



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

**Máster en profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas**

**LAS PLATAFORMAS *IN STREAMING* COMO
HERRAMIENTA PARA LA CLASE DE MÚSICA EN LA
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

Trabajo de Fin de Máster

Sheila Álvarez García

Tutora: Dra. Verónica María del Carmen Castañeda Lucas
Departamento de didáctica de la expresión musical, plástica y corporal

Curso académico 2023-2024

Resumen

En el presente trabajo hacemos hincapié en la introducción de herramientas in streaming en el aula de música para trabajar la Competencia digital, acercando las competencias y contenidos trabajados a una aplicación más personal, cotidiana y extraescolar. Se ha realizado una propuesta pedagógica de actividades para llevar a cabo promoviendo un uso responsable de la tecnología. Las aplicaciones elegidas han sido algunas de las más utilizadas por los adolescentes como: *YouTube*, *Spotify*, *TikTok*, e *Instagram*. Por otro lado, también se han añadido a la propuesta otras menos conocidas, pero igualmente útiles, como *BandLab*, *Padlet* y *Muscore*.

Palabras clave: Educación, Secundaria, música, tecnología, streaming, TICs, competencias

Abstract

In this paper we emphasize the introduction of “in streaming” tools in the music classroom to work on digital competence, bringing the skills and content worked on closer to a more personal, daily, and extracurricular application. A pedagogical proposal of activities has been made to promote a responsible use of technology. The chosen applications have been some of the most used by teenagers such as: *YouTube*, *Spotify*, *TikTok*, and *Instagram*. On the other hand, we have also added to the proposal other less known, but equally useful, such as *BandLab*, *Padlet* and *Muscore*.

Key words: Education, Secondary, music, technology, streaming, TICs, competences.

Índice

1. Introducción	7
1.1 Justificación	7
1.2 Estado de la cuestión	8
1.3 Hipótesis	9
1.4 Objetivos.....	10
1.5 Marco teórico	10
1.5.1 La LOMLOE y las TICs	10
1.5.2 La reproducción in streaming.....	11
1.5.3 Herramientas in streaming	14
1.5.4 Los jóvenes y la música	19
2. Metodología	22
3. Propuesta pedagógica	23
3.1 Contextualización.....	23
3.1.1 La importancia de las TICS.....	25
3.2 Actividades	28
3.3 Evaluación	49
4. Conclusiones	51
5. Bibliografía	53
6. Anexos	55
6.1 Manejo de las herramientas <i>in streaming</i>	55
6.1.1 Instagram.....	55
6.1.2 TikTok.....	56
6.1.3 YouTube.....	56
6.1.4 Padlet.....	57
6.1.5 SoundCloud.....	57
6.1.6 BandLab	58
6.1.7 Spotify.....	58
6.1.8 Suno	59
6.2 Rúbricas de evaluación.....	60
6.2.1 Rúbrica de presentaciones explicativas	60
6.2.2 Rúbrica de análisis musical	61

6.2.3 Rúbrica de publicación de información en Padlet	62
6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales	63
6.2.5 Rúbrica de interpretación	64

1. Introducción

En la era digital en la que vivimos, la tecnología ha transformado varios aspectos de nuestra vida incluyendo la educación. En nuestro ámbito, la educación musical en el aula de Secundaria, debemos analizar la relación del alumnado con la música en su entorno personal. En esta situación, las aplicaciones *in streaming* han supuesto una de las principales formas de acceso musical de este tipo de público. Se trata de una forma dinámica de acceder a fuentes y recursos, fomentando un aprendizaje más autónomo y personalizado que puede trasladarse fuera del aula.

Para ello, primero se propone una revisión de la literatura existente, identificando diferentes modelos de integración tecnológica; competencias necesarias en estudiantes y docentes y propuestas llevadas a cabo. Posteriormente, se llevará a cabo una exploración de las características de los adolescentes, así como de su forma de consumo musical y relación con la tecnología.

Por otro lado, el currículo de la educación musical en Castilla y León proporcionará los objetivos, competencias, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que deben seguirse. Nuestra misión reside en analizar cómo podemos llevarlos a cabo o potenciarlos con el uso de la tecnología *in streaming*.

Se establecerán los objetivos e hipótesis de nuestra propuesta de intervención didáctica, para pasar a abordarla a continuación. En cada actividad se llevará a cabo su descripción, secuenciación, metodología, evaluación, objetivos, relación con el currículo educativo y puesta en práctica.

Finalmente, se expondrá la evaluación y las conclusiones generales, así como las ventajas y desventajas de la propuesta realizada en relación con la educación musical. También se procederá al estudio de la repercusión del presente trabajo en mi ámbito personal y formativo.

1.1 Justificación

En la actualidad digital, la evolución rápida de la tecnología ha transformado la forma en que nos comunicamos y consumimos información. Un fenómeno destacado es la proliferación de los medios de transmisión en línea, que permiten acceder a contenido multimedia en tiempo real.

Esto ha impactado especialmente a los jóvenes de secundaria, quienes están inmersos en un mundo saturado de videos, música y programas transmitidos en línea. Por lo tanto, esta investigación se enfoca en comprender cómo los estudiantes de secundaria utilizan estos medios de transmisión. Estos adolescentes, que han crecido en un entorno digital, han adoptado rápidamente las plataformas *in streaming* como parte integral de su vida diaria. A medida que estas tecnologías se vuelven cada vez más comunes, resulta fundamental comprender cómo pueden ser utilizadas de forma eficaz en el aula para una adquisición de las competencias y contenidos por parte del estudiantado.

Por otro lado, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2, de 3 de mayo, de 2006, de Educación, también conocida como *Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación* o *Ley Celaá*, introduce diversas medidas que afectan a la educación en España. En cuanto a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), LOMLOE reconoce la importancia de su integración en el sector educativo.

1.2 Estado de la cuestión

Este estudio de investigación se ha realizado analizando fuentes escritas como publicaciones y artículos en relación con el uso de los reproductores *in streaming*. Por un lado, *Nuevas formas de distribución de la música popular en la cultura contemporánea* (Buil y Hormigo, 2016) explica cómo el consumo en *in streaming* separa la música de su contexto, perdiendo su efectividad emocional. En otro estudio, *¡Sigue sonriendo!": Tiempo, funcionalidad e intimidad en las listas de reproducción destacadas de Spotify* (Eriksson & Johansson, 2017) exploran la historia de *Spotify* y describen los objetivos y funciones de las listas de reproducción. Finalmente, María Eriksson en *The editorial playlist as container technology: on Spotify and the logistical role of digital music packages* (Eriksson, 2020) hace una distinción entre los tipos de *playlists* existentes en cuanto a sus medios de creación.

En relación con el uso de la tecnología planteada en este documento, no existen investigaciones similares anteriores a esta de forma tan específica. Sin embargo, podemos apoyarnos de producciones textuales como *Tecnología y educación musical obligatoria en España:*

referentes para la implementación de buenas prácticas (Serrano, 2017) en la cual se analizan los blogs, webs, y soportes tecnológicos dedicados a la educación musical con buenas referencias para la educación musical. Por otro lado, *Internet, tecnología y aplicaciones para la educación musical universitaria del siglo XXI* (Casanova, O. & Serrano, R.M., 2016) examina los resultados de una experiencia llevada a cabo por la Universidad de Zaragoza. El objetivo era instruir a los futuros docentes en programas y aplicaciones diseñados para brindar apoyo a la enseñanza musical. De esta forma, ellos mismos han valorado la utilidad de las herramientas proporcionadas e incrementado sus conocimientos en el uso de la tecnología educativa. Además, se discute la importancia de la formación tecnológica del profesorado, así como ventajas y desafíos de la integración de la tecnología en la educación musical. Finalmente, *Las TIC como recurso para el aula de música en la sociedad del conocimiento* (López Pérez, 2017) se centra en el estudio de aplicaciones, nuevos enfoques y tendencias susceptibles de ser utilizadas en el aula, intentando conectarlas con la propuesta del currículo de música.

Sin embargo, las TICs evolucionan rápidamente, dejando obsoletas versiones y programas pasados en pocos años. Por ello, es preciso evaluar nuevos retos y aplicaciones adaptados a las necesidades del momento.

1.3 Hipótesis

Las hipótesis planteadas para este trabajo, en base a los efectos de este tipo de tecnología en el alumnado de música son las siguientes:

Por un lado, el aumento de la participación y motivación de los estudiantes. El uso de plataformas *in streaming* gracias al acceso inmediato o bajo demanda a una variedad de contenido musical puede incrementar el interés y la intervención de los estudiantes.

Además, este tipo de herramientas generan una transición a un nuevo estilo de aprendizaje. Se trata de una adaptación en el uso de plataformas de difusión a diversas materias, permitiendo que los estudiantes aprendan en base a su velocidad de adquisición de conocimientos y según sus gustos. Como se recoge en el artículo 27 del Capítulo V del Boletín Oficial de Castilla y León del

30 de septiembre de 2022 de la Conserjería de Educación, la atención a las diferencias individuales debe ser tomada en cuenta, recogiendo distintos niveles, formas y ritmos de aprendizaje. En este caso, el fácil acceso al equipo musical puede ayudar a los estudiantes a desarrollar o descubrir diferentes habilidades musicales, proyectos propios y nuevas formas de expresión.

Finalmente, podemos hablar del fomento de la creatividad gracias al acceso a una gran variedad de música a través de plataformas de transmisión, animándolos a explorar sus propios gustos y creaciones musicales.

1.4 Objetivos

1. Trabajar la Competencia Digital requerida por el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Concretamente nos centraremos en los reproductores *in streaming*.
 - 1.1 Promover en los estudiantes un uso de la tecnología *in streaming* prudente, moderado y responsable.
 - 1.2 Suscitar en los menores uso educativo a las aplicaciones y webs tanto conocidas para ellos como desconocidas.
2. Acercar a un plano más personal, real y extraescolar el aprendizaje del alumno y la puesta en práctica de las competencias y contenidos trabajados a través del manejo de las herramientas *in streaming*.
3. Valorar la reproducción *in streaming* como una fuente de descubrimiento de realidades y ejemplos sonoros de todo tiempo y cultura.

1.5 Marco teórico

1.5.1 La LOMLOE y las TICs

Como ya se ha comentado, la actual *Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación* en España (LOMLOE) enfatiza la incorporación de las TIC al currículo. Esta ley hace hincapié en la necesidad de integrar las TIC en los diferentes niveles educativos y en todas las áreas

del conocimiento. El objetivo es promover el uso de las TIC como herramienta educativa para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de habilidades digitales. Para ello, la LOMLOE destaca la importancia de desarrollar las habilidades digitales de los estudiantes para permitirles funcionar en un mundo cada vez más digital. Por otro lado, se reconoce la necesidad de adaptar la educación al entorno digital y promover el uso de recursos digitales y plataformas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas necesidades se ven plasmadas en la existencia de una Competencia clave denominada Competencia Digital (CD) requerida por el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Además, la LOMLOE persigue una alfabetización digital del alumno de forma segura, saludable, responsable, crítica y creativa. (DECRETO 39/2022)

Otro principio importante es garantizar la igualdad de acceso a la tecnología. Se centra en promover el acceso igualitario a la tecnología para todos los estudiantes, evitar la brecha digital y promover la inclusión digital. En definitiva, el objetivo de esta ley es adaptar el sistema educativo a los retos y oportunidades de una sociedad digital.

1.5.2 La reproducción in streaming

Streaming se trata de una palabra inglesa utilizada para el consumo de productos audiovisuales bajo demanda. Su uso proviene de los años veinte, cuando una empresa denominada “Muzak” desarrolló una plataforma de música continua para ascensores. El servicio acabaría expandiéndose a múltiples edificios gracias al uso de la red eléctrica. Más adelante pasaría a los primeros ordenadores a través de la línea telefónica, para acabar dando el salto definitivo tras el desarrollo de internet. (López Delgado, 2018).

Hasta hace unos años, para poder reproducir cualquier contenido multimedia era necesario descargar previamente en un dispositivo el contenido requerido. Sin embargo, con la tecnología llamada ***in streaming*** el usuario puede reproducir contenido multimedia de todo tipo directamente desde internet, sin tener que descargar estos archivos completos en su dispositivo. De esta forma el material se reproduce gracias al uso de la red en una página web o en una aplicación instalada en el dispositivo, y puede ser reproducido al instante desde cualquier lugar del mundo. Basta con

tener un dispositivo con conexión wifi constante y acceder a la plataforma o servicio de reproducción *in streaming* deseado. (Gomes, França, Barro & Rios, 2015). A continuación, solo hace falta introducir en el buscador el nombre de lo que queramos reproducir y darle al “play”. Sus beneficios parten de la posibilidad de poder reproducir cual quier contenido multimedia al instante, desde cualquier parte del mundo, e incluso compartir nuestras propias creaciones. Todo ello de forma más económica y accesible que otros métodos de reproducción y creación de contenido digital. Algunos reproductores de este tipo son: *Spotify*, *SoundCloud*, *YouTube*, o *Apple music*.

