentes que se distribuyan entre el aula de música y el de informática. -Folios y material para la elaboración de las máscaras. -Una copia del Anexo 7 por alumno.	

<p><u>Desarrollo de las actividades:</u></p> <p>-Grabaciones (30 min): el grupo tecnológico terminará de realizar las grabaciones pendientes de los grupos vocal e instrumental. A continuación, editará los audios grabados con Audacity hasta obtener el audio final y lo subirá a la aplicación de TikTok.</p> <p>Mientras tanto, los grupos que no estén grabando terminarán de elaborar las máscaras para el baile.</p> <p>El grupo de baile comenzará a ensayar la coreografía utilizando la aplicación de TikTok controlando el espacio, la luz y el lugar en el que se va a grabar.</p> <p>-TikTok (15 min): grabación y publicación del baile con el audio ya editado y subido a TikTok. Es importante que al subir el vídeo a TikTok se incluya el hashtag creado por los alumnos e incluido en los carteles informativos para que los participantes del concurso publiquen sus vídeos añadiéndolo en la descripción.</p> <p>-Reflexión y autoevaluación (15 min): cada alumno de forma individual realizará una reflexión y una autoevaluación del trabajo individual y grupal durante el proyecto (Anexo 7).</p>
--

### Figura 15

*Desarrollo de la novena sesión de música.*

<b>Sesión 9:</b> exposiciones del trabajo	
<u>Duración:</u> 30 min	<u>Localización:</u> aula de música
<p><u>Materiales:</u></p> <p>-Cuadernos de trabajo.</p> <p>-Instrumentos de percusión determinada e indeterminada del centro e instrumentos de los alumnos.</p> <p>-Ordenador y proyector del aula de música.</p> <p>-Una copia del Anexo 10 para cada alumno.</p>	
<p><u>Desarrollo de las actividades:</u></p> <p>-Exposiciones (30 min): durante la primera media hora de la sesión (en los últimos 30 min se llevará a cabo clase normal) cada grupo de expertos contará con un máximo de 7 min para exponer al resto de la clase su trabajo, dificultades y resultado final.</p> <p>Cada alumno contará con una copia del Anexo 10 para evaluar el trabajo de cada uno de los otros tres grupos y que posteriormente entregará al docente.</p>	

### Figura 16

*Desarrollo de la décima sesión de música.*

<b>Sesión 10:</b> selección del ganador	
<u>Duración:</u> 30 min	<u>Localización:</u> aula de informática
<p><u>Materiales:</u></p> <p>-Ordenadores, proyector y altavoces.</p>	
<p><u>Desarrollo de las actividades:</u></p> <p>-Visualización y votación (30 min): en el buscador de TikTok se escribirá el hashtag utilizado para el concurso y se irán visualizando los vídeos publicados por los participantes. El docente irá asignando un número a cada nombre de usuario y los escribirá en un papel.</p> <p>Cada alumno apuntará en un folio el nombre de las 5 categorías de premios que se entregan e irá escribiendo el número de los vídeos candidatos a ganadores para cada premio. Finalmente,</p>	



cada alumno deberá decantarse por un solo vídeo para cada premio. Los alumnos introducirán sus respuestas en un formulario de Google elaborado por el docente.  
 El docente mostrará en la pantalla el resultado de las votaciones y se conocerá el nombre de las cuentas ganadoras. Los ganadores serán anunciados con carteles por el colegio y a través de un correo a los padres de los alumnos.  
 La entrega de premios se realizará en el festival de final de curso del centro.

## **Plástica**

En lo que corresponde a las horas de plástica, serán necesarias 3 sesiones de trabajo que se recogen en orden en las Figuras 17 y 18.

### **Figura 17**

*Desarrollo de la primera sesión de plástica.*

<b>Sesión 1:</b> creación de grupos y categorías	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de clase
<u>Materiales:</u> -Folios y material de dibujo.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Creación de grupos (15 min): el docente creará 5 grupos de trabajo de 4 o 5 miembros cada uno. Una vez formados los grupos, la clase deberá definir 5 categorías de premios, como pueden ser premio al más coordinado, al más original o al más gracioso. Finalmente, se asignará una de estas categorías a cada grupo por sorteo. -Bocetos (45 min): dentro de cada grupo se realizará una lluvia de ideas para el diseño del premio que serán apuntadas en un folio. A continuación, cada alumno deberá diseñar un boceto del premio incluyendo medidas, materiales y colores. Durante los últimos 10 minutos de la clase, cada alumno pondrá su boceto en común con el resto de su grupo y se elegirá uno o la combinación de varios como resultado final. Al finalizar la clase, deberán entregar al profesor todos los bocetos elaborados incluyendo el diseño del boceto final. Los alumnos deberán traer para las dos siguientes sesiones los materiales reciclados y necesarios para la construcción de su trofeo.	

### **Figura 18**

*Desarrollo de la segunda y tercera sesión de plástica.*

<b>Sesiones 2 y 3:</b> construcción del premio	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de clase
<u>Materiales:</u> -Materiales reciclados. -Boceto del trofeo.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Inicio de la construcción (1 hora): los alumnos pondrán en común los materiales que tienen y se repartirán el trabajo para comenzar con la construcción del trofeo. A modo de diario deberán recoger por escrito los pasos a seguir para la construcción del premio, las modificaciones que	

vayan realizando sobre el diseño inicial y el motivo del cambio y, finalmente, las conclusiones evaluando si esos cambios han sido acertados o no.

El docente deberá recordar a los grupos que en el trofeo deberá aparecer indicada la categoría a la que pertenece ese premio, el nombre del concurso y el año.

Este será el desarrollo de la segunda y tercera sesión, teniendo en cuenta que, de la tercera sesión, será tomado únicamente el tiempo que los alumnos necesiten para terminar el trofeo.

### **Lengua Castellana**

En lo que corresponde a las horas de Lengua Castellana, serán necesarias 3 sesiones de trabajo que se recogen en orden en las Figuras 19, 20 y 21.

#### **Figura 19**

*Desarrollo de la primera sesión de Lengua Castellana.*

<b>Sesión 1:</b> construcción del premio	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de clase
<u>Materiales:</u> -Carteles informativos.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Análisis carteles informativos (15 min): en la sesión anterior el docente habrá mandado a los alumnos traer fotos o ejemplos de carteles informativos. Entre todos, los irán rotando por la clase y cada alumno irá apuntando en un papel las características que vea que tienen en común y aquellas que le llaman la atención. A continuación, los alumnos pondrán en común las anotaciones que han ido realizando y el docente hará una pequeña explicación teórica completando las conclusiones a las que han llegado los alumnos sobre los carteles informativos. -Boceto del cartel (45 min): en parejas creadas por el docente, los alumnos elaborarán en papel un ejemplo de cartel informativo en el que se incluya la siguiente información: nombre del proyecto, aplicación utilizada, periodo de participación, hashtag que hay que incluir en la descripción del vídeo, la condición de que los participantes deben ir con máscara a la hora de grabar su vídeo para que no se les vea la cara, espacio para incluir el código QR que los lleve al TikTok con el baile creado en las sesiones de música y cualquier otra información o dibujos que ellos consideren necesarios.	

#### **Figura 20**

*Desarrollo de la segunda sesión de Lengua Castellana.*

<b>Sesión 2:</b> digitalización del cartel	
<u>Duración:</u> 1 hora	<u>Localización:</u> aula de informática
<u>Materiales:</u> -Carteles en papel elaborados en la sesión anterior. -Un ordenador por cada pareja.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Herramientas de trabajo (10 min): el docente enseñará a los alumnos a través del proyector tres herramientas con las que podrán pasar a formato digital su cartel informativo: Canva,	

Genially y PowerPoint. Les mostrará de forma rápida las opciones principales de cada programa y los alumnos comenzarán a trabajar.  
 -Carteles digitales (50 min): cada pareja seleccionará el programa con el que quiera digitalizar su cartel informativo y comenzará a trabajar en ello. El docente se estará pasando por los diferentes ordenadores ayudando y resolviendo dudas.

**Figura 21**

*Desarrollo de la tercera sesión de Lengua Castellana.*

<b>Sesión 3:</b> digitalización del cartel	
<u>Duración:</u> 30 min	<u>Localización:</u> aula de clase
<u>Materiales:</u> -Carteles de cada pareja.	
<u>Desarrollo de las actividades:</u> -Votación (15 min): se proyectarán en la pizarra digital los carteles elaborados y se seleccionará uno ganador a votación. En este cartel se incluirá el código QR que lleve a la publicación de TikTok creada por los alumnos. Para crear este código QR habrá que seguir los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir el siguiente generador de códigos QR: <a href="https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/">https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/</a></li> <li>• Abrir la aplicación de TikTok y obtener el enlace de la publicación del vídeo creado.</li> <li>• Copiar el enlace en el anterior enlace y descargar el código QR obtenido en formato png.</li> <li>• Incluir este código en el cartel informativo ganador.</li> </ul> -Distribución (15 min): imprimir varias copias a color del cartel informativo y colgarlas por los diferentes pasillos del colegio. Además, el docente lo mandará por correo a los padres del centro.	

**6.7.- Atención a la diversidad**

Las actividades propuestas en esta Unidad son breves, variadas y con una meta clara para intentar llegar a todos los estudiantes y que estos sepan en todo momento la utilidad de los contenidos que están trabajando.

