¿Cómo podría trabajar la competencia 6.3. en el aula de música en un nivel B2?

En este apartado vamos a dar ejemplos de posibles actividades relacionadas exclusivamente con música que podemos trabajar en cada etapa educativa. Igualmente, siempre se pueden trabajar otros temas relacionados con la Competencia Digital de manera transversal. Además de todas las herramientas citadas en las áreas 2 y 3 de este curso, aquí te proponemos alguna más para llevar al aula.

Actividades para segundo ciclo de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria:

¿Herramientas Digitales si o no? Existe gran debate en la sociedad sobre la idoneidad de la tecnología en el desarrollo integral del alumnado de infantil. Nosotros tan sólo hacemos un pequeño listado de actuaciones que de manera esporádica pueden trabajarse en el aula. Las aplicaciones que te vamos a proponer son sencillas en su uso pero requieren un manejo básico del ratón si se va a trabajar desde un ordenador. En caso de tener portátiles, se recomienda hacerlo con un ratón externo mejor que con el panel táctil o touchpad.

- Manejo de reproductores. Play, pause, stop. Podréis hacer divertidos juegos en el que se aso onido/movimiento y silencio/ pausa.



Imagen sacada de Vecteezy. Free License.

- ¿Crees que tus alumnos ya están maduros para manejar una cámara de vídeo o grabar es dadle al Rec y grabad vuestras actuaciones en clase.

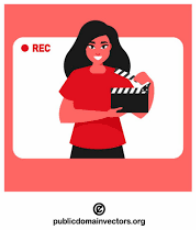


Imagen CC0 1.0 Public Domain Dedication

- **Chrome MusicLab**. Es un conjunto de herramientas en línea desarrolladas por Google. Pretende acercar conceptos y desarrollar destrezas musicales a través del juego con una apariencia amable. Las herramientas son variadas y con numerosas posibilidades para aplicarlas en el aula (con ayuda del docente) y seguir experimentando fuera de ella.

- **Blob Opera.** Blob Opera es un juego de música experimental desarrollado por David Li. Aparecen cuatro muñecos gelatinosos que al deslizarlos de arriba a abajo y de derecha a izquierda cantan como cantantes profesionales de ópera. Cada uno tiene una voz (soprano, mezzosoprano, tenor y bajo). De manera intuitiva el alumnado puede crear sus propias composiciones. Permite grabar y compartir las creaciones.

- **Incredibox.** "Es una aplicación musical que te permite crear tu propia música con la ayuda de un alegre equipo de beatboxers. Elige tu estilo musical entre 9 impresionantes atmósferas y empieza a componer, grabar y compartir tu mix."
  Puedes probar la demo o descargarte la app. El manejo es muy sencillo. Tan sólo hay que elegir un tipo de música, y arrastar el efecto/sonido que quieras hasta cada uno de los personajes. La app mezcla todo y crea divertidas canciones.

- **Robots de suelo** (Bee Bot, Super Doc, Xtrem Bots Andy,...).
  Recuerda que si en tu centro no hay robots puedes solicitar que tu Centro de Profesorado te preste alguno.
  Ej. Crea imágenes del vocabulario que estéis trabajando en clase y pégalas en el tablero. Te servirá para trabajar los contenidos musicales mientras introduces conceptos fundamentales de programación.

  En el curso de Aularagon **"Robótica en infantil con Bee-Bot"** los alumnos como tarea final tienen que entregar un vídeo enseñando una actividad que han diseñado para clase.

  Pincha **aquí** para acceder al padlet con todas las experiencias.

> Recuerda que los contenidos de los cursos de Aularagon siempre están abiertos y puedes consultar los contenidos aunque no estés matriculado.

Tale-bot es un robot de suelo especialmente diseñado para edades preescolares. Además de moverse por tableros de 15x 15 y 10 x10, tiene diferentes tableros temáticos. El que nos interesa a nosotros es uno que permite que el alumno componga sus propias melodías.

https://www.youtube.com/embed/ef0g8GWgrrM

Actividades para Segundo y Tercer Ciclo de Primaria:

Puedes utilizar recursos trabajados en la etapa de infantil y primer ciclo de primaria pero añadiendo un poco más de dificultad.