Sin embargo, debemos remontarnos tecnológicamente en el tiempo para poder entender esta nueva forma de distribución musical. En primer lugar, la creación de Software permitió la ordenación y creación digital de compilaciones musicales. Más tarde, la adopción del formato digital o CD en los años 80 se vio truncada primeramente por la tecnología de compresión. (Darias, 2018). De esta forma, el formato WAW (Wideband Adaptive Wavelength), un tipo de archivo utilizado para almacenar pistas de música grabadas, podía ser convertido a uno más pequeño o MP3. Esto facilitada una rápida difusión de la música a través de internet. A finales de los 90 ya comenzaba a desarrollarse los servicios online musicales. Con la llegada de *Napster* en los 2000, la tecnología “Peer to Peer” permitió el intercambio de archivos de música entre ordenadores. Estos factores dieron pie a intercambios ilegales de archivos digitales de música. (Darias, 2018). La reproducción *in streaming* se presentó entonces como una posible solución legal a la crisis de la industria musical. Sus orígenes los encontramos en corporativas como Last.fm (anteriormente denominado Audio Scrobbler). (Darias, 2018)

Actualmente la distribución de la música en medios físicos tales como el CD están siendo remplazada por las plataformas digitales. De esta forma, según el informe de los ingresos por el uso *streaming* por suscripción aumentaron en 2021 un 24,3%. En la actualidad las reproducciones de música *in streaming* suponen un 32% en audio y un 31% en vídeo (IFPI, 2023). La utilización rápida y sencilla de estos nuevos medios de reproducción, se ve ligada a la expansión y uso de internet y los dispositivos electrónicos tales como el smartphone (Jáuregui, 2015). Surge de esta forma la posibilidad de reproducir temas en cualquier momento y lugar, estando al alcance de un mayor número de público. Según el informe de 2023 de la *International Federation of Phonographic*

Industrie el 60% de los jóvenes entre 16 y 24 años utilizan algún sistema de reproducción de audio *in streaming* (IFPI, 2023).

Estos métodos de reproducción suelen ir ligados a una nueva forma de consumo denominada “*playlist*”. De esta forma, recuerdan a las listas de música grabadas en medios físicos como el CD o el cassette. Sin embargo, la relación entre las pistas tiene un sentido distinto al que antes podría darle el artista que lo producía. Podemos definir las *playlist* o listas de reproducción musicales como una colección de temas musicales localizadas dentro de una plataforma que agrupan temas musicales bajo las intenciones de un creador. (Aguiar & Waldfogel, 2018). Estas agrupaciones musicales pueden ser elaboradas y compartidas a nivel personal por los usuarios u ofrecidas por el propio reproductor. Sin embargo, pueden estar realizadas bajo una temática (“música para dormir”); para el descubrimiento de temas (“radar de novedades”), o para promocionar artistas y pistas (“Top 50 España”). (Aguiar & Waldfogel, 2018)

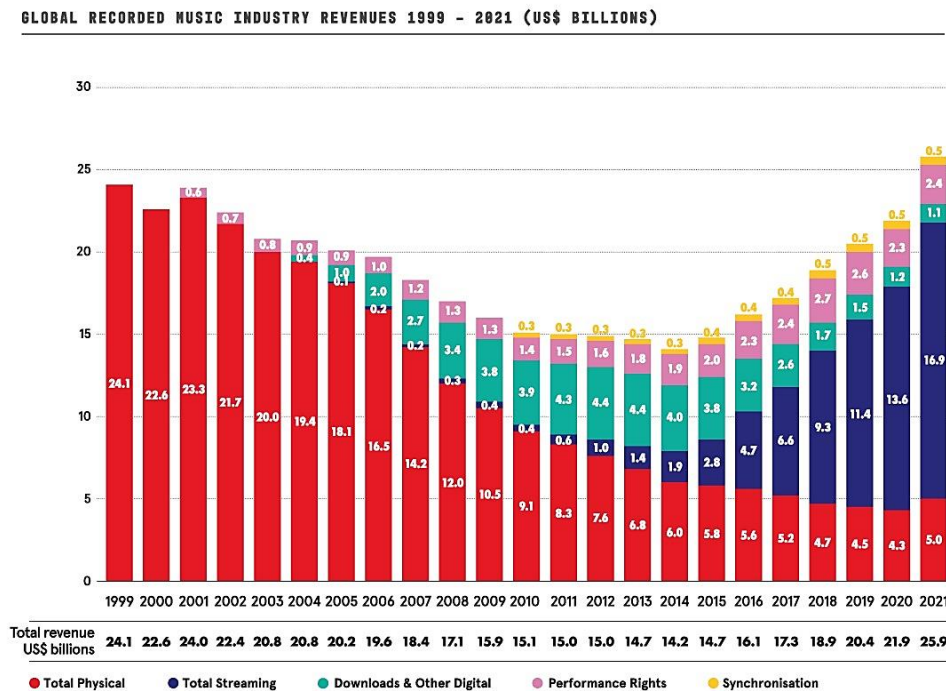


Ilustración 1. Ingresos mundiales de la industria musical en *Global Music Report State of the Industry 2021*, p.11

1.5.3 Herramientas in streaming

A continuación, se propone una lista de las herramientas que van a utilizarse para esta propuesta, así como una descripción de estas. Muchas de ellas se dedican de forma casi exclusiva a la reproducción y consumo de pistas *in streaming*, tal es el caso de *Spotify*. Sin embargo, el otras este tipo de reproducción musical es solo una opción más o una herramienta auxiliar, como muestran *TikTok* e *Instagram*.

HERRAMIENTAS DE REPRODUCCIÓN IN STREAMING		
NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
YouTube 	Se trata de un sistema de reproducción de vídeos en línea. Disponible en aplicación y formato web, ofrece contenidos musicales, de entretenimiento y/o didácticos. Los vídeos pueden ser subidos y compartidos de forma gratuita por cualquier persona bajo la creación de una cuenta. Al igual que otras plataformas, esta herramienta contiene un algoritmo que basa las interacciones del usuario con el contenido para realizar sugerencias. Además, es posible el consumo de listas de reproducción de creación por el usuario mismo, por otra persona o por el propio algoritmo. Ofrece además la capacidad de comentar e interaccionar con otros usuarios, seguir una cuenta o ver vídeos en emisión en directo.	https://www.YouTube.com/
TikTok	Es una plataforma de redes sociales que permite a los usuarios crear, editar y compartir vídeos de hasta 10 minutos de duración. Generalmente el contenido es	https://www.TikTok.com/es/

	musical, de entretenimiento o informativo. Además de incluir un algoritmo de recomendación, es posible seguir a ciertas cuentas e interactuar con los usuarios de la aplicación, en muchas ocasiones compartiendo o “resubiendo” contenido. Parte de las tendencias musicales del momento en nuestro país, provienen del uso de un fragmento de dichos temas en videos o tendencias de la aplicación. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	
SoundCloud 	Puede ser descrita como una plataforma de distribución de audio en línea donde los usuarios pueden subir y compartir sus creaciones musicales o <i>covers</i>. Es un buen sitio gratuito donde los artistas independientes pueden promocionarse, mientras otros pueden seguirles, comentar, crear listas de reproducción/playlists y compartir el contenido de estos artistas. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	https://SoundCloud.com/discover
Padlet 	Consiste en un portal en línea de carácter colaborativo para compartir y organizar contenido de todo tipo. Cada participante puede añadir en forma de nota contenido escrito, vídeos, enlaces o imágenes residentes en la red. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	https://Padlet.com/account/setup
Spotify	Es una plataforma de streaming de música y podcast con una gran variedad de artistas, géneros y pistas. Su uso es gratuito mediante la introducción de publicidad.	https://open.spotify.com/intl-es

	Podemos enviar pistas, consumirlas de forma individual o en <i>playlists</i> (propias, de otros usuarios o de las recomendaciones del algoritmo). La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	
Instagram 	Esencialmente es una red social donde los usuarios pueden compartir fotos y vídeos propios. Es común el añadido de música a este tipo de contenido. Además, los usuarios pueden comunicarse entre sí a través de un chat, comentar el contenido compartido, o seguirse para no perderse nada de los que otra persona sube a la aplicación. La presencia de un algoritmo los recomienda contenido en función de nuestras acciones. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	https://www.Instagram.com/
BandLab 	Representa una herramienta de grabación, edición y compartición musical. Ofrece la posibilidad de utilizar instrumentos virtuales, grabar bucles o usar efectos para crear contenido musical de forma gratuita. Se trata de una aplicación colaborativa, donde el contenido puede compartirse para ser escuchado por otros, colaborar, reaccionar o crear comunidades. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	https://www.BandLab.com/
Musescore	Aunque se trate de un software gratuito de notación musical, vamos a centrarnos en su capacidad de reproducción. De esta manera, en forma de comunidad	https://Musescore.com/dashboard

	puede reproducir en línea cualquier partitura convirtiéndola en sonido. El origen de dicha escritura musical puede ser propia o creada por otro usuario de la aplicación. La herramienta puede encontrarse en formato web y en una aplicación descargable.	
Suno 	Puede definirse como una plataforma diseñada para la creación musical a través del uso de una Inteligencia Artificial (IA). Permite que los usuarios obtengan la música y letra de un tema a través de una descripción de texto. Pueden especificarse parámetros como el tempo, el estilo, el género o los instrumentos que deben estar presentes. Es gratuita y maneja varios idiomas como el castellano, el inglés o el francés. Las creaciones pueden ser compartidas a través de la propia plataforma, seguir a usuarios o elaborar <i>playlists</i>. De esta forma la creación musical se ve vinculada a la reproducción <i>in streaming</i>. La herramienta solamente puede encontrarse en formato web.	https://Suno.com/

Tabla 1. Herramientas de reproducción *in streaming* para el aula de música. Fuente: elaboración propia

Seguidamente, pasamos a explicar ciertas aplicaciones, que, si bien no tienen relación con la reproducción *in streaming*, serán útiles para elaborar otro tipo de recursos que complementen el uso de las anteriores.

HERRAMIENTAS DE USO AUXILIAR		
NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
Canva 	Herramienta de diseño gráfico en línea. Permite a los usuarios crear presentaciones, logotipos y diseños de forma fácil e intuitiva. Permite el trabajo colaborativo y es de uso gratuito. Podemos encontrarla en formato web o en aplicación móvil.	https://www.canva.com/es_es/
InShot 	Se trata de una aplicación de edición y montaje de vídeo o foto. Permite la combinación de producto visual con audio, ajustando diversos parámetros en ambos. Es bastante intuitiva y gratuita. Solo está disponible en aplicación móvil.	https://www.inshot.com/
Filmora 	Software de edición y montaje de productos audiovisuales. Igual que la anterior es bastante fácil de usar y gratuita. Podemos encontrarla en formato descargable para versión móvil u ordenador.	https://filmora.wondershare.net/es/
Adobe Podcast 	Puede ser definida como una plataforma dedicada a la disponibilidad gratuita de herramientas para la creación y edición de podcasts. A través de sus opciones podemos mejorar la calidad de audio o eliminar el ruido de fondo de manera rápida y sencilla. Solo está disponible en aplicación móvil.	https://podcast.adobe.com/

Tabla 2. Herramientas de uso auxiliar a la reproducción in streaming. Fuente: elaboración propia

1.5.4 Los jóvenes y la música

Una vez definida este tipo de tecnología como herramienta para nuestra propuesta de intervención didáctica, pasamos a definir a los destinatarios, es decir, los adolescentes. Aunque cada persona evoluciona y experimenta a su propio ritmo, podemos decir que la adolescencia es el periodo vital que puede dividirse en varias etapas. Teniendo en cuenta que, en la comunidad de Castilla y León, la asignatura de música comienza a impartirse desde el segundo curso, y que nuestra propuesta inicialmente está pensada para cuarto ESO, nos hallamos en la etapa de “adolescencia tardía” (Arnett, 2008, p. 16). Compreendida entre los 15 y los 18 años, se trata del momento de cambios más acusados social, personal e intelectualmente.

Se trata de un momento de búsqueda de independencia y autonomía; búsqueda de identidad propia; descubrimiento de su propio cuerpo y necesidad de encontrar a sus iguales lejos del núcleo familiar. (Pérez Blasco, 2014). Durante la adolescencia, la desvinculación con la familia en busca de una nueva autoridad se refugia en la construcción de identidad juvenil en base al establecimiento de relaciones interpersonales a través de elementos culturales (Massa & Álvarez, 2000). En estos estaría la música (junto con la ideología o la imagen) como algo con significado social vinculado a una cultura de un espacio y tiempo. Como indica Arnett, “Parte de la formación de la identidad consiste en pensar en la persona que a uno le gustaría ser, y en los medios los adolescentes encuentran yos ideales y yos temidos a los cuales imitar y evitar.” (Arnett, 2008, p. 389). Por otro lado, esta autonomía buscada por los propios adolescentes y por la ley de educación LOMLOE en el aprendizaje de los alumnos, se ve facilitada en la utilización de estas plataformas *in streaming*. Se trata de herramientas muy fáciles de trabajar, muy conocidas por la mayoría de los alumnos y ampliamente accesibles mediante las cuales pueden ser autónomos en su propio aprendizaje.