Con el objetivo de llevar a cabo un proceso de inclusión dentro del aula atendiendo así a la diversidad de intereses, ritmos de trabajo y necesidades de los alumnos, hemos utilizado el trabajo cooperativo como metodología principal. Vera (2009) habla del aprendizaje cooperativo como uno de los caminos para trabajar la diversidad e inclusión del alumnado dentro del aula, pues permite que alumnos con diferentes capacidades y niveles de rendimiento trabajen de forma conjunta persiguiendo un mismo aprendizaje. Esta autora defiende el trabajo de las relaciones grupales para que sean los propios alumnos los que se conozcan interactuando con sus iguales y descubran diferentes caminos para que todos puedan llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos.

A la hora de diseñar este proyecto, se han tomado varias decisiones con el objetivo de atender a la variedad de necesidades que podemos encontrarnos en un aula de Primaria. Se ha buscado que sea un proyecto flexible y cercano a los alumnos para poder llevarlo a cabo en cualquier centro y aula. Estas medidas tomadas han sido las siguientes:

- Los alumnos van a pasar por todas las estaciones de trabajo para aprender los contenidos trabajados en cada una de ellas. Sin embargo, en la séptima y octava sesión van a dividirse en grupos de expertos centrados en el desempeño de una tarea específica: el canto, la interpretación instrumental, la danza o la tecnología; lo que aumentará el interés e implicación de los estudiantes por el proyecto.
- Estructurar las sesiones a través del guion de trabajo de cada grupo en el que se enuncian, de forma clara, las tareas a realizar. Además, los alumnos deben ir marcando las tareas que van completando, lo que les va a ayudar a organizar el trabajo y el tiempo de cada sesión.
- Establecer una serie de roles dentro de cada grupo que conlleven unas tareas y funciones determinadas para cada alumno. Asignar una responsabilidad concreta al alumnado aumenta el nivel de compromiso con la tarea. El docente debe ser consciente de las capacidades de cada alumno a la hora de asignar estos roles y funciones.
- La introducción del lenguaje de signos en la creación de la coreografía ayuda al desarrollo de la empatía, a la integración de los alumnos que utilizan este lenguaje y a despertar en los estudiantes el interés por aprender diferentes formas de comunicación que les facilitará la interacción con otros compañeros con dificultades auditivas.

Además de estas medidas generales que persiguen la plena integración de todos los alumnos, se presentan a continuación algunas tareas de ampliación y refuerzo.

Como tareas de ampliación para todos aquellos alumnos o grupos que acaben a tiempo las actividades o que puedan ir más allá de lo recogido en el guion de trabajo, se propondrán las siguientes: crear nuevos acompañamientos con ritmos más complejos para la parte instrumental, aumentar la dificultad de los acompañamientos con instrumentos de percusión determinada introduciendo la interpretación de dos o más notas de forma simultánea o introducir más efectos a la hora de editar el audio grabado.

Como tareas de refuerzo para aquellos alumnos que necesiten repasar, profundizar o trabajar de forma más lenta algún contenido se proponen las siguientes: trabajar el pulso, el ritmo y las figuras musicales de forma corporal o percutiendo sobre la espalda del compañero, disponer a los alumnos con dificultades auditivas cerca de los altavoces y utilizar carteles con números, pictogramas, notas musicales dentro del pentagrama o figuras musicales para facilitar la

comunicación y el trabajo con alumnos con discapacidad motriz o comunicativa. Como actividad para facilitar la creación de compases para la composición de acompañamientos, el docente dará un folio con tres cajas divididas en tantas partes iguales como pulsos tenga el compás de la canción. Los alumnos deberán completar una solo con negras, otra solo con corcheas y otra solo con blancas. Con esta actividad tendrán recogido, de una forma visual, las equivalencias entre estas figuras. Una vez hecho esto, deberán completar tantos compases como sean necesarios combinando estas figuras.

## 6.8.- Evaluación

Para llevar a cabo la evaluación de este proyecto debemos atender a los criterios de evaluación y a los estándares de aprendizaje recogidos en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Estos son los que nos van a orientar sobre los logros que deben alcanzar nuestros alumnos, tanto a nivel de conocimientos como de competencias.

En las Figuras 22, 23 y 24 se establece una relación entre los contenidos a trabajar durante este proyecto, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje y los instrumentos empleados para la evaluación de las áreas de Lengua Castellana, Plástica y Música respectivamente.

### Figura 22

*Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación del área de Lengua Castellana.*

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Instrumento de evaluación
1	B1.C1. Participar en las actividades de comunicación y expresión oral, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás, exponer con claridad	B1.E1.2. Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección. B1.E1.3. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás. B1.E1.4. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa.	Rúbrica lengua
	B1.C3. Expresarse de forma oral y estructurada utilizando un vocabulario preciso y adecuado a las diferentes formas textuales, una estructura coherente y	B1.E3.3. Participa activamente en la conversación contestando preguntas y haciendo comentarios relacionados con el tema de la conversación.	

	una entonación y ritmo adecuados	B1.E.3.4. Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.	
2	B3.C4. Elaborar proyectos individuales o colectivos sobre diferentes temas del área.	B3.E4.2. Resume el contenido de textos recogiendo las ideas fundamentales, evitando parafrasear el texto y utilizando una expresión personal.	
3	B3.C2. Aplicar todas las fases del proceso de escritura en la producción de textos escritos de distinta índole: planificación, revisión y reescritura.	B3.E2.1. Planifica y redacta textos siguiendo unos pasos: planificación, redacción, revisión y mejora.	
4	B3.C6. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para presentar sus producciones.	B3.E6.2. Utiliza los procesadores de textos para mejorar sus producciones escritas.	

**Figura 23**

*Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación del área de Plástica.*

<b>Contenido</b>	<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Estándar de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
5	B2.C3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final.	B3.E3.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones, manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso. B3.E3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.	Rúbrica plástica
6	B2.C5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales, recursos y técnicas.	B2.E5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.	

**Figura 24**

*Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación del área de Música.*

<b>Contenido</b>	<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Estándar de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
7 y 8	B2.C2. Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.	B2.E2.2. Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras. B2.E2.4. Interpreta piezas vocales e instrumentales para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento.	Lista de control y escalas de estimación
9 y 10	B2.C3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos.	B2.E3.1. Busca información bibliográfica, en medios de comunicación o en Internet. B2.E3.2. Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.	
11	B3.C1. Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos y emociones.	B3.E1.2. Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta danzas. B3.E1.5. Inventa coreografías que corresponden con la forma interna de una obra musical y conlleva un orden espacial y temporal.	

Para evaluar los logros alcanzados por los alumnos en el área de Lengua y Literatura se recoge en el Anexo 8 una rúbrica con las diferentes categorías a evaluar. Esta rúbrica permite al docente evaluar el comportamiento, el proceso de trabajo y el resultado final obtenido. Para la evaluación del área de Plástica, el docente contará con una rúbrica similar (Anexo 9) a la del área de Lengua, pero adaptada a los procedimientos y contenidos propios de esta área.

Para evaluar el trabajo realizado durante las 10 sesiones de Música se utilizarán 3 instrumentos diferentes de evaluación. El primero será una escala de estimación que permitirá a cada alumno realizar una autoevaluación de su participación y trabajo dentro del grupo (Anexo 7). La segunda será una lista de control (Anexo 10) para llevar a cabo una coevaluación: los alumnos de cada grupo evaluarán el trabajo del resto de sus compañeros a través de la exposición realizada durante la sesión 9, del resultado final obtenido tras grabar el TikTok y de los momentos de trabajo conjunto durante el desarrollo del proyecto. Para ello, cada grupo escribirá en la parte superior derecha el nombre de los otros tres grupos a los que evaluará y rellenará la lista de control correspondiente. Las decisiones tomadas para realizar esta coevaluación deberán ser objetivas y realistas. Finalmente, el docente evaluará el trabajo individual, en grupo, el comportamiento, la actitud y los logros alcanzados durante el desarrollo del proyecto de cada uno de los alumnos a través de una escala de estimación (Anexo 11).

## **7.- CONCLUSIONES**

Como hemos podido comprobar a través de la información recogida en el marco teórico y en las consideraciones previas, las redes sociales suponen un recurso interesante a la hora de trabajar contenidos musicales dentro del aula de Primaria. La cercanía de las redes sociales a los alumnos, la estrecha relación con la sociedad actual y el uso de dispositivos electrónicos aumentan el interés e implicación de los estudiantes por el proyecto.

Aunque no se haya trabajado directamente sobre el correcto uso de las redes sociales y los riesgos y peligros que estas conllevan, con este proyecto se pretende ofrecer al alumnado alternativas sobre el uso de redes sociales como TikTok incorporándolas a la educación. Al trabajar sobre redes sociales en grupo, los alumnos van a compartir diferentes ideas sobre la publicación de vídeos o sobre los bailes, las canciones y la vestimenta, aspectos que suelen ser el origen de comentarios hirientes en redes. A través de la escucha, el diálogo y el debate sobre esta diversidad de opiniones, los estudiantes trabajarán la empatía, desarrollarán una actitud crítica hacia la inmensidad de contenido publicado en la red y fomentarán el respeto de las diferentes formas de expresión artística a través de las redes.

La creación de un proyecto con el diseño de un concurso musical como producto final tiene una doble finalidad. Por un lado, orientar todo el trabajo hacia un mismo objetivo que motive a los alumnos en el desempeño de sus tareas. Es necesario el trabajo de todos los grupos para la producción, edición y grabación del audio y del TikTok, lo que crea en cada alumno un sentimiento de responsabilidad y de importancia dentro del grupo. Por el otro, servir de nexo entre los diferentes alumnos, familias y personal del centro. Al orientar la temática del concurso hacia



un tema conocido por todo el centro y permitir la participación de todos los integrantes de la comunidad educativa se consigue utilizar la música y las redes sociales como hilo conductor del colegio.