- ¿Quién ha dicho que los **robots de suelo** son solo para Infantil?
  Lee este artículo publicado por Intef sobre **Coreografía de baile con robots programables.**
  https://www.youtube.com/embed/GHOXoP6iWkM

- **Makey Makey**. Es una placa electrónica con una arquitectura como la de Arduino, pero modificada para que permita convertir objetos cotidianos en los paneles táctiles. Tienes que conectar la placa, tu invento y combinarlo por ejemplo con **Soundplant**, **Scratch**,...
  Pincha en el enlace para ver ejemplos musicales.
  O recuerda el capítulo de instrumentos musicales accesibles del libro 5 de este curso.

- **Podemos mezclar Inteligencia Artificial con Scratch.** Pincha en el enlace para ver este ejemplo completo de buenas prácticas recopilado por Intef.
- En esta edad ya podemos introducir de manera muy guiada aplicaciones informáticas básicas de **grabación y edición de audio como por ejemplo, Audacity.**

- Podemos hacer que el alumnado cree sus primeras **creaciones audiovisuales** en grupo (hacer la grabación de una danza en clase, descargarla, hacer un pequeño recorte, poner título y créditos,...), breves **presentaciones multimedia**,... Que no se nos olvide proporcionar al alumnado bancos de imágenes y sonidos gratuitos. **Pincha aquí para acceder al recopilatorio ofrecido por Intef.**

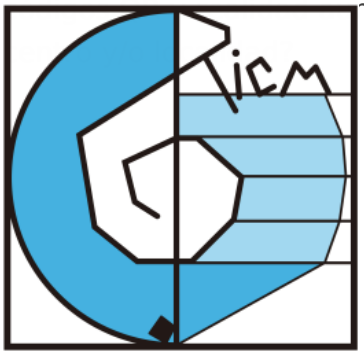
- Haremos lo mismo con los **editores de partituras.** Empezaremos haciendo copias de pequeños fragmentos y una vez dominen los comandos básicos pueden crear ellos sus propias composiciones.
  Recomendamos descargar **Musescore** en los equipos de clase. **Pincha aquí para recordar este capítulo del área 2.**

- En el último ciclo podríamos adentrarnos en el maravilloso mundo de los **paisajes sonoros**. Te ofrecemos la posibilidad de trabajar con **Aglaya Acouspaces**. Es un software que intenta aportar una solución educativa sencilla para la construcción de paisajes sonoros y la composición de música acusmática a partir de ellos.

Mira el vídeo para saber cómo funciona.

https://www.youtube.com/embed/dkGLRZ7jA1o

- Uno de los objetivos que podemos plantearnos es hacer un **proyecto interdisciplinar**. Como sugerencia, os compartimos una **Ruta Interactiva Creativa Musical**. Entra en la web y descubre todo lo que el alumnado y profesorado de los centros educativos de Alcañiz hicieron para promocionar los principales monumentos de la ciudad utilizando [illegible]mentada. ¿Te atreves a hacer una experiencia similar en tu



Logotipo de la Ruta Interactiva Creativa Musical. Imagen sacada de la web RICM

- **Creación de sintonías radiofónicas con tecnologías digitales.**

https://www.youtube.com/embed/3oLQkI4Vjso?t=115s

Pincha en **este enlace** para acceder al pdf donde se describe en detalle este proyecto llevado a cabo en un colegio de Badajoz con niños de 5º EP.

Actividades para Secundaria y Bachillerato:

> En estas edades los alumnos suelen tener todos un móvil propio. Esto es algo que a priori puede ser positivo porque todos (o casi todos) los alumnos van a tener un dispositivo con el que interactuar pero a su vez tiene ciertos riesgos, que como educadores debemos conocer y trabajar en el aula.

Si eres docente en estas etapas, no dejes de leer las actividades propuestas para las etapas anteriores porque seguro que puedes aprovechar muchas de ellas y añadirles un grado más de dificultad.

Por ejemplo, **grabación de audio o vídeo** y su posterior edición en clase, trabajando con varias pistas, modificando el volumen, añadiendo efectos especiales,....
Seguirán trabajando con **editores de partituras** pero añadiremos voces, modificarán obras ya existentes para fomentar la creatividad,...

Los **proyectos interdisciplinares** siempre suponen un reto.