Por un lado, la identificación musical entre individuos afines en gustos musicales provoca en ellos el desencadenamiento de emociones y reacciones similares. La música ayuda al establecimiento de la identidad personal en aspectos como la autoestima, la forma de mostrarse al mundo o a sí mismos, o el pensamiento moral e ideológico vinculados por convenio social y cultural a las expresiones musicales y sus elementos externos asociados. (Arnett, 2008)

Socialmente necesitan sentirse aceptados, por lo que la opinión ajena es de gran importancia, algo que también sirve para forjar su propia autoestima (Pérez Blasco, 2014). Para

este grupo social, el grupo supone la conquista de la seguridad y de la confianza, de otros valores y la capacidad de experimentar la independencia. Sin embargo, son muy críticos con ellos mismos y con el resto, buscando que sus opiniones sean tenidas en cuenta. Por ello, el grupo supone un lugar seguro donde liberar tensiones ante una etapa de alta intensidad emocional (Pérez Blasco, 2014).

Es una época de excitabilidad y labilidad afectiva, con arrebatos de ira, impaciencia, obstinación, y constante cambio de opinión. Si hay algo que les caracteriza es el inconformismo, y la frustración ante una realidad en constante cambio (Colom & Fernández, 2009). Por ello, el grupo supone un lugar seguro donde liberar tensiones ante una etapa de alta intensidad emocional. Se siente inseguro y desprotegido por lo que necesitan sentirse queridos. Esto lleva a estados afectivos extremos y frecuentes donde la música puede ayudar a cumplir un papel de evasor de la realidad, ocio, aislamiento, o estímulos emotivos de alegría, relajación, placer, etc. (Levitin, 2008)

Además, se trata de un momento de soledad intensa dedicado a su autoconocimiento y al de sus iguales, buscando ser original, único y valioso. Intentan comprender sus emociones y las de los demás, analiza incesantemente sus ideas, recuerdos y sentimientos para agregándolos a la idea que tenía de sí mismo (Pérez Blasco, 2014). Para forjar sus valores ya no toma referencias familiares, sino de su grupo social y de sus ídolos (alguno pudiendo ser del ámbito musical).

Los adolescentes utilizan la música en sus día a día para realizar todo tipo de tareas y actividades. Ahí es donde entran los métodos de reproducción *in streaming* como forma principal para llevarlo a cabo. Según la publicación de *Jóvenes entre sonidos* de Ignacio Mesías y Elena Rodríguez, las situaciones en las que los jóvenes escuchan más música son las siguientes: 56% “durante las tareas y rutinas”, el 54% “para salir con amigos”; el 41% “para un viaje en coche”; el 39% “durante el ocio”; el 26% “para tareas de clase”; el 24% “para pasear o viajar” y el 11% “en el trabajo” (Megias & Rodríguez, 2003). Está claro que la escucha musical en los adolescentes está motivada principalmente por la búsqueda de entretenimiento. La utilización de este tipo de herramientas *in streaming* en el aula de música perseguiría sacar de un segundo plano esa escucha para fomentar la escucha activa en un uso educativo. Todo ello llevado a cabo sin alejar al menor de sus aplicaciones y motivaciones favoritas. Definimos la motivación como “el proceso por el cual se induce y se mantiene la actividad dirigida hacia una meta.” (Vidal-Abarca, García & Pérez, 2014, p.143) Partimos entonces de la base de una “motivación intrínseca” basada en los propios gustos

del estudiante, sin buscar recompensas, sino por factores internos. Está relacionada por la cognición en tanto que la voluntad de aprender de los estudiantes y esforzarse está relacionado con las expectativas que tenemos sobre la forma de llevar a cabo dicho aprendizaje (Vidal-Abarca, García & Pérez, 2014, p.145). Se trata de un motivo de disfrute que permite a los estudiantes desarrollar un mayor rendimiento y atención. (Arnett, 2008). Como indica “cuando están motivados, manifiestan interés en las actividades que les plantean los profesores, trabajan de forma persistente en las tareas, se sienten más seguros de sí mismos, obtienen buenos resultados, etc”. (Vidal-Abarca, García & Pérez, 2014, p. 142) Otro factor relacionado con la atención son los mecanismos de recuperación de la información en la memoria a largo plazo (MLP). En la adolescencia tiene lugar el desarrollo y la mejora de la MLP, por lo que es importante trabajarla. A diferencia de la memoria a corto plazo (MCP) tiene una capacidad de almacenamiento ilimitada y puede guardarse por mucho tiempo. Sin embargo, la información debe pasar desde el estímulo a la MCP y una vez codificada y organizada almacenarse en la MLP. (Arnett, 2008). El trabajo con este tipo de aplicaciones *in streaming* permite mantener la atención necesaria para sintetizar y organizar mentalmente el contenido, de forma que constituya a su vez una estrategia de recuperación de la información. Estas estrategias pueden ser utilizadas y repetidas en su vida diaria mediante unas aplicaciones que están acostumbrados a utilizar.

Como vemos, los adolescentes utilizan principalmente este tipo de reproducción musical para reproducir sus temas deseados, así como establecer sus gustos y preferencias musicales. Por lo tanto, sería ampliamente beneficioso transmitir las competencias y contenidos expresados por el currículo de la asignatura de música de la LOMLOE utilizando esta nueva tecnología. Se trata de un buen campo de acción para ejercer docencia musical que les motive y puedan manejar con facilidad. Además, es un buen trasmisor de lecciones que pueden ser incluidas en su rutina personal fuera de la institución escolar. De esta forma, puede servir de conductor a su aplicación en la vida cotidiana, algo que también busca la propia ley.

2. Metodología

El estudio llevará a cabo mediante un enfoque cualitativo mediante un diseño de investigación documental y análisis teórico. Este enfoque permite explorar y diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de reproductores *in streaming*.

Una primera fase consistente en el análisis documental, siendo necesario una revisión previa de los datos y conclusiones obtenidas en investigaciones previas similares. Por otro lado, será revisada la producción textual basada en el uso e impacto de las aplicaciones de música *in streaming* en la vida social moderna. Tras esta revisión documental, se extraerán unos determinados objetivos educativos a perseguir.

En base a la información y conclusiones obtenidas, y persiguiendo unos determinados objetivos educativos, se pretende que el alumno sea competente en base al desarrollo de unas competencias clave y específicas, así como de unos saberes básicos. Todo ello buscamos llevarlo a cabo a través de una serie de actividades que utilicen este tipo de plataformas *in streaming*.

3. Propuesta pedagógica

3.1 Contextualización

En base a la experiencia obtenida tras las prácticas del MUPES de La Universidad de Valladolid en el curso 2023-2024 en el IES Delicias, he decidido diseñar esta propuesta para dinamizar el aula. La nueva ley de Educación LOMLOE hace especial hincapié en hacer a los/as alumnos/as y alumnas competentes para la vida. Por ello, la utilización de esta forma de reproducción tan común y accesible es una buena forma de conectar la realidad de aula con la personal.

Si bien la propuesta puede ser aplicada a cualquier curso de la Educación Secundaria Obligatoria, en esta propuesta nos centraremos en el curso de cuarto a modo de ejemplo. De esta forma, aunque haya competencias y criterios comunes a otros cursos, podremos realizar una propuesta más eficaz. Además, a los 16 años es el momento donde los/as alumnos/as utilizan de forma más intensa estas tecnologías (véase *La reproducción in streaming*), por lo que se trata de un buen curso para iniciar la propuesta. La ley persigue la transmisión de unas determinadas competencias, que deberán relacionarse con los contenidos perdidos en dicho curso. En el caso de la asignatura de música, como veremos de forma más detallada en apartados posteriores, las competencias son cuatro:

La primera se centra en el análisis de obras musicales y de danza dentro de su contexto histórico; la segunda se basa en la exploración de las posibilidades expresivas a través de la improvisación y la tercera se focaliza en torno a la interpretación vocal, corporal o instrumental. La última competencia específica irá dirigida a la creación individual o en grupo de propuestas musicales, utilizando, además, medios digitales para la difusión de producciones creativas. (DECRETO 39/2022, p. 49375)

Por otro lado, la propuesta pedagógica que vaya a proponerse en el presente trabajo deberá poder incluirse en una Situación de Aprendizaje (SA), si así la su aplicación lo requiere. Por lo

tanto, deberá compartir con esta al menos parte de sus particularidades. Las características de una buena SA, según el anexo II.C del BOCYL, declaran que debe ser (DECRETO 39/2022, p. 48910):

- a) Globalizadas en cuanto a contenidos y competencias
- b) De carácter estimulante, motivador e interesante para el alumnado
- c) Significativas en cuanto al uso de conocimientos previos, y relación a contextos cotidianos de carácter personal, social, educativo o profesional
- d) Inclusivas y adaptables a las necesidades y acceso de todo el alumnado.

En consecuencia, intentaremos buscar dichas propiedades en el uso de herramientas de reproducción *in streaming*:

a) Globalizadas. Se trata de herramientas que nos permiten el acceso a una biblioteca de millones de pistas de múltiples épocas, culturas y tiempos. Además, en muchos casos nos permite poder compartir nuestras propias pistas y recursos. Por lo tanto, a través de su uso podemos abordar numerosos contenidos, así como llevar a cabo las competencias específicas: analizar, interpretar para compartir propuestas, así como explorar e improvisar con las opciones que nos ofrecen.

b) Al tratarse de una forma de consumo tan habitual y utilizado, está garantizada la motivación e interés del alumnado.

c) Podemos relacionarla con conocimientos previos (globalización), así como maximizar su aprovechamiento en un contexto personal no educativo.

d) Son herramientas muy accesibles para todo el alumnado en cualquier momento y lugar, y permiten la accesibilidad de los contenidos y competencias. Se trata de unas herramientas de uso muy sencillo e intuitivo donde podemos encontrar contenidos para todos los niveles.

La relación y aprovechamiento de este tipo de tecnología en relación con el currículo educativo se desarrollará con más profundidad en el apartado de la propuesta pedagógica.

3.1.1 La importancia de las TICS

El currículo educativo de Castilla y León busca que el alumnado sea competente digitalmente. En este sentido, persigue que pueda llevar a cabo el manejo de contenidos musicales de carácter digital realizando búsquedas y utilizándolos de manera crítica, segura y creativa. Además, se interesa por que el alumnado pueda realizar tareas de colaboración y creación de contenido digital, teniendo en cuenta la propiedad intelectual. (DECRETO 39/2022)

En el caso de cuarto de la ESO, más allá de las competencias, los contenidos relacionados directamente con el uso de las herramientas digitales determinan que deben aplicarse a: la recepción musical; ejemplos musicales de diversas épocas y culturas; el consumo responsable y crítico de las plataformas digitales, creación sonora y musical; y la relación de la música con el audiovisual y otras artes y materias. (DECRETO 39/2022)

Por lo tanto, las herramientas digitales tienen un importante peso dentro del planteamiento del currículo de educación en Castilla y León.

Antes de comenzar a desarrollar las actividades es importante tener claro varios aspectos. Por un lado, solo aparecerán en las publicaciones audiovisuales aquellos/as alumnos/as/as cuyo derecho de imagen esté autorizado. De no ser así, su rostro deberá ser tapado o la publicación será únicamente en formato de audio. Por otro lado, la utilización de redes sociales, tales como *TikTok*, *Instagram* o *YouTube*, se llevará a cabo a través de una única cuenta educativa. Será el docente quien cree dicho perfil y el encargado de subir a ella todos los productos audiovisuales elaborados. Para ello, será necesario acceder a la plataforma en cuestión a través de su enlace en la web o descargarla en un dispositivo móvil a través de “PlayStore”. Hecho esto debemos seleccionar la opción de “Registrarse” ofertada por cualquiera de las herramientas propuestas. Se pedirán los datos del solicitante, (email, edad, nombre), así como el establecimiento del “nombre de usuario” (cómo se llamará la cuenta) y una contraseña. Es recomendable realizar este paso desde un nuevo email ajeno a la cuenta educativa que nos servirá para todas las aplicaciones. En el apartado de “nombre” podemos escribir el del centro o del grupo, sin cifras numéricas. Por otro lado, podemos rellenar el “nombre de usuario” con títulos sin espaciados ni tildes como “aulademusica4eso”, “aprendemusica”, o cualquier otro que pueda ocurrírsele al alumnado en cuestión. Es importante

que dicho apodo no esté ya en uso, en cuyo caso la aplicación nos avisará, debiendo, diferenciándonos, eligiendo uno nuevo o añadiéndole nuevos símbolos o cifras. Se enviará un email de confirmación al correo indicado con un enlace que debemos abrir. Finalmente, introduciendo el “nombre de usuario” y la “contraseña” pensados accederemos a nuestra nueva cuenta. Desde la opción de “perfil”, “editar perfil” nos permite añadir una foto de perfil o escribir una breve presentación.

A la hora de subir o compartir un elemento, es importante que este se encuentre descargado previamente en el ordenador o dispositivo. A continuación, debemos pulsar sobre el símbolo “+” que nos dará a elegir que elemento de nuestra galería, descargado en el dispositivo previamente, queremos publicar. También podemos añadir una explicación o frase como pie de foto/vídeo. Pulsando en “publicar” estaría hecho. Todo este proceso es fundamental para poder dar ejemplo de un uso medido, responsable y crítico de las nuevas tecnologías. Todo este proceso será detallado paso por paso y para cada herramienta en el apartado de “crear una nueva cuenta y publicar” de “anexos” del presente trabajo.

Por otra parte, muchas de las actividades podrán ser desarrolladas durante el horario escolar. Sin embargo, otras pueden requerir el uso completo o parcial de horas no lectivas. Para ello deberá utilizarse el uso del móvil en el aula únicamente para llevar a cabo la actividad. En el caso de realizarse por grupos, solo se habilitará el funcionamiento de un dispositivo por cada equipo. Si los alumnos no dispusiesen de aparatos digitales personales, la actividad se realizaría en el equipo informático del aula o en la sala de informática si la hubiese.