El principal inconveniente que podemos encontrar a la hora de introducir las redes sociales en el aula es la edad. Las redes sociales implican una responsabilidad que los estudiantes de los cursos más bajos todavía no han desarrollado y una exposición a las pantallas que no les conviene. Es a partir de los 9 años cuando se comienza a desarrollar un pensamiento crítico, tanto musical como en lo referente al resto de campos y cuando los alumnos comienzan a entrar en contacto con las redes sociales. Al orientar este proyecto a estudiantes de 6º de Primaria nos aseguramos de que han estado en contacto con estas redes, conocen su funcionamiento y algunos de los riesgos derivados de su uso y de que tienen una base musical suficiente como para llevar a cabo un proyecto de este calibre que involucra todas las disciplinas musicales.

En lo que respecta a las limitaciones de este proyecto cabe destacar que las actividades podrían sufrir modificaciones, ya que no ha podido llevarse a cabo en un contexto educativo real. Las instalaciones del centro, la falta de material instrumental o de dispositivos electrónicos, el número de alumnos por aula o los conocimientos previos de los estudiantes serían algunos de los motivos que podrían mover al docente a realizar cambios en el diseño del proyecto para adaptarlo a las características del alumnado.

Las instalaciones y el material del centro pueden facilitar o limitar inmensamente la puesta en práctica del proyecto. Si el centro cuenta con aula de música e informática equipadas con diferentes instrumentos, los alumnos contarán con el material necesario para poder desarrollar las sesiones propuestas y obtener un buen resultado final. Si, por el contrario, el centro no cuenta con una sala de informática lo suficientemente equipada ni con instrumentos musicales, no se podría llevar a cabo este proyecto tal y como se presenta. Estas limitaciones podrían dar pie al diseño de otras actividades que enriquecerían tanto al proyecto como a los alumnos como; por ejemplo, la construcción de instrumentos con materiales reciclados que serían utilizados para la interpretación de los acompañamientos.

Si la ratio de alumnos es notablemente inferior a la descrita en el proyecto, los 4 grupos estarían compuestos por menos integrantes y esto ralentizaría la realización de las actividades propuestas. Una posible solución sería ampliar el número de sesiones del proyecto, solución poco recomendable teniendo en cuenta las escasas horas de música al año y la cantidad de contenidos a trabajar. Trabajar con todo el grupo de la clase junto y dedicar una sesión o sesión y media a cada una de las cuatro grandes tareas sería más viable. Empezar centrándose en el aprendizaje de la canción y en el canto a dos voces, continuar con la creación y práctica de los acompañamientos

instrumentales y de la coreografía y, finalmente, dividir la clase en dos grupos para la interpretación, grabación y edición de los audios.

En cuanto al nivel musical de los alumnos al llegar a 6º, será docente el que evalúe las capacidades y destrezas musicales de sus estudiantes durante el primer trimestre y realice las modificaciones y adaptaciones necesarias para poder llevar a cabo el proyecto durante el segundo.

La realización de este Trabajo de Fin de Grado me ha permitido poner en práctica una gran parte de los conocimientos adquiridos durante los 4 años de estudios universitarios, como son: el manejo de documentos oficiales y legislativos, la selección de contenidos para la elaboración de programaciones, la elección de los instrumentos de evaluación más óptimos en función de los contenidos a evaluar, la elaboración de propuestas teniendo en cuenta la diversidad que podemos encontrarnos en las aulas de Primaria, la introducción de las TIC dentro del aula, la búsqueda y selección de información en diferentes fuentes, el uso de las normas APA o la puesta en práctica de diferentes metodologías para el trabajo de contenidos musicales. Además, este trabajo me ha otorgado la oportunidad de investigar sobre las TIC dentro de la Educación y de diseñar una propuesta didáctica persiguiendo el objetivo personal de despertar el interés y la ilusión de los alumnos por el aprendizaje de la música tanto dentro del aula como fuera.

Como recurso educativo, las redes sociales ofrecen un amplio abanico de posibilidades para el trabajo de contenidos y competencias de diferentes áreas. Por desgracia, la incorporación de las redes sociales a la Educación Primaria es un mundo poco estudiado y sobre el que apenas se ha escrito. Con vistas a un futuro cercano, sería interesante poder estudiar más en profundidad la respuesta del alumnado a esta propuesta e introducir los cambios necesarios para mejorarla. Además, ampliar los conocimientos sobre las ventajas y los inconvenientes del uso de las redes sociales en el aula través de una investigación cualitativa a fondo ayudaría a otros docentes a comenzar a introducirlas en sus aulas.

## 8.- REFERENCIAS

- Alsina, P., & Masmitjà, P. A. (1997). *El área de educación musical: Propuestas para aplicar en el aula* (Vol. 110). Graó.
- Arab, E. y Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e Internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*. 26 (1) 7-13. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0716864015000048?token=CA2CE455F37637F69041F4C68012C51D330D1C60BE028556950B41D85001E5E79D0EDCB06BB7E6FF43879705364CBE69&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220509155055>
- Becerra-Chauca, N. y Taype-Rondan, A. (2020). TikTok: ¿una nueva herramienta educativa para combatir la COVID-19?. *Acta Médica Peruana*, 37(2), 249-251. <https://dx.doi.org/10.35663/amp.2020.372.998>
- Bisquerra, R. et al. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. La muralla S.L.
- Broquet, G. M. M. (1987). La naturaleza de los esquemas cognitivos. *Studies in Psychology= Estudios de Psicología*, (27), 169-174.
- Burgueño, P. (2 de marzo de 2009). Clasificación de redes sociales. *Pablo F. Burgueño*. Consultado el 5 de mayo de 2022 en <http://www.pabloburgueno.com/2009/03/clasificacion-de-redes-sociales/>
- Caivano, R. M., Fissore, M. L., Gómez, G. A., Mellano, S., París, M. F., Priegue, M. C., Tanburi, D. O., Villoria, L. N., Aranda, L. H., Buggia, D. E. y Ghella, M. A. (2010). *Proyecto de investigación. Utilización de la Web 2.0 para aplicaciones educativas en la U.N.V.M. EDUVIM*. Argentina.
- Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 33, 45-68.
- Camino, M. J. (marzo de 2020). *Ideas y herramientas para realizar actividades musicales durante la cuarentena*. Clase de música 2.0. <https://www.mariajesusmusica.com/inicio/category/herramientas%20205d68312c0a>
- Cantero, N.P. (2011). El papel integrador de la Educación Artística en Educación Primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 39, 1-8.

- Cartón, C. y Gallardo, C. (1993): Educación musical “Método Kodaly”. Valladolid. Castilla ediciones.
- Chiappe, A. (2013). Conductismo, Cognitivismo, Constructivismo: tres países con fronteras amplias y borrosas. La Sabana.
- Cobo, C. (2007). Capítulo 3. Mapa de aplicaciones. Una taxonomía comentada. En Cobo, C y Pardo, H. (2007). Planeta Web 2.0 Inteligencia colectiva o medios Fast Food. (pp. 61-88). Flacso México. Barcelona / México DF.
- Condemarín, M. (2000). Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes. *Lectura y vida*, 21(2), 26-35.
- Cooper, D.J. (1997) Literacy: Helping children construct meaning. Boston, New York: Houghton Mifflin Company.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, [Consejería de Educación] por el que establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Del Moral, J.A (2005). Redes Sociales ¿Moda o nuevo paradigma? Asociación de usuarios de Internet. Madrid.
- Del Prete, A. y Redon, S. (2020). Las redes sociales on-line: espacios de socialización y definición de la identidad. *Psicoperspectivas*. 9(1). [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-69242020000100086&script=sci\\_arttext&tlng=e](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-69242020000100086&script=sci_arttext&tlng=e)
- Esteban, M. (2009). Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural. *Educere*, 13(44), 235-241. Recuperado en 10 de mayo de 2022, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102009000100028&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100028&lng=es&tlng=es)
- Fernández, Y. (17 de abril de 2022). *TikTok: 39 funciones y trucos para exprimir al máximo la red social*. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/tiktok-39-funciones-trucos-para-exprimir-al-maximo-red-social>
- Fernández, Y. (7 de abril de 2021). *Qué es TikTok, de dónde viene y qué ofrece la red social de vídeos*. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/que-tiktok-donde-viene-que-ofrece-red-social-videos#:~:text=En%20cuanto%20a%20su%20funcionamiento,y%20caracter%C3%ADsticas%20de%20realidad%20aumentada>.

- Flores Cueto, J. J., Morán Corzo, J. J., y Rodríguez Vila, J. J. (2009). Las redes sociales. *Universidad de San Martín de Porres*, 3, 1-15.
- Gil, J. A. (2016). *Técnicas e instrumentos para la recogida de información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Hargreaves, D. J. (1998). *Música y desarrollo psicológico* (Vol. 126). Graó.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Ley Orgánica, 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 4 de octubre de 1990, núm. 238, pp. 28927-28942. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-24172#:~:text=Art%C3%ADculo%2027..cada%20modalidad%20y%20materias%20optativas>.
- Ley Orgánica, 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 24 de diciembre de 2002, núm. 307, pp. 45188-45220. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2002-25037>
- Ley Orgánica, 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-7899>
- Ley Orgánica, 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12886>
- Loayza-Maturrano, E. (2006). La investigación cualitativa en educación. *Investigación educativa*, 10 (18), 75-85. <https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/3>
- López, N. J. (2013). Aplicaciones Android y creatividad musical en primaria. *Música y educación*, 95, 15-23.
- Martínez-Guerrero, C. A. (2018). Uso de redes sociales en las revistas científicas de la Universidad de Los Andes, Venezuela. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 32- 52. doi: <https://dx.doi.org/10.15517/eci.v8i1.28104>

- Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Capítulo V. El profesor en entornos virtuales: condiciones, perfil y competencias en Coll, C y Monereo, C (Eds), *Psicología de la educación virtual* (pp. 132-152). Morata.
- McLachlan, S. (15 de diciembre de 2021). Cómo usa TikTok: Los principiantes empiezan aquí. *Hootsuite*. <https://blog.hootsuite.com/es/como-usar-tiktok/>
- Monereo, C. y Pozo, J. I. (2008). Capítulo IV. El alumno en entornos virtuales: condiciones, perfil y competencias en Coll, C. y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual* (pp. 109-131). Morata.
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica* (pp. 3-100). Madrid: Visor.
- Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Revista Currículum*, (25), 29-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3943478>
- Muñoz, M. P. y Hernández, M. A. (19 de marzo al 2 de abril de 2020). *Integración de las TIC en el Curriculum de Primaria*. V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI. México.(533-564).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 29 de enero de 2015, núm. 25, pp.6986-7003. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>
- PAVON, F. (2013). La introduccion de las tic en el curriculum y en la organizacion escolar de la educacion infantil y primaria. *Buenas prácticas educativas en el uso de las tic* (Vol. 1, pp. 11–50). Jaén (España): JOXMAN Editores, S.L.
- Pérez, J. (2015). Repetición e imitación en las primeras experiencias musicales. *Revista de pensament musical i difusió cultural*. (26). <https://sonograma.org/Suzuki+Educaci%C3%B3n>
- Rafael, A. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 1 de marzo de 2014, núm. 52, pp.1-58. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. Boletín Oficial de Estado. Madrid, 30 de octubre de 2007, núm. 260. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-18770>
- Rodríguez, M. L. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Editorial Octaedro.
- Sanuy, M. y González, L. (1969). Orff-Schulwerk. Música para niños I. Versión original española basada en la obra de Carl Orff y Gunild Keetman. Madrid. Unión musical española editores.
- Silva, M. I. C., Suárez, E. P., & Sierra, S. M. (2018). Redes sociales e identidad social. *Aibi Revista De Investigación, Administración e Ingeniería*, 6(1), 74-82.
- Tobeña, V. (2020). Pensar el futuro de la escuela desde comunidades de práctica. Claves desde TikTok. *DILEMATA. Revista Internacional de Éticas Aplicadas* (33), 221-233.
- Ward, J. (1964): Método Ward. *Pedagogía musical escolar. Primer año*. Desclée.

# ANEXOS

## Anexo 1 – Encuesta

Las preguntas que aparecen a continuación deben contestarse de forma ANÓNIMA y con total sinceridad. La información obtenida del análisis de las respuestas será utilizada para la realización del Trabajo de Fin de Grado de Raquel Casado, centrado en las redes sociales y la música dentro de la educación. Muchas gracias por la colaboración.

1. Sexo

- Femenino  
 Masculino

2. Edad: \_\_\_\_\_ años

3. ¿Utilizas alguna red social en tu tiempo libre?

- Sí  
 No

4. Marca las redes sociales que uses:

- TikTok  
 Instagram  
 Snapchat  
 YouTube  
 Otras: \_\_\_\_\_

5. ¿Qué dispositivo electrónico utilizas para entrar en redes sociales?

- Teléfono móvil  
 Tablet  
 Otro: \_\_\_\_\_

Debes responder a las preguntas 6, 7, 8 y 9 SOLO si utilizas TikTok u otras redes sociales en las que se pueda visualizar o crear un contenido similar al de TikTok.

6. ¿Para qué utilizas este tipo de redes sociales?

- Solo visualizar contenido de otros usuarios  
 Solo crear contenido  
 Visualizar y crear contenido  
 Otro: \_\_\_\_\_



7. En caso de crear contenido (aunque no subas los vídeos que grabes), marca las opciones que lleves a cabo:
- Imito bailes que han sido creados por otras personas
  - Imito bailes ya creados, pero introduciendo algún cambio que crea oportuno
  - Creo mis propios bailes
  - Otro: \_\_\_\_\_
8. Cuando utilizas estas redes sociales lo haces... (marca todas las opciones que sean ciertas para ti):
- Solo
  - Con amigos
  - Con familiares
  - Otro: \_\_\_\_\_
9. ¿Influyen en tu gusto musical (en las canciones que te gustan y que más escuchas) las canciones utilizadas en los vídeos más populares de estas redes sociales?
- Sí
  - No
10. ¿Has utilizado alguna red social de este tipo dentro de las clases de música del colegio?
- Sí
  - No
11. ¿Supondría para ti una mayor motivación hacia la asignatura de música el uso de alguna de estas redes sociales dentro de la clase?
- Sí
  - No
12. Escribe alguna actividad, idea, trabajo, etc., que se te ocurra o te gustaría llevar a cabo en la clase de música utilizando una red social como TikTok.

## Anexo 2 - Rotación por las estaciones

<b>Grupo</b>	<b>Integrantes del grupo</b>	<b>Estación 1</b>	<b>Estación 2</b>	<b>Estación 3</b>	<b>Estación 4</b>
<u>Grupo 1</u>		Canto	Instrumental	Danza	Tecnología
<u>Grupo 2</u>		Tecnología	Canto	Instrumental	Danza
<u>Grupo 3</u>		Danza	Tecnología	Canto	Instrumental
<u>Grupo 4</u>		Instrumental	Danza	Tecnología	Canto

### Anexo 3 – Guion estación vocal

Tarea Grupo 1	¿Hecho?	
	Sí	No
Realizar un calentamiento vocal durante 7 min similar al realizado por el docente en clase antes de comenzar vocal.		
Trabajo de la impostación y resonancia. Un alumno dirige el ejercicio, el resto están de pie manteniendo el sonido “n”. Los alumnos señalados por el director deberán emitir el sonido “nu”.		
Trabajo de empaste. Cada uno camina por la clase entonando la nota mi o la nota sol. Cada uno deberá escuchar al resto y juntarse a aquellas personas que estén entonando la misma nota que él. Repetir el juego con las notas fa-la y do-mi.		
Repaso de los intervalos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir 5 intervalos de 3ª descendente en un pentagrama.</li> <li>• Entonar las dos notas del intervalo por separado (ayudarse de un instrumento de placas).</li> <li>• Entonar las notas del intervalo a la vez ayudándose de la fononimia.</li> </ul>		
El docente entregará al grupo la partitura del fragmento seleccionado de la canción en la que se ha incluido una segunda voz.		
Practicar la primera voz ayudándose de la fononimia de Kodaly y prestando atención a la impostación de la voz.		
Entonar la segunda voz creada por el docente ayudándose de la fononimia de Kodaly. También se puede meter esta segunda voz en un programa de partituras como puede ser MuseScore o Noteflight que permiten reproducir la música escrita o tocarla con la flauta dulce o con un instrumento de placas para interiorizar la melodía.		
Cuando la segunda voz esté correctamente aprendida comenzar a cantar el fragmento a dos voces. Pedir ayuda al docente si se tienen dudas. Cada vez puede quedarse alejado un miembro del grupo escuchando el fragmento desde fuera para ayudar a corregir los errores.		

Tarea Grupo 2	¿Hecho?	
	Sí	No
Realizar un calentamiento vocal durante 7 min similar al realizado por el docente en clase antes de comenzar vocal.		
Trabajo de la impostación y resonancia. Un alumno dirige el ejercicio, el resto están de pie manteniendo el sonido “n”. Los alumnos señalados por el director deberán emitir el sonido “nu”.		
Trabajo de empaste. Cada uno camina por la clase entonando la nota mi o la nota sol. Cada uno deberá escuchar al resto y juntarse a aquellas personas que estén entonando la misma nota que él. Repetir el juego con las notas fa-la y do-mi.		
Repaso de los intervalos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir 5 intervalos de 3ª descendente en un pentagrama.</li> <li>• Entonar las dos notas del intervalo por separado (ayudarse de un instrumento de placas).</li> <li>• Entonar las notas del intervalo a la vez ayudándose de la fononimia.</li> </ul>		
El docente entregará al grupo la partitura del fragmento seleccionado de la canción en la que se ha incluido una segunda voz.		
Practicar la primera voz ayudándose de la fononimia de Kodaly y prestando atención a la impostación de la voz.		
Entonar la segunda voz creada por el docente ayudándose de la fononimia de Kodaly. También se puede meter esta segunda voz en un programa de partituras como puede ser MuseScore o Noteflight que permiten reproducir la música escrita o tocarla con la flauta dulce o con un instrumento de placas para interiorizar la melodía.		
Cuando la segunda voz esté correctamente aprendida comenzar a cantar el fragmento a dos voces. Pedir ayuda al docente si se tienen dudas. Cada vez puede quedarse alejado un miembro del grupo escuchando el fragmento desde fuera para ayudar a corregir los errores.		