Como aclaración final, en la propia tabla de cada actividad se detalla si su forma de llevar a cabo está pensada para ser grupal, individual o ambas formas pueden ser posibles.

Todas las actividades trabajan la Competencia Digital requerida por el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, ya que el uso de herramientas *in streaming* es fundamental para llevarlas a cabo. Se usan de base aplicaciones y webs conocidas por los estudiantes en su ámbito personal, en este caso al ser utilizadas con fines educativos conseguimos que puedan considerar otros modos de uso. Se trata de un trabajo educativo guiado y supervisado por el docente, suscitando hábitos de consumo más prudentes y responsables. En cada una de las actividades desarrolladas se especifica los contenidos y competencias perseguidos al llevarla a cabo. Con todo ello los/as alumnos/as pondrán en valor la reproducción *in streaming*, además de

como un medio de consumo musical, como una fuente de descubrimiento de realidades y ejemplos sonoros de todo tiempo y cultura.

El uso de plataformas *in streaming*, se trata de un tema de interés de los estudiantes, permitiendo que trabajen con sus temas favoritos. Además, la propuesta incluye aplicaciones de fácil uso y muy intuitivas, siendo posible una adaptación para distinto ritmo de aprendizaje. Finalmente, hay que destacar las numerosas opciones y posibilidades de creación que ofrecen estas herramientas en las actividades de elaboración musical, desarrollando la creatividad de los estudiantes.

Seguidamente, exponemos las Competencias Específicas a las que se harán referencia en las actividades. En cada propuesta se podrán trabajarse distintas competencias establecidas por el currículo de la asignatura de música de Castilla y León.

CE1. Analizar obras de diferentes épocas, estilos y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical y dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

CE2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas musicales y dancísticas, a través de actividades de improvisación, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el autoconocimiento y el criterio de selección de las técnicas más adecuadas a la intención expresiva.

CE3. Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente las emociones y empleando diversas estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales, para ampliar las posibilidades de expresión personal.

CE4. Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento. (DECRETO 39/2022, pp. 49378-49380).

3.2 Actividades

A continuación, pasamos a desarrollar las actividades pertinentes en base a los objetivos e hipótesis propuestos. Los contenidos especificados en las actividades han sido extraídos del Boletín Oficial de Castilla y León de la Conserjería de Educación que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (DECRETO 39/2022).

NOMBRE	PLAYLIST DE CARACTERÍSTICAS
HERRAMIENTA/S	<i>Spotify, YouTube</i>
DESCRIPCIÓN	La actividad consiste en la elaboración de una playlist de audiciones (<i>Spotify</i>) o de vídeos musicales (<i>YouTube</i>) por parte del docente. Las pistas incluidas serán representativas de un estilo, género, cultura o parámetro musical. Una vez elaborada dicha lista de temas, se le entrega al alumnado. Su misión es identificar los rasgos estilísticos representativos comunes a todas ellas. Hay que tener en cuenta que el uso de <i>YouTube</i> puede facilitar la tarea, pues en el vídeo pueden aparecer pistas como los instrumentos utilizados o la escenografía.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CE1
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical. - Propuestas musicales: análisis descriptivo de sus características más relevantes, dentro de su contexto histórico-musical.

	- Lectura de partituras y otros recursos al servicio de la audición y comprensión de la música, a través del repertorio de compositores internacionales, nacionales, regionales y locales. - Análisis de conciertos, actuaciones musicales y manifestaciones artísticomusicales en vivo y registradas de artistas y agrupaciones locales, regionales, nacionales e internacionales. C. Contextos y culturas - Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones. - Tradiciones musicales y dancísticas de otras culturas del mundo: características, funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales. - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes. - El patrimonio musical español, en particular de Castilla y León: periodos, características, géneros musicales, instrumentos y agrupaciones. - Orígenes y evolución de la música popular urbana hasta la actualidad, en España y en otros países: principales grupos y tendencias musicales.
METODOLOGÍA	Individual/grupos de 3. La playlist será compartida en forma de enlace con el alumnado. El docente debe presentar la actividad con el siguiente objetivo: conseguir que su alumnado identifique los rasgos representativos de un estilo, género, cultura o parámetro musical determinado. Para ello primeramente debe seleccionar las pistas y/o vídeos en los que pueda identificarse con claridad. A continuación, debe crearse una “playlist” tanto en Spotify como en YouTube. Una vez explicado como acceder a ella, gracias a la pantalla digital y mediante un enlace a dicha/s playlist/s, se elaborarán los grupos de discusión. Este ejercicio deberá realizarse dos veces. Una primera vez sin haber trabajado contenido y competencias implicados, simplemente identificando posibles rasgos en común. Una segunda vez tras haberlos trabajado a través de la

	práctica y otras actividades. En cada una de ellas, el grupo trabaja de manera autónoma durante veinte minutos. A continuación, surgirá un debate en el que cada equipo debe argumentar sus respuestas. El docente debe actuar como moderador de la discusión, fomentando la reflexión en las respuestas. En el segundo intento, se revisarán las respuestas dadas en el primero y deberá profundizarse aún más siguiendo el mismo procedimiento. Tras este segundo intento cada grupo entregará en una hoja sus respuestas. Finalmente, el docente debe corregir la respuesta haciendo un análisis de los elementos en base a la reproducción de cada tema.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.2 Rúbrica de análisis musical

NOMBRE	ELABORACIÓN DE UN PODCAST
HERRAMIENTA/S	<i>SoundCloud, Adobe Podcast, BandLab</i>
DESCRIPCIÓN	El objetivo final será elaborar un podcast por grupos que puedan escuchar sus compañeros en línea. De esta forma cada grupo hablará, por ejemplo, de un tema controvertido, un aspecto del contexto en el que surgió un determinado género, una pieza concreta o un determinado compositor. Por lo tanto, cada grupo elegirá un tema distinto, pero relacionado con los demás. La escucha de todos los podcasts dará una visión bastante completa del fenómeno a estudiar. Como fuentes pueden proponerse otros podcasts o vídeos explicativos localizados en <i>Spotify</i> o <i>YouTube</i>. En la elaboración del proyecto, los/as alumnos/as elaborarán el guion a partir de la información dada y lo grabarán con un dispositivo móvil. La página web de <i>Adobe podcasts</i> permite subir el productor para limpiarlo de ruido de fondo. La cabecera del Podcast también puede ser elaborada con la web de <i>Suno</i> por los propios alumnos/as. A continuación, con la herramienta de <i>BandLab</i> podemos cortar aquellas partes erróneas que no interesen y añadir la melodía de inicio. Finalmente, y para compartirlo, el producto será ensamblado subido a <i>SoundCloud</i>.

	Será evaluada la corrección del contenido, la buena dicción, uso de términos apropiados y la perfección del uso de las herramientas digitales propuestas.
COMPETENCIAS	CE1, CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	El tema el Podcast puede versar sobre cualquiera de los contenidos del curso de música de cuarto de la ESO. En cuanto a la creación de su sintonía, se trabajan específicamente: B. Interpretación, improvisación y creación escénica - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital. - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores y aplicaciones informáticas. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales.
METODOLOGÍA	Grupos de 3 alumnos de distintos niveles de rendimiento: bajo, medio y alto. Uno tomará el rol de presentador (rendimiento bajo), y dos serán los entrevistados o expertos en la materia (rendimiento medio y alto). La información será localizada entre todos al igual que la elaboración del guion. Parte de este proceso podrá ser realizado en el aula. Cada uno debe asumir como mínimo una parte de la manipulación digital: filtración por adobe podcast y creación de la cabecera; ensamblaje y eliminación de partes no deseadas; subida a <i>SoundCloud</i>.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.1 Rúbrica de presentaciones explicativas

NOMBRE	ELABORACIÓN DE UN <i>PADLET</i>
HERRAMIENTA/S	<i>Padlet, YouTube</i>
DESCRIPCIÓN	A través de esta herramienta los/as alumnos/as pueden compartir opiniones y reflexiones sobre un tema dado. Otra opción es que cada estudiante haga una aportación acerca de un nuevo ejemplo representativo de un problema, género, estilo, época, parámetro musical o cultura con un enlace a <i>YouTube</i> . Además, deberá indicar por escrito las características que demuestran su pertenencia al tema al que hace referencia.
COMPETENCIAS	CE1
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	El <i>Padlet</i> puede contener opiniones y ejemplos de cualquiera de los contenidos del curso.
METODOLOGÍA	Individual. El docente será el instructor y orientador de la actividad: Primeramente, debe elegir un tema en específico en el que los alumnos/as puedan aportar sus explicaciones, opiniones o ejemplos. Debe presentar el tema en cuestión a los/as alumnos/as y explicar el funcionamiento de la herramienta de <i>Padlet</i> con ayuda de la pantalla digital. Serán ellos quienes deducirán los pasos del proceso con ayuda del docente, quien los irá realizando acto seguido. Además, es importante hacer hincapié en la importancia de colaborar, reflexionar y compartir acerca de un tema. Por otro lado, debe dejar clara la importancia de la claridad, calidad y veracidad de sus aportaciones. Es importante fijar una fecha límite para escribir en el <i>Padlet</i> . Mientras tanto, el docente debe ir revisando las aportaciones de los estudiantes, asegurándose de ser respetuosas y constructivas. Puede aportar documentos o recursos adicionales en los que basar y fomentar las respuestas de la clase. Tras la fecha límite, las aportaciones serán leídas en clase por cada autor, y comentadas entre todos.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.3 Rúbrica de publicación en <i>Padlet</i>

NOMBRE	ANÁLISIS DE PARTITURAS
HERRAMIENTA/S	<i>Muscore</i>
DESCRIPCIÓN	En el caso de <i>Muscore</i> , nos permite facilitar la visualización de una partitura de alguno de los temas presentes mientras es reproducido. De esta forma podrán señalar sobre el papel los rasgos extraídos y relacionarlos con la escritura musical. Además, permite relacionar las figuras y alturas con su sonido, pudiendo transportarlas o rebajar el tempo si es necesario.
COMPETENCIAS	CE1
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. - Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical. - Propuestas musicales: análisis descriptivo de sus características más relevantes, dentro de su contexto histórico-musical. - Lectura de partituras y otros recursos al servicio de la audición y comprensión de la música, a través del repertorio de compositores internacionales, nacionales, regionales y locales. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - La partitura: lectura y escritura musical. Otros recursos gráficos al servicio de la interpretación y la creación musical. - Elementos del lenguaje musical. Tonalidad: modulación, funciones armónicas, progresiones armónicas. Formas musicales complejas. - Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico y actual. - Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas. C. Contextos y culturas

	- Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones. - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales.
METODOLOGÍA	Individual. Será el instructor el encargado de elegir la/s partitura/s de los temas a estudiar en la red de Musescore o crear su propia versión de estas. Antes de llevar a cabo la actividad, debe explicar a los estudiantes el funcionamiento y posibilidades de Musescore. Esto se llevará a cabo con ayuda de la pantalla digital, mientras los alumnos deducen y comunican los pasos del proceso y el docente los lleva a cabo acto seguido. A continuación, es necesario dejar claro el objetivo de la actividad: identificar visualmente los rasgos musicales y elementos pedidos. Para ello, debe haberse imprimido una copia por estudiante para su señalización, o hacerlo desde un PDF. El uso de Musescore queda relegado a la visualización y reproducción de la partitura, como ayuda para el análisis e identificación de parámetros musicales. Antes de realizar la actividad de manera independiente, el docente debe proponer la resolución de un análisis grupal. De esta forma, su rol es motivar a la reflexión y encaminar a los estudiantes a la resolución de este, adaptar el tempo a las necesidades de los estudiantes, y reproducir de nuevo las partes más dudosas. En el trabajo individual será fuera del aula para que ellos mismos puedan experimentar, señalando en la partitura los elementos pedidos.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.2 Rúbrica de análisis musical

NOMBRE	CREACIÓN Y ANÁLISIS DE UN TEMA MUSICAL
HERRAMIENTA/S	<i>Suno, Padlet</i>
DESCRIPCIÓN	La actividad consiste en la creación de un tema que contenga todas las características alguna de las características del género, época o estilo pedido. Esta elaboración se realizará a través de la web de <i>Suno</i>. El producto final puede contener o no letra. La letra, elaborada por el propio software debe hablar sobre el objeto principal elegido o sus características. Una vez generado, el alumno/a

	debe asegurarse de que no estén presentes peculiaridades no representativas o anacrónicas del mismo. Si es así, el programa permite realizar más intentos. El resultado final debe ponerse público en la web de sumo y compartir su enlace en un <i>Padlet</i> , donde se indicarán los rasgos que representa.
COMPETENCIAS	CE1, CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical. - Propuestas musicales: análisis descriptivo de sus características más relevantes, dentro de su contexto histórico-musical. - Preferencias musicales: interés por ampliarlas y diversificarlas, hacia otros géneros, estilos y manifestaciones. - Herramientas digitales y de otras fuentes de información para obtener referencias sobre músicas de diferentes épocas y culturas, incluidas las actuales. - Vocabulario técnico adecuado para describir y analizar diversas obras musicales. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital.

	- Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores y aplicaciones informáticas. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. C. Contextos y culturas - Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones. - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El patrimonio musical español, en particular de Castilla y León: periodos, características, géneros musicales, instrumentos y agrupaciones. - Orígenes y evolución de la música popular urbana hasta la actualidad, en España y en otros países: principales grupos y tendencias musicales.
METODOLOGÍA	Individual. El/la profesor/a debe explicar al alumnado los objetivos de la actividad. Además, debe habilitar un <i>Padlet</i> donde los estudiantes puedan publicar sus creaciones. A continuación, debe dejar claro los conceptos de género, época y estilo, y sus ejemplos, que van a emplearse en la composición. Seguidamente, presenta la plataforma de <i>Suno</i> y su correcta utilización, además de todas sus posibilidades. Esto se llevará a cabo con ayuda de la pantalla digital, mientras los alumnos deducen los pasos del proceso y el docente los lleva a cabo acto seguido. Cada alumno/a debe elegir el objeto de su composición. En forma de diálogo, alumnos-profesor, es importante repasar en común las características de todos los ejemplos elegidos. Los/as alumnos/as comienzan a escribir para crear sus composiciones de forma autónoma, pueden pedir ayuda si la necesitan. Deben revisar que sus composiciones cumplen con lo buscado, haciendo todos los intentos necesarios. Será entonces cuando cada individuo publicará en el <i>Padlet</i> las características y análisis auditivo de su composición, añadiendo el enlace de esta en <i>Suno</i>. El docente debe revisar la corrección de los productos para enviar los aspectos a mejorar de cada alumno/a.

EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales Ver el anexo 6.2.2 Rúbrica de análisis musical Ver el anexo 6.2.3 Rúbrica de publicación en <i>Padlet</i>
------------	--

NOMBRE	ELABORACIÓN DE UN VÍDEO
HERRAMIENTA/S	<i>Instagram, TikTok</i>
DESCRIPCIÓN	La actividad tiene como fin elaborar un vídeo donde los estudiantes puedan plasmar los contenidos y competencias adquiridas. De esta manera, el vídeo puede constar del análisis formal y contextual de una pieza, un género, o la historia de un estilo, instrumento o músico, por ejemplo. El objetivo de esta actividad es que los alumnos/as sean capaces de sintetizar la información adquirida y transmitirla de forma clara a otros. Pueden utilizar el supuesto que elijan para llevarse a cabo: entrevista, visita a un lugar, diez curiosidades sobre, etc. Por otro lado, puede ser empleado para grabar una interpretación musical grupal. Finalmente, el producto se distribuirá en una plataforma de vídeo <i>in streaming</i> como el caso de <i>TikTok</i> o <i>Instagram</i>. En el primer caso, deben actuar como expertos en el tema elegido, valorando una buena iluminación, encuadre, dicción, ausencia de ruido, buena postura ante la cámara, originalidad, información clara y correcta. El uso de materiales de apoyo para la explicación será valorado. En cuanto a la interpretación, se valorará una buena iluminación, encuadre, afinación, tempo, ritmo y coordinación entre los miembros.
COMPETENCIAS	CE1, CE3, CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	La actividad explicativa puede estar relacionada con cualquiera de los contenidos del curso de música de cuarto de la ESO. Si se trata de la grabación de una interpretación grupal, los contenidos del bloque de “Interpretación, improvisación y creación escénica” serán los siguientes: B. Interpretación, improvisación y creación escénica

	- Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico, actual y de otras culturas. - Técnicas para la interpretación: técnicas vocales, instrumentales y corporales, técnicas de estudio y de control de emociones. - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. - Práctica de las pautas básicas de interpretación: silencio, atención al director y adecuación al conjunto.
METODOLOGÍA	Grupos de 2. Tras explicar los objetivos de la actividad, se presentan todos los enfoques de realización posibles. También tendrá lugar un breve repaso de los usos y funciones de <i>TikTok</i> e <i>Instagram</i>, así como de la importancia de un uso responsable. Esto se llevará a cabo con ayuda de la pantalla digital, mientras los alumnos deducen los pasos del proceso y el docente los lleva a cabo acto seguido. Tendrán un tiempo de 15 min para recopilar toda la información que necesiten sobre el tema elegido o su interpretación. A continuación, deben escribir un guion o esquema, y planificar los elementos o espacios que van a necesitar. Realizarán la propuesta al docente para determinar la viabilidad de la idea y la corrección de los materiales a utilizar. Pueden practicar en el aula con los elementos que dispongan en ese momento, donde recibirán la ayuda y propuestas de mejora del docente. Fuera del aula, los/as alumnos/as graban el vídeo y lo editan a su gusto. Deben exportarlo y enviarlo al docente, quien, aportándole una crítica constructiva, lo subirá a la plataforma si es correcto.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.1 Rúbrica de presentaciones explicativas

NOMBRE	REMIX DE UN TEMA MUSICAL
HERRAMIENTA/S	<i>BandLab, SoundCloud</i>
DESCRIPCIÓN	El ejercicio tiene como objetivo desarrollar la creatividad de los alumnos a la vez que amplían su lista de intereses y géneros o propuestas musicales. Tomando como base un tema musical relacionado con el contenido explicado, deben modificarlo a su gusto a través de la aplicación de <i>BandLab</i>. Pueden acortar el tema o parte de él, introducir loops, sonidos sintetizados, melodía con instrumentos musicales, caja de ritmos e incluso grabaciones o voz. Así conseguimos que los estudiantes escuchen los temas y los hagan más atractivos en base a sus gustos. El resultado final será compartido en la propia aplicación de <i>BandLab</i> o en <i>SoundCloud</i>. En ambas deberá hacerse referencia al tema original y a su compositor, respetando así los derechos de autor y comprendiendo su importancia. Posteriormente podrá hacerse un análisis formal comparativo entre ambos temas (el original y el modificado). Para la creación se tendrá en cuenta el uso de varios modos de creación propuestos por la aplicación, y buena transición entre ellos. Además, no deben opacar al tema original, que debe ser el protagonista en todo momento.
COMPETENCIAS	CE1, CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas. - Compositores, artistas y agrupaciones locales, regionales, especialmente de Castilla y León, nacionales e internacionales: análisis de conciertos, eventos y manifestaciones artístico-musicales en vivo y registradas. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical. - Propuestas musicales: análisis descriptivo de sus características más relevantes, dentro de su contexto histórico-musical.

	- Preferencias musicales: interés por ampliarlas y diversificarlas, hacia otros géneros, estilos y manifestaciones. - Herramientas digitales y de otras fuentes de información para obtener referencias sobre músicas de diferentes épocas y culturas, incluidas las actuales. - Vocabulario técnico adecuado para describir y analizar diversas obras musicales. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital. - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas. C. Contextos y culturas - Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones. - Tradiciones musicales y dancísticas de otras culturas del mundo: características, funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales. - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. La música al servicio de otras artes y lenguajes. - El patrimonio musical español, en particular de Castilla y León: periodos, características, géneros musicales, instrumentos y agrupaciones. - Orígenes y evolución de la música popular urbana hasta la actualidad, en España y en otros países: principales grupos y tendencias musicales.
METODOLOGÍA	Individual, grupos de 3. Es importante aprender a utilizar las posibilidades de <i>BandLab</i> antes de utilizarlo. Posteriormente, los adolescentes explorarán la

	aplicación a través de ejercicios sencillos como: grabar sonidos, acortar pistas, introducir una pista mp3, añadir caja de ritmos, ajustar el tempo y la tonalidad, añadir efectos o instrumentos virtuales. Se trata de una dinámica de repetición en la que deben seguir los pasos del docente para realizar cada proceso, en base a su proyección en la pantalla digital. Exportarán dicho ejercicio y de la misma forma se practicará la subida a <i>SoundCloud</i>. Es importante comunicar el objetivo y requisitos de la actividad antes de su inicio. Los alumnos eligen entre las tres propuestas de temas aportadas por el docente. Pueden pensar de antemano que recursos quieren añadir al tema elegido para aportarle un enfoque diferente. Deben ponerse manos a la obra en el transcurso de la sesión, consultando al profesor/a si lo necesitan. Deben presentar al formador su propuesta antes de descargarla. Será este quien determine si cumple con los requisitos pedidos. Si es así podrá exportarse y subirse a <i>SoundCloud</i>, compartiendo el enlace con el/la profesor/a/a. Todos los temas serán puestos a disposición de la clase en forma de playlist, elaborada por el docente en <i>SoundCloud</i> y compartiendo su enlace. Además, el tutor realizará comentarios de mejora a cada alumno de forma individual.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales

NOMBRE	GRABACIÓN DE UN <i>TIKTOK</i>
HERRAMIENTA/S	<i>TikTok, Instagram, YouTube</i>
DESCRIPCIÓN	La aplicación de <i>TikTok</i> permite la grabación de un vídeo de quince segundos hasta diez minutos de duración, pudiendo almacenar borradores o intentos de forma privada. Estos borradores archivados permiten que los alumnos puedan verse o escuchar sus errores y mejoras. De esta forma los usuarios pueden, por ejemplo, bailar una pieza original añadida desde la aplicación, o realizar una improvisación de percusión corporal en base a un tema musical dado. El resultado final se publicará en la cuenta de <i>TikTok</i> o será exportado en formato de MP4. De esta forma puede compartirse además en otras plataformas como <i>Instagram</i> o <i>YouTube</i>.

	Se valorará una buena coordinación entre las partes y coherencia con el tema musical.
COMPETENCIAS	CE2, CE3
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Herramientas digitales y de otras fuentes de información para obtener referencias sobre músicas de diferentes épocas y culturas, incluidas las actuales. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - Técnicas de improvisación guiada y libre: melódicas y ritmos vocales, instrumentales o corporales. - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital. - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. C. Contextos y culturas - Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones. - Tradiciones musicales y dancísticas de otras culturas del mundo:

	características, funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales. - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes. - El patrimonio musical español, en particular de Castilla y León: periodos, características, géneros musicales, instrumentos y agrupaciones. - Orígenes y evolución de la música popular urbana hasta la actualidad, en España y en otros países: principales grupos y tendencias musicales. - La música en los medios de comunicación.
METODOLOGÍA	Grupos de 5. Primeramente, una explicación interactiva, a través de la pantalla, de cómo grabar vídeos con la aplicación de <i>TikTok</i> y guardar en borradores. Esto se llevará a cabo con ayuda de la pantalla digital, mientras los alumnos deducen los pasos del proceso y el docente los lleva a cabo acto seguido. Se interpretará un tema aprendido en clase para la muestra y se grabará un ejemplo. A continuación, se explicarán los objetivos y requisitos de la actividad. Tras formar los grupos, debe elegirse el tema y la actividad a desarrollar en cada uno. Los/as alumnos/as/as planificarán el vídeo por escrito y comunicarán la sesión al profesor. Este le hará propuestas de mejora y sugerencias para grabarlo. El vídeo improvisatorio se grabará en clase con el dispositivo móvil del/la profesor/a, realizando varias tomas. Cada grupo elegirá su toma favorita para poder publicarse en <i>TikTok</i>, <i>Instagram</i> y/o <i>YouTube</i>.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.5 Rúbrica de interpretación

NOMBRE	GRABACIÓN DE UN TEMA
HERRAMIENTA/S	<i>BandLab</i>
DESCRIPCIÓN	Por grupos los/as alumnos/as deben interpretar un grabar un tema musical no compuesto por ellos. Para ello, deben grabar cada una de las partes/instrumentos que la componen de forma individual, a modo de estudio discográfico. Se trata de que cada voz esté en grabada en una pista distinta

	dentro del mismo proyecto o panel. Una vez grabadas, en base a su criterio podrán modificar o perfeccionar aspectos tales como el volumen, la entrada o la reverberación de cada parte. Además, será posible añadir efectos e instrumentos virtuales siempre y cuando no opaquen los sonidos inicialmente grabados. El siguiente paso es publicar el tema en <i>SoundCloud</i> y/o <i>BandLab</i>. El hecho de hacer una caratula para su publicación mediante aplicaciones como <i>Canva</i> puede motivarles aún más. En cualquier caso, debe darse créditos al nombre de la obra y al compositor, puntuando que la publicación se trata de una <i>cover</i>. Todas las creaciones serán recopiladas en una playlist elaborada en <i>SoundCloud</i> o a través de un <i>Padlet</i> donde cada grupo puede añadir el enlace de su obra. Además, los temas podrán ser analizado posteriormente. Se valorará la claridad del sonido, estando ausente ruidos externos. Además, es importante un ensamblaje correcto de las partes, donde todas se escuchen con la misma intensidad. Las correcciones y efectos añadidos deben ser positivos y nunca opacar la interpretación.
COMPETENCIAS	CE1, CE3, CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas. - Compositores, artistas y agrupaciones locales, regionales, especialmente de Castilla y León, nacionales e internacionales: análisis de conciertos, eventos y manifestaciones artístico-musicales en vivo y registradas. - Herramientas digitales para la recepción musical. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical. - Propuestas musicales: análisis descriptivo de sus características más relevantes, dentro de su contexto histórico-musical. - Preferencias musicales: interés por ampliarlas y diversificarlas, hacia otros géneros, estilos y manifestaciones. - Vocabulario técnico adecuado para describir y analizar diversas obras

	musicales. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - La partitura: lectura y escritura musical. Otros recursos gráficos al servicio de la interpretación y la creación musical. - Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico, actual y de otras culturas. - Técnicas para la interpretación: técnicas vocales, instrumentales y corporales, técnicas de estudio y de control de emociones. - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. - Práctica de las pautas básicas de interpretación: silencio, atención al director y adecuación al conjunto. C. Contextos y culturas - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes. - El patrimonio musical español, en particular de Castilla y León: periodos, características, géneros musicales, instrumentos y agrupaciones. - Orígenes y evolución de la música popular urbana hasta la actualidad, en España y en otros países: principales grupos y tendencias musicales. - Relación existente entre la música y otras manifestaciones artísticas. - La música en los medios de comunicación.
--	---