Tarea Grupo 3	¿Hecho?	
	Sí	No
Realizar un calentamiento vocal durante 7 min similar al realizado por el docente en clase antes de comenzar vocal.		
Trabajo de la impostación y resonancia. Un alumno dirige el ejercicio, el resto están de pie manteniendo el sonido “n”. Los alumnos señalados por el director deberán emitir el sonido “nu”.		
Trabajo de empaste. Cada uno camina por la clase entonando la nota mi o la nota sol. Cada uno deberá escuchar al resto y juntarse a aquellas personas que estén entonando la misma nota que él. Repetir el juego con las notas fa-la y do-mi.		
Repaso de los intervalos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir 5 intervalos de 3ª descendente en un pentagrama.</li> <li>• Entonar las dos notas del intervalo por separado (ayudarse de un instrumento de placas).</li> <li>• Entonar las notas del intervalo a la vez ayudándose de la fononimia.</li> </ul>		
El docente entregará al grupo la partitura del fragmento seleccionado de la canción en la que se ha incluido una segunda voz.		
Practicar la primera voz ayudándose de la fononimia de Kodaly y prestando atención a la impostación de la voz.		
Entonar la segunda voz creada por el docente ayudándose de la fononimia de Kodaly. También se puede meter esta segunda voz en un programa de partituras como puede ser MuseScore o Noteflight que permiten reproducir la música escrita o tocarla con la flauta dulce o con un instrumento de placas para interiorizar la melodía.		
Cuando la segunda voz esté correctamente aprendida comenzar a cantar el fragmento a dos voces. Pedir ayuda al docente si se tienen dudas. Cada vez puede quedarse alejado un miembro del grupo escuchando el fragmento desde fuera para ayudar a corregir los errores.		

Tarea Grupo 4	¿Hecho?	
	Sí	No
Realizar un calentamiento vocal durante 7 min similar al realizado por el docente en clase antes de comenzar vocal.		
Trabajo de la impostación y resonancia. Un alumno dirige el ejercicio, el resto están de pie manteniendo el sonido “n”. Los alumnos señalados por el director deberán emitir el sonido “nu”.		
Trabajo de empaste. Cada uno camina por la clase entonando la nota mi o la nota sol. Cada uno deberá escuchar al resto y juntarse a aquellas personas que estén entonando la misma nota que él. Repetir el juego con las notas fa-la y do-mi.		
Repaso de los intervalos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir 5 intervalos de 3ª descendente en un pentagrama.</li> <li>• Entonar las dos notas del intervalo por separado (ayudarse de un instrumento de placas).</li> <li>• Entonar las notas del intervalo a la vez ayudándose de la fononimia.</li> </ul>		
El docente entregará al grupo la partitura del fragmento seleccionado de la canción en la que se ha incluido una segunda voz.		
Practicar la primera voz ayudándose de la fononimia de Kodaly y prestando atención a la impostación de la voz.		
Entonar la segunda voz creada por el docente ayudándose de la fononimia de Kodaly. También se puede meter esta segunda voz en un programa de partituras como puede ser MuseScore o Noteflight que permiten reproducir la música escrita o tocarla con la flauta dulce o con un instrumento de placas para interiorizar la melodía.		
Cuando la segunda voz esté correctamente aprendida comenzar a cantar el fragmento a dos voces. Pedir ayuda al docente si se tienen dudas. Cada vez puede quedarse alejado un miembro del grupo escuchando el fragmento desde fuera para ayudar a corregir los errores.		

Tarea Grupo de expertos en vocal	¿Hecho?	
	Sí	No
Realizar un calentamiento vocal previo.		
Decidir, con ayuda del docente, qué miembros del grupo interpretarán la primera voz y quiénes la segunda.		
Ensayar la primera voz todos juntos prestando atención a la impostación y a la resonancia de las voces.		
Ensayar la segunda voz todos juntos prestando atención a la afinación.		
Dividir el grupo en la primera y la segunda voz y entonar el fragmento a dos voces atendiendo al empaste de las voces. Cada vez puede quedarse alejado un miembro del grupo escuchando el fragmento desde fuera para ayudar a corregir los errores.		
Realizar la grabación de la parte vocal con ayuda del grupo centrado en las cuestiones tecnológicas. Analizar si la grabación queda mejor grabando las voces por separado o juntas.		
Ayudar a los especialistas en danza con la elección del vestuario para la grabación del TikTok y en la elaboración de las máscaras.		
Cada miembro del grupo deberá escribir en una cuartilla una reflexión sobre el trabajo, tanto individual como colectivo, realizado a lo largo del proyecto. Se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Cada alumno rellenará la hoja de autoevaluación y se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Exponer al resto de grupos las actividades llevadas a cabo durante el proyecto ayudándose de la información recogida en el cuaderno.		
Entonar a dos voces el fragmento delante del resto de grupos.		
Evaluar al resto de los grupos.		

## Anexo 4 – Guion estación instrumental

Tarea Grupo 2	¿Hecho?	
	Sí	No
Localizar en la partitura el fragmento de la canción seleccionado y leerlo con sílabas rítmicas.		
Interpretar este ritmo con percusión corporal y, posteriormente, con diferentes instrumentos de percusión indeterminada.		
Mientras unos percuten el ritmo del fragmento, un miembro del grupo improvisa diferentes ritmos con palmadas. Todos los miembros deberán llevar a cabo esta improvisación.		
Decidir un instrumento de percusión determinada y otro de percusión indeterminada para el acompañamiento del fragmento elegido.		
Crear un acompañamiento con las figuras rítmicas estudiadas para un instrumento de percusión indeterminada y escribirla en una hoja de papel pautado.		
El docente entregará una partitura a cada miembro del grupo en la que aparece la melodía y una segunda voz con un acorde en cada compás.		
Interpretar con instrumentos de percusión determinada estos acordes mientras dos miembros del grupo cantan el fragmento y comprobar que suena correctamente.		
Crear un ritmo con blancas, negras, corcheas y sus correspondientes silencios para un instrumento de percusión determinada basándose en las notas de los acordes de la partitura creada por el docente. Decidir previamente si este instrumento va a tocar solo una nota o dos simultáneamente.		
Escribir este acompañamiento en una hoja de papel pautado		
Practicar los acompañamientos creados, primero por separado y, posteriormente, de forma conjunta.		
Incluir las hojas con los acompañamientos en el cuaderno.		

Tarea Grupo 3	¿Hecho?	
	Sí	No
Localizar en la partitura el fragmento de la canción seleccionado y leerlo con sílabas rítmicas.		
Interpretar este ritmo con percusión corporal y, posteriormente, con diferentes instrumentos de percusión indeterminada.		
Mientras unos percuten el ritmo del fragmento, un miembro del grupo improvisa diferentes ritmos con palmadas. Todos los miembros deberán llevar a cabo esta improvisación.		
Decidir un instrumento de percusión determinada y otro de percusión indeterminada (diferentes a los elegidos por los grupos anteriores) para el acompañamiento del fragmento		
Crear un acompañamiento con las figuras rítmicas estudiadas para un instrumento de percusión indeterminada y escribirla en una hoja de papel pautado.		
El docente entregará una partitura a cada miembro del grupo en la que aparece la melodía y una segunda voz con un acorde en cada compás.		
Interpretar con instrumentos de percusión determinada estos acordes mientras dos miembros del grupo cantan el fragmento y comprobar que suena correctamente.		
Crear un ritmo con blancas, negras, corcheas y sus correspondientes silencios para un instrumento de percusión determinada basándose en las notas de los acordes de la partitura creada por el docente. Decidir previamente si este instrumento va a tocar solo una nota o dos simultáneamente.		
Escribir este acompañamiento en una hoja de papel pautado		
Practicar los acompañamientos creados, primero por separado y, posteriormente, de forma conjunta.		
Incluir las hojas con los acompañamientos en el cuaderno.		

Tarea Grupo 4	¿Hecho?	
	Sí	No
Localizar en la partitura el fragmento de la canción seleccionado y leerlo con sílabas rítmicas.		
Interpretar este ritmo con percusión corporal y, posteriormente, con diferentes instrumentos de percusión indeterminada.		
Mientras unos percuten el ritmo del fragmento, un miembro del grupo improvisa diferentes ritmos con palmadas. Todos los miembros deberán llevar a cabo esta improvisación.		
Decidir un instrumento de percusión determinada y otro de percusión indeterminada (diferentes a los elegidos por los grupos anteriores) para el acompañamiento del fragmento		
Crear un acompañamiento con las figuras rítmicas estudiadas para un instrumento de percusión indeterminada y escribirla en una hoja de papel pautado.		
El docente entregará una partitura a cada miembro del grupo en la que aparece la melodía y una segunda voz con un acorde en cada compás.		
Interpretar con instrumentos de percusión determinada estos acordes mientras dos miembros del grupo cantan el fragmento y comprobar que suena correctamente.		
Crear un ritmo con blancas, negras, corcheas y sus correspondientes silencios para un instrumento de percusión determinada basándose en las notas de los acordes de la partitura creada por el docente. Decidir previamente si este instrumento va a tocar solo una nota o dos simultáneamente.		
Escribir este acompañamiento en una hoja de papel pautado		
Practicar los acompañamientos creados, primero por separado y, posteriormente, de forma conjunta.		
Incluir las hojas con los acompañamientos en el cuaderno.		

Tarea Grupo 1	¿Hecho?	
	Sí	No
Localizar en la partitura el fragmento de la canción seleccionado y leerlo con sílabas rítmicas.		
Interpretar este ritmo con percusión corporal y, posteriormente, con diferentes instrumentos de percusión indeterminada.		
Mientras unos percuten el ritmo del fragmento, un miembro del grupo improvisa diferentes ritmos con palmadas. Todos los miembros deberán llevar a cabo esta improvisación.		
Decidir un instrumento de percusión determinada y otro de percusión indeterminada (diferentes a los elegidos por los grupos anteriores) para el acompañamiento del fragmento		
Crear un acompañamiento con las figuras rítmicas estudiadas para un instrumento de percusión indeterminada y escribirla en una hoja de papel pautado.		
El docente entregará una partitura a cada miembro del grupo en la que aparece la melodía y una segunda voz con un acorde en cada compás.		
Interpretar con instrumentos de percusión determinada estos acordes mientras dos miembros del grupo cantan el fragmento y comprobar que suena correctamente.		
Crear un ritmo con blancas, negras, corcheas y sus correspondientes silencios para un instrumento de percusión determinada basándose en las notas de los acordes de la partitura creada por el docente. Decidir previamente si este instrumento va a tocar solo una nota o dos simultáneamente.		
Escribir este acompañamiento en una hoja de papel pautado		
Practicar los acompañamientos creados, primero por separado y, posteriormente, de forma conjunta.		
Incluir las hojas con los acompañamientos en el cuaderno.		

Tarea Grupo de expertos en instrumental	¿Hecho?	
	Sí	No
Revisar los acompañamientos creados por los grupos iniciales de trabajo.		
Escoger dos o tres acompañamientos de instrumentos de percusión indeterminada y tres de instrumentos de percusión determinada.		
Practicar estos acompañamientos por separado.		
Repartir entre los componentes del grupo los diferentes acompañamientos escogidos.		
Ensayar de forma grupal el acompañamiento instrumental del fragmento.		
Realizar la grabación de la parte instrumental con ayuda del grupo centrado en las cuestiones tecnológicas. Analizar si la grabación queda mejor grabando los acompañamientos por separado o juntos.		
Ayudar a los especialistas en danza con la elección del vestuario para la grabación del TikTok y en la elaboración de las máscaras.		
Cada miembro del grupo deberá escribir en una cuartilla una reflexión sobre el trabajo, tanto individual como colectivo, realizado a lo largo del proyecto. Se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Cada alumno rellenará la hoja de autoevaluación y se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Exponer al resto de grupos las actividades llevadas a cabo durante el proyecto ayudándose de la información recogida en el cuaderno.		
Interpretar con los diferentes instrumentos el acompañamiento creado.		
Evaluar al resto de los grupos.		



## Anexo 5 – Guion estación danza

Tarea Grupo 3	¿Hecho?	
	Sí	No
Crear un calentamiento de una duración máxima de 6 minutos para realizar antes de comenzar cualquier danza y recogerlo en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar el fragmento seleccionado mientras se marca el pulso con los pasos. Aprovechar para realizar movimientos con el resto del cuerpo al ritmo de la canción y apuntarlos en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar los 10 primeros segundos del fragmento seleccionado y realizar una lluvia de ideas sobre la coreografía que hay que inventar teniendo en cuenta que esta debe incluir obligatoriamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasos de baile inventados.</li> <li>• Gestos de la lengua de signos española para comunicar algunas palabras u oraciones del fragmento seleccionado.</li> <li>• Incluir movimientos del cuerpo entero, no solo de brazos.</li> </ul>		
Copiar la letra del fragmento en una hoja del cuaderno y seleccionar las palabras o fragmentos de oraciones que se van a signar en lengua de signos española y las que van a ir acompañadas de pasos de baile.		
Buscar los signos correspondientes a esas palabras o fragmentos en Internet asegurándose de que corresponden a la lengua de signos <b>española</b> . Para ello pueden pedir ayuda a algún profesor del centro que sepa lengua de signos o consultar las siguientes páginas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.spreadthesign.com/es.es/search/">https://www.spreadthesign.com/es.es/search/</a></li> <li>• <a href="https://fundacioncnse-dilse.org/">https://fundacioncnse-dilse.org/</a></li> <li>• <a href="#">YouTube</a></li> </ul>		
Crear pasos de baile para completar la coreografía de esos 10 primeros segundos del fragmento.		
Recoger en el cuaderno los pasos y signos en el orden adecuado.		

Tarea Grupo 4	¿Hecho?	
	Sí	No
Crear un calentamiento de una duración máxima de 6 minutos para realizar antes de comenzar cualquier danza y recogerlo en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar el fragmento seleccionado mientras se marca el pulso con los pasos. Aprovechar para realizar movimientos con el resto del cuerpo al ritmo de la canción y apuntarlos en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar del segundo 10 al 20 el fragmento seleccionado y realizar una lluvia de ideas sobre la coreografía que hay que inventar teniendo en cuenta que esta debe incluir obligatoriamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasos de baile inventados.</li> <li>• Gestos de la lengua de signos española para comunicar algunas palabras u oraciones del fragmento seleccionado.</li> <li>• Incluir movimientos del cuerpo entero, no solo de brazos.</li> </ul>		
Copiar la letra del fragmento en una hoja del cuaderno y seleccionar las palabras o fragmentos de oraciones que se van a signar en lengua de signos española y las que van a ir acompañadas de pasos de baile.		
Buscar los signos correspondientes a esas palabras o fragmentos en Internet asegurándose de que corresponden a la lengua de signos <b>española</b> . Para ello pueden pedir ayuda a algún profesor del centro que sepa lengua de signos o consultar las siguientes páginas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.spreadthesign.com/es.es/search/">https://www.spreadthesign.com/es.es/search/</a></li> <li>• <a href="https://fundacioncnse-dilse.org/">https://fundacioncnse-dilse.org/</a></li> <li>• <a href="#">YouTube</a></li> </ul>		
Crear pasos de baile para completar la coreografía de esos 10 segundos del fragmento.		
Recoger en el cuaderno los pasos y signos en el orden adecuado.		

Tarea Grupo 1	¿Hecho?	
	Sí	No
Crear un calentamiento de una duración máxima de 6 minutos para realizar antes de comenzar cualquier danza y recogerlo en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar el fragmento seleccionado mientras se marca el pulso con los pasos. Aprovechar para realizar movimientos con el resto del cuerpo al ritmo de la canción y apuntarlos en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar del segundo 20 al 30 el fragmento seleccionado y realizar una lluvia de ideas sobre la coreografía que hay que inventar teniendo en cuenta que esta debe incluir obligatoriamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasos de baile inventados.</li> <li>• Gestos de la lengua de signos española para comunicar algunas palabras u oraciones del fragmento seleccionado.</li> <li>• Incluir movimientos del cuerpo entero, no solo de brazos.</li> </ul>		
Copiar la letra del fragmento en una hoja del cuaderno y seleccionar las palabras o fragmentos de oraciones que se van a signar en lengua de signos española y las que van a ir acompañadas de pasos de baile.		
Buscar los signos correspondientes a esas palabras o fragmentos en Internet asegurándose de que corresponden a la lengua de signos <b>española</b> . Para ello pueden pedir ayuda a algún profesor del centro que sepa lengua de signos o consultar las siguientes páginas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.spreadthesign.com/es.es/search/">https://www.spreadthesign.com/es.es/search/</a></li> <li>• <a href="https://fundacioncse-dilse.org/">https://fundacioncse-dilse.org/</a></li> <li>• <a href="#">YouTube</a></li> </ul>		
Crear pasos de baile para completar la coreografía de esos 10 segundos del fragmento.		
Recoger en el cuaderno los pasos y signos en el orden adecuado.		

Tarea Grupo 2	¿Hecho?	
	Sí	No
Crear un calentamiento de una duración máxima de 6 minutos para realizar antes de comenzar cualquier danza y recogerlo en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar el fragmento seleccionado mientras se marca el pulso con los pasos. Aprovechar para realizar movimientos con el resto del cuerpo al ritmo de la canción y apuntarlos en el cuaderno de trabajo.		
Escuchar del segundo 30 al 40 el fragmento seleccionado y realizar una lluvia de ideas sobre la coreografía que hay que inventar teniendo en cuenta que esta debe incluir obligatoriamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasos de baile inventados.</li> <li>• Gestos de la lengua de signos española para comunicar algunas palabras u oraciones del fragmento seleccionado.</li> <li>• Incluir movimientos del cuerpo entero, no solo de brazos.</li> </ul>		
Copiar la letra del fragmento en una hoja del cuaderno y seleccionar las palabras o fragmentos de oraciones que se van a signar en lengua de signos española y las que van a ir acompañadas de pasos de baile.		
Buscar los signos correspondientes a esas palabras o fragmentos en Internet asegurándose de que corresponden a la lengua de signos <b>española</b> . Para ello pueden pedir ayuda a algún profesor del centro que sepa lengua de signos o consultar las siguientes páginas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.spreadthesign.com/es.es/search/">https://www.spreadthesign.com/es.es/search/</a></li> <li>• <a href="https://fundacioncse-dilse.org/">https://fundacioncse-dilse.org/</a></li> <li>• <a href="#">YouTube</a></li> </ul>		
Crear pasos de baile para completar la coreografía de esos 10 segundos del fragmento.		
Recoger en el cuaderno los pasos y signos en el orden adecuado.		

Tarea Grupo de expertos en danza	¿Hecho?	
	Sí	No
Revisar la coreografía y los signos del lenguaje de signos descritos en el cuaderno de trabajo.		
Consultar a miembros de otros grupos si se tienen dudas sobre la coreografía.		
Realizar un calentamiento previo antes de comenzar a ensayar la danza.		
Ensayar la coreografía creada atendiendo a que haya continuidad entre los pasos. Introducir transiciones de un paso a otro si se considera necesario.		
Decidir: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si va a grabar una persona o se va a apoyar el dispositivo móvil en algún lugar.</li> <li>• El lugar en el que se va a grabar teniendo en cuenta la luz y el espacio.</li> <li>• Cuántas personas van a aparecer en el vídeo final.</li> </ul>		
Junto con el grupo de expertos de vocal y de instrumental, pensar en el vestuario y en el diseño de las máscaras.		
Elaborar las máscaras con cartulinas y diferentes materiales.		
Grabar el vídeo definitivo con el audio editado y exportado a TikTok por el grupo tecnológico y publicarlo con el hashtag elegido.		
Cada miembro del grupo deberá escribir en una cuartilla una reflexión sobre el trabajo, tanto individual como colectivo, realizado a lo largo del proyecto. Se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Cada alumno rellenará la hoja de autoevaluación y se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Exponer al resto de grupos las actividades llevadas a cabo durante el proyecto ayudándose de la información recogida en el cuaderno.		
Realizar la coreografía delante del resto de grupos y, posteriormente, explicar el significado de los signos utilizados.		
Evaluar al resto de los grupos.		