METODOLOGÍA	Grupos de 4. Compuesto por dos alumnos de rendimiento medio, uno de rendimiento bajo y otro de rendimiento bajo. Todos deben estar presentes en al menos una parte del proceso digital: ensamblaje de las voces, corrección de errores y añadidura de efectos, exportación, creación de la carátula, subida a <i>SoundCloud</i>. Es importante aprender a utilizar las posibilidades de <i>BandLab</i> antes de utilizarlo. Para ello, debe haberse llevado a cabo la actividad de “Remix de un tema musical” para mejorar la destreza en esta herramienta. Se realizará una prueba previa a la actividad. Dos alumnos grabarán dos voces o partes de un tema trabajado en clase. Entre todos harán propuestas de arreglo y mejora del empaste, mientras el docente en el ordenador las realiza. Se expone el objetivo y requisitos de la actividad. Deben planificarse en el transcurso de la sesión, consultando al profesor/a si lo necesitan. La grabación, a causa del ruido, debe realizarse fuera de clase. Sin embargo, la edición y empaste de las partes puede realizarse en el aula, en las próximas sesiones con ayuda del docente. Así mismo, en la siguiente sesión se realizará un ejercicio de prueba de la creación de la carátula en <i>Canva</i> de forma muy breve y siguiendo los pasos del docente. Deben presentar al formador su propuesta antes de descargarla. Será este quien determine si cumple con los requisitos pedidos. Si es así podrá exportarse y subirse a <i>SoundCloud</i>, con el nombre del tema y compositor originales, compartiendo el enlace con el/la profesor/a/a. También puede añadirse en enlace a cada pista en un <i>Padlet</i> creado previamente por el tutor. Para la carátula, que puede ser añadida en <i>SoundCloud</i>, debe realizarse con la aplicación de <i>Canva</i>, añadiendo en la misma el nombre del tema y el compositor. Todos los temas serán puestos a disposición de la clase en forma de playlist, elaborada por el docente en <i>SoundCloud</i> y compartiendo su enlace. Además, el tutor realizará comentarios de mejora a cada alumno de forma individual.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales Ver el anexo 6.2.5 Rúbrica de interpretación

NOMBRE	ELABORACIÓN DE UN TEMA
HERRAMIENTA/S	<i>BandLab, Suno</i>
DESCRIPCIÓN	Elaboración de un tema original mediante la elección y suma de sonidos e instrumentos pregrabados o virtuales a través de <i>BandLab</i>. Estará a su disposición utilizar diversas herramientas de mejora de sonido que la aplicación incluye (reverberación, volumen, o efectos). Además, podrán tomar de base una composición elaborada por <i>Suno</i>. Para su publicación podrá elaborarse un videoclip, una grabación del proceso de creación o una imagen fija, además de una carátula que contenga el nombre al producto final y al grupo. La unión del vídeo con la música puede realizarse a través de aplicaciones móviles como <i>InShot</i> o <i>Filmora</i> que son muy intuitivas y fáciles de usar. Posteriormente se publicará en la red que ellos elijan: <i>Instagram, TikTok</i> o <i>YouTube</i>. Se valorará la claridad del sonido, estando ausente ruidos externos. Además, es importante un ensamblaje correcto de las partes, donde todas se escuchen con la misma intensidad. Las correcciones y efectos añadidos deben ser positivos y nunca opacar la interpretación. En la parte visual se valorará una buena iluminación, encuadre, y sincronización audio-video.
COMPETENCIAS	CE4
CONTENIDOS QUE SE PRESTAN SER TRABAJADOS	A. Escucha y percepción - Preferencias musicales: interés por ampliarlas y diversificarlas, hacia otros géneros, estilos y manifestaciones. B. Interpretación, improvisación y creación escénica - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales. Reflexión crítica sobre el consumo de la música en la era digital. - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales.

	Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores y aplicaciones informáticas. - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. - Práctica de las pautas básicas de interpretación: silencio, atención al director y adecuación al conjunto. C. Contextos y culturas - Músicas populares, urbanas y contemporáneas. - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales.
METODOLOGÍA	Individual. Es imprescindible haber realizado todas las actividades relacionadas con <i>Suno</i> y <i>BandLab</i> previamente. Es necesario exponer el objetivo y necesidades de la actividad a la clase. Antes de comenzar deben comentar al profesor que tema original (o creado por <i>Suno</i>) van a tomar como base, que estilo buscan y qué quieren transmitir. El/la profesor/a deberá dar el visto bueno y realizar los comentarios de mejora o sugerencias pertinentes. Podrán elaborar el proyecto en el aula con supervisión y ayuda del tutor. En la tercera sesión, terminados y editados todos los proyectos, se iniciará el tutorial de manejo de <i>InShot</i> y <i>Filmora</i>. Deberán tener listo para dicha sesión el material audiovisual que van a necesitar. De esta forma, será el docente quien hará una demostración del proceso de edición de video e imagen en ambas plataformas, añadiendo el tema musical en cuestión. El alumnado podrá ir realizando pruebas simultáneamente con sus propios materiales. El resultado final debe mostrarse al profesor antes de descargarse. Con el visto bueno podrá exportarse y enviarse al docente para su publicación en la red social elegida.
EVALUACIÓN	Ver el anexo 6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales

3.3 Evaluación

Para evaluar el impacto de la propuesta ha de tenerse en cuenta: la observación continua y directa de los estudiantes; la realización de cuestionarios al alumnado; la opinión del profesor/a o profesores/as de música y el análisis de los productos finales elaborados.

- La observación continua y directa de los estudiantes: teniendo en cuenta parámetros como el comportamiento, la cantidad de participación, el esfuerzo, la motivación y la dificultad de los/as alumnos/as observados en el aula a través de un diario de observación.
- La realización de cuestionarios al alumnado: se trata de dos cuestionarios, tanto al inicio de la puesta en práctica de esta metodología como al final. El cuestionario previo propuesto contiene las siguientes preguntas:
 - Subraya las herramientas de streaming que hayas utilizado alguna vez:
TikTok, BandLab, Instagram; YouTube, Spotify, SoundCloud
 - Subraya cómo de interesante de podría parecer el uso de estas aplicaciones en el aula de música.
Nada, Muy poco, poco, algo, mucho
 - Subraya cuánta experiencia tienes en edición y creación musical
Nada, Muy poco, poco, algo, mucho
 - ¿Te gustaría mejorar en el uso de las aplicaciones de escucha, creación y reproducción de música y vídeo, así como conocer otras nuevas? Subraya.
Sí No
 - ¿Crees que es importante el uso de nuevas tecnologías como estas en el aula de música? Subraya.
 - Sí No

El cuestionario propuesto para realizar con posterioridad contiene las siguientes preguntas:

- ¿Te has sentido motivado realizando las actividades propuestas con este tipo de herramientas? Subraya.
Sí No

- ¿Han mejorado tus conocimientos de creación y edición de música y vídeo?
Subraya.
Sí No
- ¿Has descubierto alguna herramienta que te sea de utilidad para tus propios proyectos? Subraya.
Sí No
- Si es que sí, ¿Qué herramienta he ha gustado conocer y aprender a utilizar?
- ¿Te ha resultado fácil llevar a cabo las actividades mediante el uso de estas herramientas? Subraya.
Nada Muy poco Poco Mucho Bastante
- ¿La formación aportada por el profesor fue suficiente para manejarlas? Subraya.
Nada Muy poco Poco Mucho Bastante
- ¿Sientes que has sido creativo y has podido expresarte mediante el uso de estas herramientas? Subraya.
Nada Muy poco Poco Mucho Bastante
- ¿Has descubierto nuevos géneros musicales mediante el uso de estas herramientas? Subraya.
Sí No
- ¿Te sientes más comprometido con la materia de música en comparación con antes de usar estas herramientas? Subraya.
Nada Muy poco Poco Mucho Bastante
- ¿Estás satisfecho/a con los productos musicales y audiovisuales creados? Subraya.
Nada Muy poco Poco Mucho Bastante
- ¿Qué sugerencias harías para mejorar el uso de este tipo de herramientas en el aula de música?

- La opinión del profesor/a (o profesores/as) de música: debe sopesar las dificultades de la puesta en práctica de las actividades y la capacidad de llevarlas a cabo. También cabe preguntar que mejoras o cambios deberían realizarse.

- Análisis de los productos finales elaborados: deberá valorarse si la calidad técnica de los proyectos y elementos digitales creados es suficientemente buena. Ello se verá reflejado en el cumplimiento de los requisitos y objetivos de las actividades por parte del alumnado.

4. Conclusiones

La presente propuesta no se ha podido poner en práctica en las prácticas del MUPES de la Universidad de Valladolid del curso 2023-2024 por límite de tiempo. Por otro lado, sí he podido observar el impacto de la utilización de Spotify, en alumnos de segundo curso de Bachillerato musical. En este curso se trabajaba con herramientas de grabación, edición y publicación del producto final. De esta forma, las voces eran grabadas y procesadas a través de un micrófono y la aplicación de *Reaper*, mucho más compleja que nuestra propuesta de *BandLab*. El tema final era publicado en *Spotify* a través de una cuenta creada para el grupo, con una suscripción anual de pago. En otras ocasiones esta grabación era complementada con un vídeo que permitía su publicación en otras redes como YouTube.

La motivación del alumnado, así como el desarrollo de su oído musical y capacidad de armonizar fue in crescendo durante el curso. En comparativa con el primer curso de Bachillerato musical, con una metodología alejada de la producción musical, grabación y utilización de estas herramientas, los alumnos/as se veían mucho más implicados y participativos en el aula.

Tras esta observación, surgió la idea de lo beneficioso que podría ser la utilización de plataformas de este tipo para el aula de música en la educación Secundaria Obligatoria. La selección y utilización de programas gratuitos y mucho más intuitivos son perfectos para las exigencias del curso de cuarto de la ESO, siendo protagonistas de su propio aprendizaje.

Más allá de su uso diario y personal, es importante transmitir al alumnado la importancia de saber manejarlas de forma responsable y crítica. Además, es importante descubrirles una faceta de transmisión de conocimientos a través de ellas, más allá del mero entretenimiento.

Personalmente, llevar a cabo este trabajo me ha permitido ordenar y plasmar una idea que surgió durante el periodo de prácticas del Máster de Educación Secundaria. La búsqueda de bibliografía me ha llevado a explorar las escasas publicaciones sobre el uso de las nuevas tecnologías de forma actualizada. Además, he recaído sobre la importancia de la formación del profesorado en el uso de una tecnología que se encuentra en constante evolución.

Por lo tanto, se confirma que el empleo de plataformas in streaming puede incrementar la participación y la motivación de los estudiantes. La accesibilidad a una amplia variedad de contenido musical estimula el interés de los alumnos, así como su intervención activa en el proceso de aprendizaje. Se trata de un área de motivación que parte del trabajo con herramientas que utilizan en su día a día de forma personal.

Por otro lado, estas herramientas facilitan una transición hacia un nuevo estilo de enseñanza adaptado a las necesidades individuales y ritmos de aprendizaje exigido por la ley LOMLOE. Se trata de plataformas muy intuitivas, de fácil manejo y que pueden proporcionar alternativas del contenido con el que se trabaja. Además, es interesante el fomento de la creatividad a través de una amplia gama de opciones con las que los alumnos pueden expresar sus sentimientos y necesidades.

En relación con los objetivos establecidos se destaca la contribución al desarrollo de la competencia digital requerida por la legislación vigente. También es importante la promoción de un uso prudente y responsable de la tecnología en base a un uso educativo y regulado. Por otro lado, es posible acercar el aprendizaje musical a un texto más personal y real, enriqueciendo la experiencia educativa y facilitando la práctica de las competencias y contenidos trabajados.

Por otra parte, la reproducción in streaming demuestra ser, a través del uso de las playlist, una valiosa fuente de descubrimiento de realidades sonoras de distintas épocas y culturas, enriqueciendo el bagaje musical de los estudiantes y ampliando su perspectiva global.

En conclusión, este trabajo manifiesta el potencial educativo y formativo de las herramientas inscriben en el aula de música de Secundaria, respaldando su utilización como una estrategia efectiva para promover la participación, motivación, creatividad y competencia digital de los

estudiantes. Además, es importante que este trabajo permanezca abierto posibles a aportaciones y reinterpretaciones tras su puesta en práctica; la evolución futura de las formas de consumición musical de los adolescentes o los cambios y actualizaciones de las propias herramientas descritas.