## Anexo 6 – Guion estación tecnológica

Tarea Grupo 4	¿Hecho?	
	Sí	No
<p>Crear con la ayuda del profesor una cuenta de TikTok y recoger la información utilizada en el cuaderno de trabajo. Seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear una cuenta de correo de la clase.</li> <li>-Crear una cuenta de TikTok utilizando esta cuenta de correo.</li> <li>-Decidir un nombre de usuario formal que represente a toda la clase.</li> <li>-Elaborar un logo relacionado con la música para poner como foto de perfil de la cuenta.</li> <li>-Incluir una breve descripción en el perfil del motivo de creación de la cuenta.</li> </ul>		
<p>Buscar información en YouTube sobre cómo subir un audio propio a TikTok desde un dispositivo Android y recoger los pasos a seguir en el cuaderno.</p>		
<p>Grabar con el móvil diferentes audios recitando frases y cantando. Pasarlas al ordenador enviándolas por correo y guardarlas en una carpeta.</p>		
<p>Descargar de YouTube una música o sonido. Para ello utilizar un convertidor que pase de mp4 a mp3. Guardar este audio en la misma carpeta que los anteriores.</p>		
<p>Abrir el programa Audacity y realizar las siguientes pruebas con los audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Subir uno de los audios pinchando: <i>Archivo – Abrir.</i></li> <li>-Ajustar el audio a la pantalla pinchando: <i>Ver – Ajustar pista – Ajustar a anchura.</i></li> <li>-Aplicar diferentes efectos sobre el audio pinchando en <i>Efectos</i>. Probar efectos que creamos que pueden ser de utilidad para editar el audio final y apuntarlos en el cuaderno.</li> <li>-Modificar la intensidad del audio y probar el efecto <i>Desvanecer progresivamente.</i></li> <li>-Introducir varios audios en diferentes pistas, recortarlos, moverlos, repetirlos, etc., hasta crear una breve composición con los diferentes audios descargados.</li> <li>-Exportar el audio: <i>Archivo – Exportar – Exportar como mp3.</i></li> </ul>		

Tarea Grupo 1	¿Hecho?	
	Sí	No
<p>Buscar información en YouTube sobre cómo subir un audio propio a TikTok desde un dispositivo Android y recoger los pasos a seguir en el cuaderno.</p>		
<p>Grabar un audio cantando un fragmento de la canción seleccionada y subirlo a TikTok. Apuntar las dificultades que surjan durante este procedimiento y consultar al profesor si no se es capaz de resolver estos problemas.</p>		
<p>Grabar con el móvil diferentes audios recitando frases y cantando. Pasarlas al ordenador enviándolas por correo y guardarlas en una carpeta.</p>		
<p>Descargar de YouTube una música o sonido. Para ello utilizar un convertidor que pase de mp4 a mp3. Guardar este audio en la misma carpeta que los anteriores.</p>		
<p>Abrir el programa Audacity y realizar las siguientes pruebas con los audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Subir uno de los audios pinchando: <i>Archivo – Abrir.</i></li> <li>-Ajustar el audio a la pantalla pinchando: <i>Ver – Ajustar pista – Ajustar a anchura.</i></li> <li>-Aplicar diferentes efectos sobre el audio pinchando en <i>Efectos</i>. Probar efectos que creamos que pueden ser de utilidad para editar el audio final y apuntarlos en el cuaderno.</li> <li>-Modificar la intensidad del audio y probar el efecto <i>Desvanecer progresivamente.</i></li> <li>-Introducir varios audios en diferentes pistas, recortarlos, moverlos, repetirlos, etc., hasta crear una breve composición con los diferentes audios descargados.</li> <li>-Exportar el audio: <i>Archivo – Exportar – Exportar como mp3.</i></li> </ul>		
<p>Recoger las dificultades y los pasos seguidos en el cuaderno de trabajo.</p>		

Tarea Grupo 2	¿Hecho?	
	Sí	No
Investigar cómo crear un código QR a través del siguiente enlace: <a href="https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/">https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/</a> Escribir en el cuaderno los pasos a seguir.		
Seleccionar un vídeo de TikTok al azar, copiar su enlace y crear un código QR que lleve a este vídeo.		
Comprobar con un móvil o tablet que el código funciona correctamente		
Grabar con el móvil diferentes audios recitando frases y cantando. Pasarlas al ordenador enviándolas por correo y guardarlas en una carpeta.		
Descargar de YouTube una música o sonido. Para ello utilizar un convertidor que pase de mp4 a mp3. Guardar este audio en la misma carpeta que los anteriores.		
<p>Abrir el programa Audacity y realizar las siguientes pruebas con los audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Subir uno de los audios pinchando: <i>Archivo – Abrir.</i></li> <li>-Ajustar el audio a la pantalla pinchando: <i>Ver – Ajustar pista – Ajustar a anchura.</i></li> <li>-Aplicar diferentes efectos sobre el audio pinchando en <i>Efectos</i>. Probar efectos que creamos que pueden ser de utilidad para editar el audio final y apuntarlos en el cuaderno.</li> <li>-Modificar la intensidad del audio y probar el efecto <i>Desvanecer progresivamente.</i></li> <li>-Introducir varios audios en diferentes pistas, recortarlos, moverlos, repetirlos, etc., hasta crear una breve composición con los diferentes audios descargados.</li> <li>-Exportar el audio: <i>Archivo – Exportar – Exportar como mp3.</i></li> </ul>		
Recoger las dificultades y los pasos seguidos en el cuaderno de trabajo.		

Tarea Grupo 3	¿Hecho?	
	Sí	No
Investigar cómo crear un código QR a través del siguiente enlace: <a href="https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/">https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/</a> Escribir en el cuaderno los pasos a seguir.		
Seleccionar un vídeo de TikTok al azar, copiar su enlace y crear un código QR que lleve a este vídeo.		
Comprobar con un móvil o tablet que el código funciona correctamente		
Grabar con el móvil diferentes audios recitando frases y cantando. Pasarlas al ordenador enviándolas por correo y guardarlas en una carpeta.		
Descargar de YouTube una música o sonido. Para ello utilizar un convertidor que pase de mp4 a mp3. Guardar este audio en la misma carpeta que los anteriores.		
<p>Abrir el programa Audacity y realizar las siguientes pruebas con los audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Subir uno de los audios pinchando: <i>Archivo – Abrir.</i></li> <li>-Ajustar el audio a la pantalla pinchando: <i>Ver – Ajustar pista – Ajustar a anchura.</i></li> <li>-Aplicar diferentes efectos sobre el audio pinchando en <i>Efectos</i>. Probar efectos que creamos que pueden ser de utilidad para editar el audio final y apuntarlos en el cuaderno.</li> <li>-Modificar la intensidad del audio y probar el efecto <i>Desvanecer progresivamente.</i></li> <li>-Introducir varios audios en diferentes pistas, recortarlos, moverlos, repetirlos, etc., hasta crear una breve composición con los diferentes audios descargados.</li> <li>-Exportar el audio: <i>Archivo – Exportar – Exportar como mp3.</i></li> </ul>		
Realizar pruebas de sonido grabando diferentes voces e instrumentos. Anotar las dificultades encontradas y posibles soluciones.		

Tarea Grupo de expertos en tecnología	¿Hecho?	
	Sí	No
Revisar los pasos a seguir para: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardar audios en el ordenador, abrirlos con Audacity y modificarlos.</li> <li>• Exportar un audio desde Audacity.</li> <li>• Subir un audio a la red social de TikTok.</li> <li>• Crear un código QR que nos lleve a un vídeo de TikTok determinado.</li> </ul>		
Realizar las grabaciones del grupo vocal y del instrumental. Probar y evaluar si es mejor grabar las voces por separado o juntas.		
Mandar las grabaciones al ordenador y guardarlas en una misma carpeta con un nombre breve y claro.		
Juntar los audios en Audacity, variar la intensidad si es necesario para que ninguna voz tape al resto e incluir desvanecimiento progresivo al comenzar y finalizar el audio.		
Exportar el audio y subirlo a TikTok para la grabación del vídeo final.		
Colaborar en la grabación y publicación del TikTok incluyendo el hashtag en la descripción.		
Grabar el vídeo definitivo con el audio editado y exportado a TikTok por el grupo tecnológico y publicarlo con el hashtag elegido.		
Cada miembro del grupo deberá escribir en una cuartilla una reflexión sobre el trabajo, tanto individual como colectivo, realizado a lo largo del proyecto. Se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Cada alumno rellenará la hoja de autoevaluación y se incluirán dentro del cuaderno de trabajo.		
Exponer al resto de grupos las actividades llevadas a cabo durante el proyecto ayudándose de la información recogida en el cuaderno.		
Enseñar el archivo con la edición de todos los audios indicando los efectos y cambios realizados para obtener el audio final.		
Evaluar al resto de los grupos.		

## Anexo 7 - Autoevaluación

<b>Autoevaluación - Proyecto TikMusTok</b>				
1: Nunca      2: Pocas veces      3: A menudo      4: Siempre				
<b>Nombre:</b>		<b>Grupo de trabajo:</b>		
<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.- Propongo ideas para realizar o mejorar el trabajo en grupo.				
2.- Escucho y respeto las ideas de los demás, aunque no esté de acuerdo con ellas.				
3.- Soy flexible a la hora de tomar una decisión consensuada en grupo.				
4.- Cumplo con las tareas que me corresponden esforzándome y haciéndolo lo mejor posible.				
5.- Organizo mi tiempo de forma adecuada para tener las tareas realizadas a tiempo y no retrasar el trabajo del grupo.				
6.- Sigo las indicaciones de los responsables del grupo.				
7.- Expreso mi opinión con respeto si veo que algún compañero no está desempeñando bien sus tareas.				
8.- Traigo los materiales necesarios para cada sesión.				
9.- Ayudo a mis compañeros si lo necesitan.				

## Anexo 8 – Rúbrica Lengua Castellana

<b>EVALUACIÓN ÁREA LENGUA Y LITERATURA – PROYECTO TIKMUSTOK</b>				
	<b>EXCELENTE</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>MEJORABLE</b>	<b>INSUFICIENTE</b>
<b>ACTITUD</b> (20%)	Muestra una actitud activa y positiva en el trabajo por parejas. Utiliza un tono de voz suave y habla de cuestiones relacionadas con el trabajo. (2 puntos)	Muestra una actitud positiva en el trabajo por parejas. Suele utilizar un tono de voz adecuado y no siempre habla de cuestiones relacionadas con el trabajo. (1,5 puntos)	Su actitud hacia el trabajo no es siempre positiva, a veces muestra desinterés. Utiliza un tono de voz elevado y suele hablar sobre aspectos no relacionados con el trabajo. (1 punto)	Muestra una actitud negativa y desinterés hacia la actividad. Molesta a su compañero y al resto de parejas con su tono elevado de voz y sus temas de conversación completamente inadecuados. (0,5 puntos)
<b>TRABAJO EN PAREJAS</b> (25%)	Aporta ideas y escucha con respeto las ideas del otro miembro de la pareja. Utiliza el diálogo para llegar a un consenso. (2,5 puntos)	Escucha con respeto las ideas de su compañero, pero no aporta muchas ideas propias. Utiliza el diálogo para llegar a un acuerdo. (2 puntos)	Apenas aporta ideas y no siempre escucha la de su compañero. Acepta sin más la idea propuesta por su compañero o no acepta las ideas de otros. (1,25 puntos)	Impone sus ideas a través de gritos y malos gestos o no aporta ninguna idea dejando a su compañero solo ante la toma de decisiones. (0,75 punto)
<b>TRABAJO TECNOLÓGICO</b> (25%)	Cuida el material tecnológico. Tiene paciencia y escucha los consejos del profesor. Investiga los programas para sacarles un mayor partido. (2,5 puntos)	Cuida el material tecnológico y suele escuchar los consejos del profesor. No muestra interés en salirse de los recursos que ya conoce del programa. (2 puntos)	Cuida el material tecnológico. Usa los recursos más básicos de los programas y utiliza el ordenador para actividades no mandadas. (1,25 puntos)	No trata con cuidado el material tecnológico. No escucha las explicaciones del profesor y realiza actividades totalmente fuera de lugar. (0,75 puntos)
<b>PRODUCCIONES</b> (30%)	Presenta las dos versiones de su cartel sin faltas de ortografía y cumpliendo las premisas iniciales explicadas por el profesor. El diseño es original y utiliza colores y dibujos que ayudan a su comprensión. (3 puntos)	Presenta las dos versiones del cartel sin apenas faltas de ortografía. Cumple la mayor parte de las premisas iniciales. El diseño tiene colores y dibujos que despierta el interés del lector. (2,25 puntos)	Presenta las dos versiones acabadas del cartel con faltas de ortografía. No cumple todas las premisas iniciales. Falta de originalidad, color y hay una mala distribución de la información. (1,5 puntos)	Presenta las dos versiones, pero no completas y con faltas. No cumple la mayor parte de las premisas iniciales. Falta completa de organización y originalidad en el diseño. (1 punto)



## Anexo 9 – Rúbrica Plástica

<b>EVALUACIÓN ÁREA PLÁSTICA – PROYECTO TIKMUSTOK</b>				
	<b>EXCELENTE</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>MEJORABLE</b>	<b>INSUFICIENTE</b>
<b>ACTITUD</b> (20%)	Muestra una actitud activa y positiva en el trabajo en grupo. Utiliza un tono de voz suave y habla de cuestiones relacionadas con el trabajo. (2 puntos)	Muestra una actitud positiva en el trabajo en grupo. Suele utilizar un tono de voz adecuado y no siempre habla de cuestiones relacionadas con el trabajo. (1,5 puntos)	Su actitud hacia el trabajo no es siempre positiva, a veces muestra desinterés. Utiliza un tono de voz elevado y suele hablar sobre aspectos no relacionados con el trabajo. (1 punto)	Muestra una actitud negativa y de desinterés hacia la actividad. Molesta a sus compañeros y al resto de grupos con su tono elevado de voz y sus temas de conversación completamente inadecuados. (0,5 puntos)
<b>TRABAJO EN GRUPO</b> (25%)	Aporta ideas y escucha con respeto las ideas de sus compañeros. Utiliza el diálogo para llegar a un consenso. (2,5 puntos)	Escucha con respeto las ideas de sus compañeros, pero no aporta muchas ideas propias. Utiliza el diálogo para llegar a un acuerdo. (2 puntos)	Apenas aporta ideas y no siempre escucha la de sus compañeros. Acepta sin más la idea propuesta o no acepta las ideas de otros. (1,25 puntos)	Impone sus ideas a través de gritos y malos gestos o no aporta ninguna idea dejando a sus compañeros solos ante la toma de decisiones. (0,75 punto)
<b>CUIDADO DEL MATERIAL</b> (25%)	Trae los materiales necesarios para la elaboración del trabajo. Respeto los materiales y no los malgasta. Conoce las propiedades y la forma de trabajar los materiales. (2,5 puntos)	Trae los materiales necesarios, los cuida y no los malgasta. No conoce la forma de trabajar de todos los materiales, lo que le retrasa en la realización del trabajo. (2 puntos)	No trae todos los materiales necesarios. Los cuida, pero a veces los malgasta. Desconoce la forma de trabajar los materiales. (1,25 puntos)	No trae materiales para trabajar. Descuida y malgasta los materiales de sus compañeros. No sabe las características y forma de trabajar con ellos. (0,75 puntos)
<b>PRODUCCIÓN</b> (30%)	El trofeo cumple con los requisitos explicados. Está relacionado con la temática de la categoría correspondiente, es original y está correctamente elaborado. (3 puntos)	El trofeo cumple con casi todos los requisitos explicados. Está relacionado con la temática de la categoría correspondiente. Falta de originalidad y algún fallo en la elección de los materiales. (2,25 puntos)	No cumple con todos los requisitos ni está muy relacionado con la temática de la categoría correspondiente. Los materiales utilizados no son los adecuados. (1,5 puntos)	El trofeo no cumple los requisitos iniciales ni con la temática. Uso incorrecto de los materiales. (1 punto)

## Anexo 10 – Coevaluación

<b>Coevaluación - Proyecto TikMusTok</b>						
<b>Evalúa el grupo de expertos en _____</b>	Grupo _____		Grupo _____		Grupo _____	
<b>Aspecto a evaluar</b>	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1.- La exposición realizada del trabajo ha sido clara e interesante.						
2.- En la exposición han explicado las actividades realizadas poniendo ejemplos.						
3.- En la exposición han explicado los problemas que han tenido durante el proyecto y cómo los han solucionado.						
4.- Han terminado su parte del proyecto a tiempo para la grabación de los audios y de vídeo final.						
5.- Han elaborado su tarea de forma creativa y original buscando lo mejor para el vídeo final.						
6.- Han ayudado al resto de grupos cuando lo han necesitado.						
7.- Todos los miembros del grupo han participado en la realización de las actividades.						

## Anexo 11 – Evaluación docente

Introducir el nombre de los alumnos del grupo donde pone A1, A2, A3, A4, A5 y A6.

<b>Evaluación docente - Proyecto TikMusTok</b>						
1: Nunca      2: Pocas veces      3: A menudo      4: Siempre						
<b>Grupo de trabajo:</b>						
<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>	<b>A3</b>	<b>A4</b>	<b>A5</b>	<b>A6</b>
1.- Aporta ideas dentro de su grupo de trabajo.						
2.- Respeta el turno de palabra y las aportaciones de sus compañeros.						
3.- Utiliza un tono de voz y un vocabulario adecuados que favorecen un correcto ambiente de trabajo.						
4.- No se desmoraliza ante los problemas o contratiempos, sino que los afronta ofreciendo soluciones o alternativas.						
5.- Pregunta al docente o busca información en libros o Internet para resolver sus dudas.						
6.- Se ofrece para ayudar a sus compañeros cuando estos lo necesitan.						
7.- Tiene iniciativa para trabajar y desarrollar ideas nuevas.						
8.- Controla los contenidos musicales trabajados en su grupo.						
9.- Es capaz de explicar y argumentar sobre los contenidos trabajados frente a compañeros de otros grupos de trabajo.						
10.- Hace un correcto uso de las redes sociales utilizándolas como una herramienta educativa.						