5. Bibliografía

- Aguiar, L. & Waldfogel, J. (2018). “Platforms, promotion, and product discovery: evidence from *Spotify* playlists”. *National Bureau of Economic Research Working Paper*, 24713: 664-665
- Arnett, J. J. (2008). “Introducción”. En *Adolescencia y adultez emergente*, editado por Jeffrey Jensen. México, Pearson, pp. 2-29
- Buil, P. & Hormigos, J. (2016). “Nuevas formas de distribución de la música popular en la cultura contemporánea”. *Metahodos, revista de ciencias sociales*, 4: 48-57.
- Casanova, O. & Serrano, R.M. (2016). “Internet, tecnología y aplicaciones para la educación musical universitaria del siglo XXI”. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 14(1): 405-421
- Colom Bauzá, J. & Fernández Bennassar, M. D. C. (2009). “Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual”. *INFAD Revista de Psicología*, 1: 235-242
- Darias, Victoriano. (2018). “Internet y la música”. En *La música y los medios de comunicación*, editado por Victoriano Darias. Madrid: Dykinson, 214-225
- DECRETO 39 de 2022 [Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León]. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. 29 de septiembre de 2022
- Eriksson, M. & Johansson, A. (2017). ““Keep Smiling!”: Time, Functionality and Intimacy in *Spotify*’s Featured Playlists”. *Cultural Analysis*, 16: 67-82.
- Eriksson, M. (2020). “The editorial playlist as container technology: on *Spotify* and the logistical role of digital music packages”. *Journal Of Cultural Economy*, 13: 415-427.
- Gomes, C., França, R., Barro, t., & Rios, R. (2015). “Spotify: streaming e as novas formas de consumo na era digital”. En *Anais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Natal*, 1-11
- IFPI. (Sin fecha). “Global music report 2022”. *IFPI, Representing the recording industry worldwide*.

https://www.ifpi.org/wpcontent/uploads/2022/04/IFPI_Global_Music_Report_2022-State_of_the_Industry.pdf.

IFPI. (Sin fecha). “Global music report 2023”. *IFPI, Representing the recording industry worldwide*. https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2023/12/IFPI-Engaging-With-Music-2023_full-report.pdf

Jáuregui, J. (2015). “*Streaming musical en Spotify: ubicuidad entre géneros y estados de ánimo*”. *Inmediaciones de la comunicación*, 10: 76-90.

Levitin, D. (2008). “Mis cosas favoritas”. En *Tu cerebro y la música, el estudio científico de una obsesión humana*, editado por Daniel Levitin. Barcelona, RBA, 173-191

López Pablo. 2017. “Las TIC como recurso para el aula de música en la sociedad del conocimiento”, Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Valladolid

López, David. 2018. “Estudio de las plataformas de streaming”. Trabajo de fin de Grado. Universidad de Sevilla, 5-6

Massa, J. L. P., & Álvarez, L. M. (2000). Desarrollo psicosocial de la adolescencia: bases para una comprensión actualizada. *Documentación social*, 120, 69-90.

Megías, I. & Rodríguez, E. (2003). “Cuándo y por qué se escucha música”. En *Jóvenes entre sonidos. Hábitos, gustos y referencias musicales*, editado por Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Madrid: INJUVE, 81-84.

Serrano, R.M. (2017). “Tecnología y educación musical obligatoria en España: referentes para la implementación de buenas prácticas”. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 14: 153-169

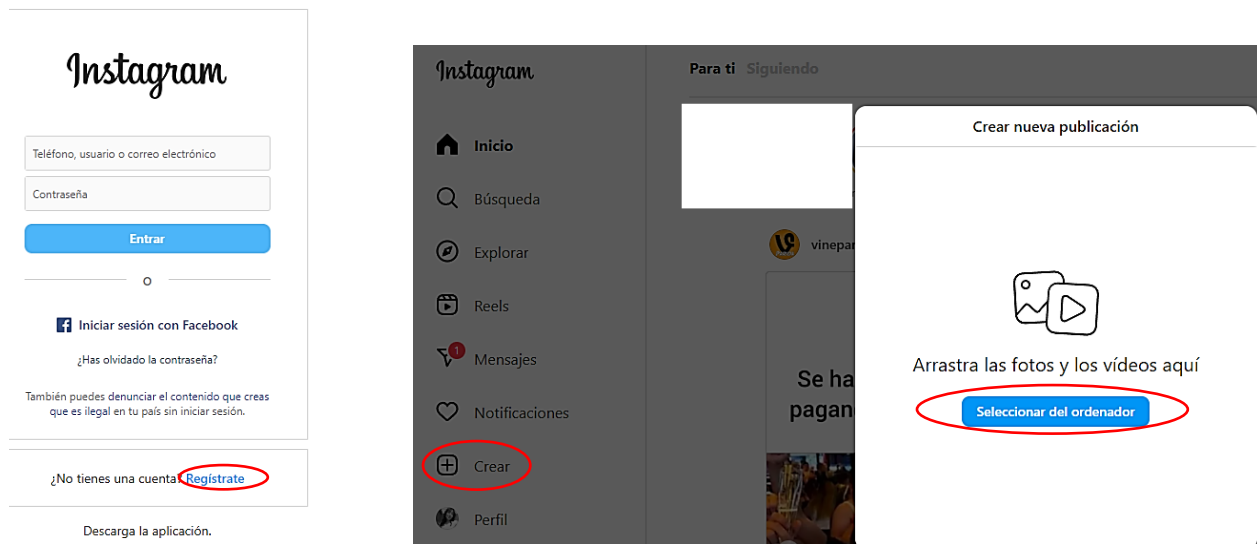
Vidal-Abarca, E., Ros, R. G., & González, F. P. (2021). “Desarrollo personal y social durante la adolescencia”. En *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad*, editado por Josefa Pérez. Madrid: Anaya, 71-95.

6. Anexos

6.1 Manejo de las herramientas *in streaming*

Aunque se trata de algo bastante intuitivo y ampliamente manejado, procedemos a presentar unas pinceladas de la utilización de las herramientas comentadas por si fuese necesario.

6.1.1 Instagram



En la imagen de la izquierda vemos la pantalla de inicio donde podemos registrarnos en “Regístrate”. La derecha nos muestra el proceso de publicación de contenido visual. Primero debemos pulsar en “crear” y a continuación sobre “seleccionar en el ordenador” para elegir el material a publicar.

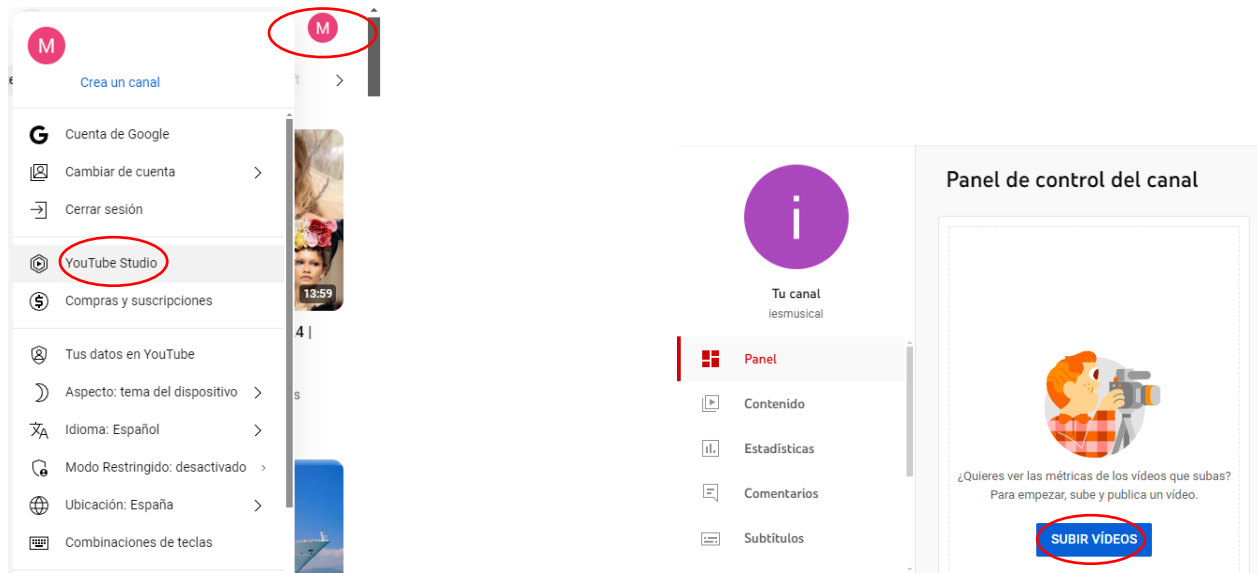
6.1.2 TikTok

Iniciar sesión en TikTok



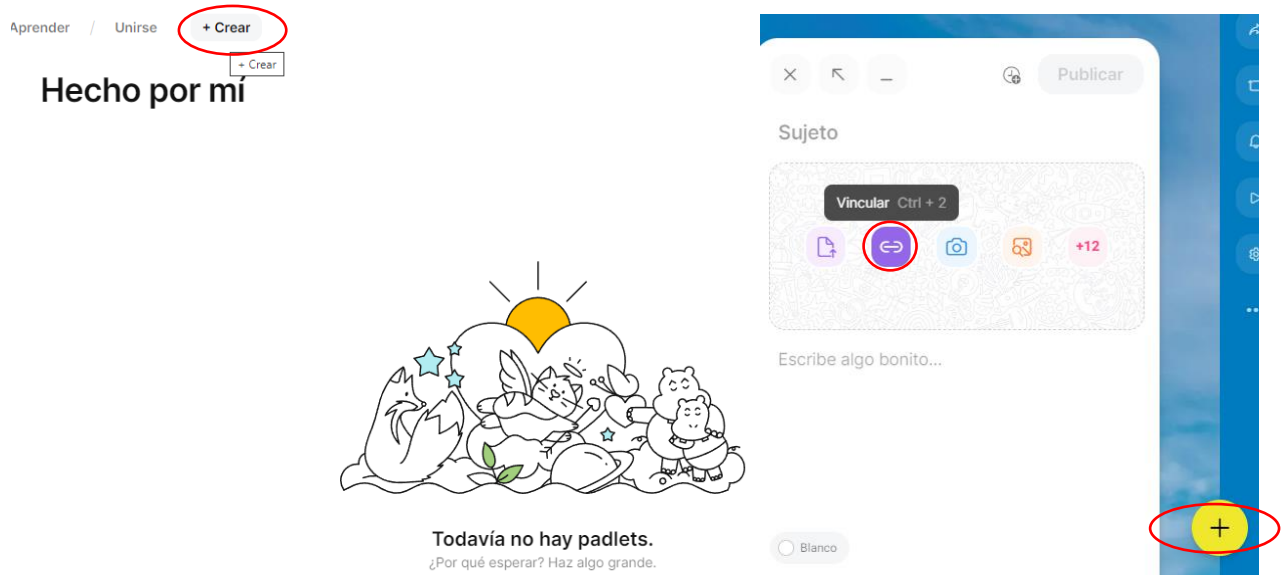
La imagen de la izquierda muestra que debemos registrarnos pulsando en “Registrarse”. La de la derecha nos indica que debemos pulsar en “+ cargar” para elegir el vídeo a subir a la plataforma.

6.1.3 YouTube



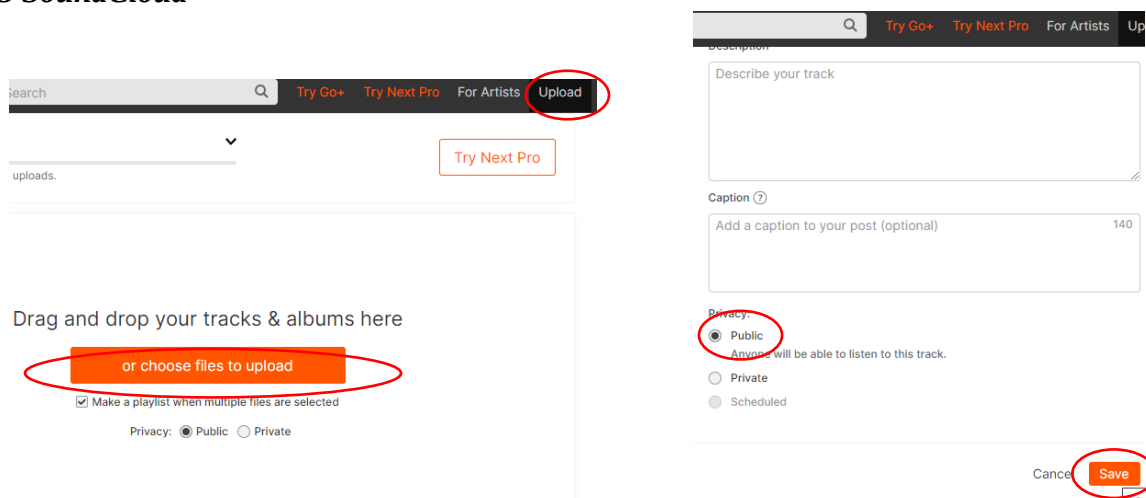
Para subir un video en *YouTube* debemos pulsar sobre nuestra inicial. A continuación, seleccionamos “YouTube Studio” y finalmente “subir vídeos”. Debemos subirlo como público.

6.1.4 Padlet



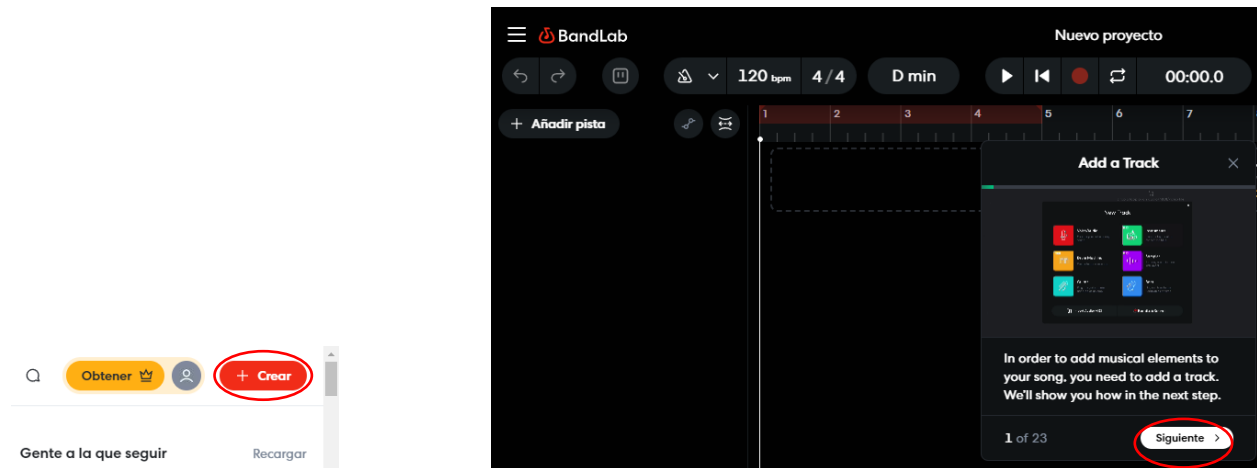
Para crear una publicación en un Padlet debemos seguir los siguientes pasos. Primeramente pulsar sobre “+ crear” como indica la imagen de la izquierda. A continuación, pulsamos en el botón de “+” donde se abre una pantalla en la que podemos escribir. Si queremos adjuntar algún enlace o vídeo solo debemos pulsar en “vincular”.

6.1.5 SoundCloud



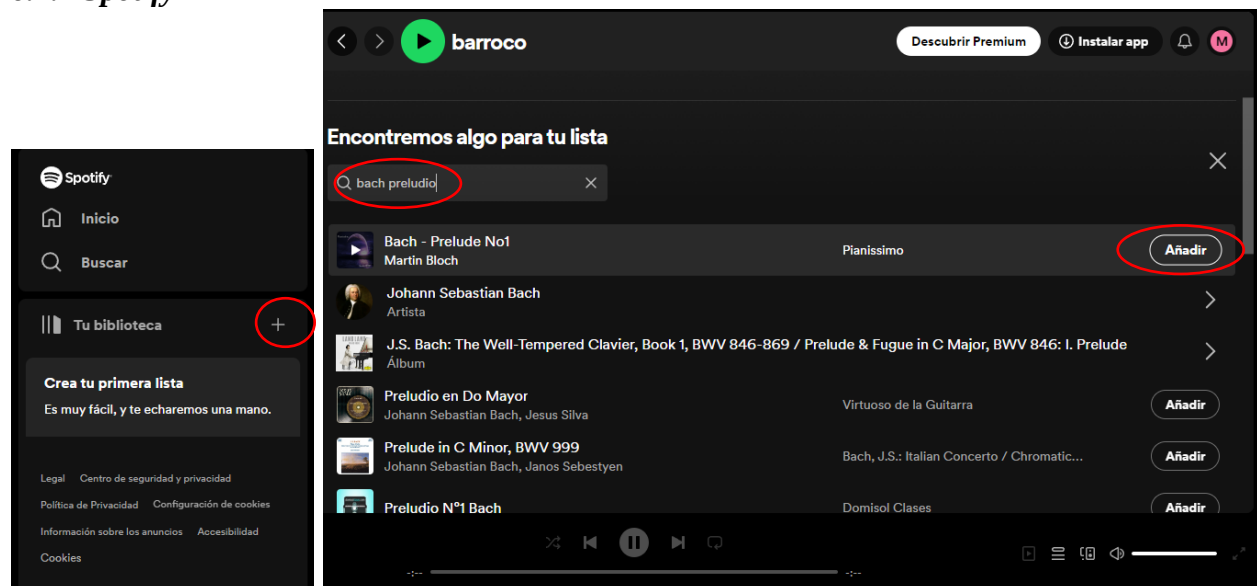
Para subir una pista y publicarla en SoundCloud, debemos pulsar en “Upload” como nos muestra la imagen de la izquierda. A continuación, pulsamos en “or choose files to upload” para seleccionar nuestro archivo de sonido. En la imagen de la derecha observamos que solo debemos completar la descripción (opcional), establecerlo como “público” y pulsar en “Save”

6.1.6 BandLab



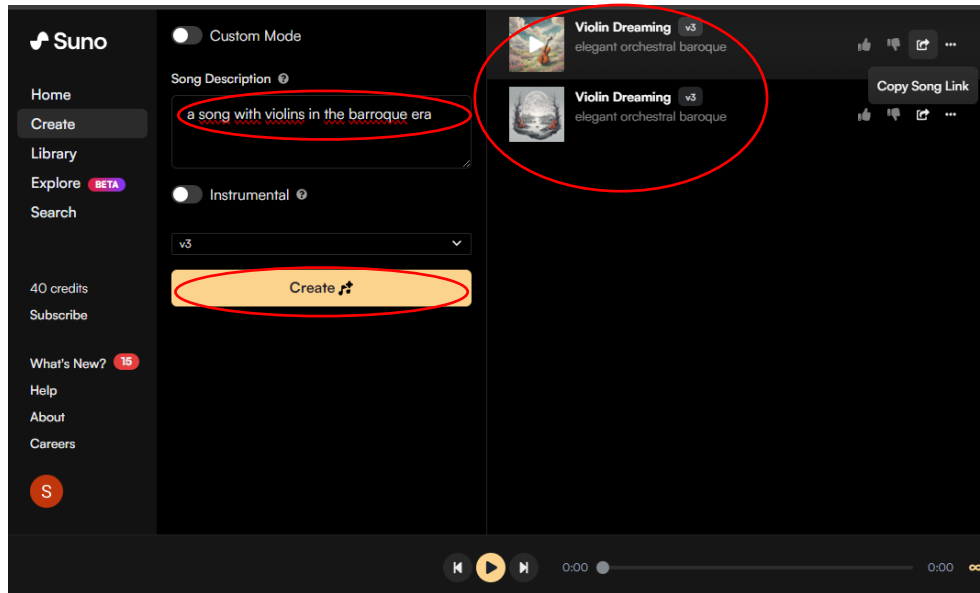
Pulsamos “crear” como indica la imagen de la izquierda para trabajar en un nuevo proyecto. A continuación, se abrirá una pantalla donde nos explicará todas las opciones existentes, solo debemos pulsar “Siguiente” para seguir leyendo.

6.1.7 Spotify



Para crea una *playlist* debemos pulsar en el botón “+” de la imagen izquierda. Para añadir temas a esta, escribiremos el nombre de la pista deseada en el buscador y pulsamos en “Añadir” para sumarla a la lista.

6.1.8 Suno



Bajo “song descripción”, haz una descripción detallada (si es posible en inglés) del tema que quieres crear (instrumentos, género, ritmo, contexto, etc.). Pulsa en el botón de “instrumental” si no va a contener voz. Pulsa “create” finalmente. A la derecha te aparecerán dos creaciones por cada petición que realices.

6.2 Rúbricas de evaluación

6.2.1 Rúbrica de presentaciones explicativas

CATEGORÍA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Corrección del contenido	El contenido es irrelevante o incorrecto	El contenido es algo relevante, pero tiene varios errores	El contenido es adecuado con algunos errores menores	El contenido es muy adecuado con pocos errores
Guion y estructura	La estructura es confusa y desorganizada	La estructura es básica, pero con confusiones	Estructura clara con algunos puntos confusos	Estructura muy clara y bien organizada
Habilidades de grabación	Grabación de baja calidad con ruido de fondo y muchos errores	Grabación de calidad básica y errores mal eliminados	Grabación adecuada con algunos errores menores	Grabación de alta calidad con pocos errores
Dicción y presentación	Presentación monótona y poco clara	Presentación un poco dinámica y con algunas partes poco claras	Presentación muy clara pero poco dinámica	Presentación muy clara y dinámica
Uso de herramientas digitales	No se utilizaron las herramientas digitales propuestas	Uso básico y poco efectivo de las herramientas digitales	Uso adecuado de las herramientas digitales con algunos errores	Uso muy bueno de las herramientas digitales y sin errores
Creatividad y originalidad	Poca muestra de creatividad y originalidad en el tema y en su presentación	Creatividad en la elección del tema, pero no la presentación	Tema poco original pero creativamente presentado	Tema muy original y creativamente presentado

6.2.2 Rúbrica de análisis musical

CATEGORÍA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Análisis del contexto histórico y cultural	El contexto no es correctamente identificado	El contexto se analiza e interpreta de forma superficial	El contexto se desarrolla profundamente, pero sin relacionarse con las características musicales	El contexto se entiende y desarrolla profundamente relacionándolo con las características musicales como producto de un tiempo concreto
Identificación de los elementos musicales	No se identifican apenas los elementos musicales pedidos	Se identifican algunos elementos musicales, pero con bastantes errores	Se identifican muchos de los elementos pedidos con algunos errores	Se identifican casi todos de los elementos musicales pedidos sin errores
Uso de las tecnologías pedidas	No se ha conseguido acceder a los ejemplos dispuestos en las herramientas pedidas	Se han utilizado otras herramientas digitales distintas de las propuestas	Se han utilizado herramientas tecnológicas establecidas, pero no con las versiones solicitadas	Se ha llegado a utilizar y reproducir correctamente las herramientas tecnológicas establecidas

6.2.3 Rúbrica de publicación de información en Padlet

CATEGORÍA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Claridad y coherencia en la expresión	Expresión confusas y desorganizadas	Expresión clara pero algo desorganizada	Expresión clara y organizada con puntos débiles	Expresión muy clara y organizada
Relevancia y pertinencia de la información expuesta	Ejemplos o información irrelevante o incorrecta	Ejemplos y/o informaciones relevantes, pero con varios errores	Ejemplos y/o información pertinente con algunos errores	Ejemplos y/o información extremadamente irrelevantes y pertinentes sin errores
Profundidad y razonamiento de las opiniones	Reflexión superficial y poco razonada	Reflexión bien encaminada pero poco razonada	Reflexión profunda con falta de explicación	Reflexión profunda y bien explicada
Uso de fuentes y enlaces	No se incluyen enlaces ni fuentes	Se incluyen enlaces y/o otras fuentes mayormente inadecuadas. Puede que se encuentren mal introducidos	Se incluyen fuentes y/o enlaces mayormente adecuados que conducen a la web pertinente	Se incluyen fuentes y/o enlaces correctamente introducidos y pertinentes
Corrección ortográfica y gramatical	Texto con muchos errores ortográficos y gramaticales	Texto con 5 o menos errores gramaticales y ortográficos	Texto con dos o 3 errores gramaticales y ortográficos	Texto sin errores gramaticales ni ortográficos
Creatividad y originalidad	La información propuesta ha sido copiada	La información propuesta es poco original y creativa	Algo creativo y original en la información propuesta	Muy creativo y original en las aportaciones

6.2.4 Rúbrica de composiciones y arreglos musicales

CATEGORÍA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Calidad musical del tema compuesto	Tema poco atractivo y no ajustado a los requisitos pedidos	Tema atractivo y ligeramente ajustado a 1 o 2 requisitos pedidos	Tema atractivo y ajustado a casi todos los requisitos pedidos	Tema muy atractivo y ajustado a todo lo pedido
Coherencia armónica del tema final	Tema final incoherente y desorganizado	Tema final organizado, pero con partes poco refinadas o unidas	Tema final organizado y con algunos saltos que le restan coherencia	Tema final organizado y muy pulido
Técnica y habilidad de edición de sonido	Poca o nula edición de sonido	Existe edición de sonido, pero poco correcta o favorecedora	La edición de sonido aplicada favorece en la mayoría de los parámetros al tema	La edición de sonido es perfecta y resalta y potencia lo atractivo del tema

6.2.5 Rúbrica de interpretación

CATEGORÍA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Precisión	Fallo en 3 patrones rítmicos	Fallo en dos patrones rítmicos	Fallo en un patrón rítmico	Sin fallos
Alturas	Alturas con más de 2 fallos	Alturas con dos fallos	Se interpretan las alturas correctas con un fallo	Sin fallos
Compenetración	Las partes van a descompás totalmente	Las partes parecen descoordinadas en al menos 4 compases	Las partes parecen descoordinadas en dos compases	Las partes están totalmente coordinadas en todo momento
Esfuerzo	Se muestra la preparación y el esfuerzo por una buena interpretación constantemente	A veces se demuestra la preparación y el esfuerzo por una buena interpretación	Constantemente se muestra la preparación y el esfuerzo por una buena interpretación	Demostración de la preparación y el esfuerzo de la práctica se demuestran constantemente
Grabación	La grabación no cumple para nada con los requisitos pedidos	La grabación cumple con un requisito pedido	La grabación cumple con la mayor parte de los requisitos pedidos	La grabación cumple con todos los requisitos pedidos