¿Os habéis propuesto **hacer un corto** en vuestro centro educativo?

En el currículo de Bachillerato uno de los saberes básicos que encontramos es "El diseño de la **banda sonora**".
A continuación, os enlazamos orientaciones para la enseñanza:
Añadimos algunas páginas de utilidad donde aparecen explicaciones, ejemplos visuales, análisis de BSO y otros recursos:

https://sonido.blogs.upv.es/ web creada por Blas Payri.

http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/banda-sonora-musica-sonido-ambiente-voz/ elaborada por Andrés Claudio Senra Barja.

https://xn--peliculasparaensear-c4b.com/2020/04/voz-lenguaje-cine/ sobre la voz en el cine.
Estas otras incluyen interesantes análisis de bandas sonoras:

https://www.mundobso.com/index.php de Conrado Xalabarder.
El canal de YouTube de Jaime Altozano incluye estupendos análisis de las bandas sonoras de Harry Potter, StarWars, el Señor de los Anillos, 007 o Minecraft.

https://www.youtube.com/c/JaimeAltozano/featured
Estos enlaces incluyen una buena cantidad de ejemplos para trabajar el concepto de **Leitmotif**:

https://listadelistasdeleitmotifs.com/ https://www.mundobso.com/agoras/elleitmotiv

www.youtube.com/watch?v=jXnLXLQ47ZY
Y algunas sugerencias para el apartado “Componer para la imagen”:

Música libre en https://mobygratis.com/ y en la biblioteca de audio de YouTube.
Editores de audio para la creación musical (DAW): **Bandlab, Soundtrap, Ardour, Garage Band,**

Copyright 2026

FL Studio, Cubase, Logic, Pro Tools…

En la web de **ProjectSAM** encontramos tutoriales que nos explican y proporcionan los MIDI para orquestar pasajes con samples orquestales según estilos y géneros:

https://projectsam.com/tutorials/

La web https://labs.spitfireaudio.com/ nos ofrece librerías gratuitas, y https://heavyocity.com/ estupendos samples de pago.

Bibliotecas de sonidos ambiente y efectos: https://freesound.org/ o https://mixkit.co/

Y tutoriales del canal de Jaime Altozano: https://youtu.be/ka-yIPOKups y

https://www.youtube.com/watch?v=-b2Ae30N1RQ

El maravilloso mundo de la **radio** y los **podcasts** puede ser una gran herramienta para manejar mesas de mezclas, seleccionar música, añadir efectos sonoros, ... No dejes de visitar este proyecto de **creación de sintonías radiofónicas con tecnologías digitales** que se puede adaptar perfectamente a este nivel educativo.

Los **espectáculos en directo** siempre van a ser el gran reto de cualquier músico. Organizar un evento, por pequeño que sea supone controlar, luces, megafonía, la propia ejecución del concierto, posible difusión en directo y/o grabación para su posterior edición. Un gran trabajo en equipo en el que el alumnado cada vez va a estar más presente.

Ya en estas etapas educativas el alumnado podría crear contenidos desde una **estación de trabajo musical**. **Pincha aquí para acceder a los contenidos del área 2.**

Code. Tus alumnos crearán divertidas coreografías en el programa "Dance party" utilizando este programa de pensamiento computacional.

https://www.youtube.com/embed/tY09z2y8-xQ

También podemos crear música con nuestros alumnos utilizando una placa **micro:bit. v2** Te dejamos esta **propuesta didáctica recopilada por Intef** para que puedas adaptarla a tu aula.

Actividades para Conservatorios y Escuelas de Música y Danza:

Los centros especializados de enseñanza musical tienen su propia metodología y utilizan diversidad de apps y herramientas específicas para cada especialidad.

Te **Software para conservatorios** elaborada po ue se adaptan mejor a tu alumnado y a la m



Imagen obtenida de la web Software para Conservatorios.

Entre las actividades que se pueden proponer a este tipo de alumnado siempre está la posibilidad de editar partituras, grabaciones de audio y vídeo, estaciones de trabajo,... actividades ya descritas anteriormente.

Repositorios de partituras.
La digitalización ha permitido que podamos compartir partituras por todo el mundo de manera sencilla y rápida.

En el siguiente enlace te mostramos una **recopilación de repositorios de partituras en línea.**
La función del docente debe consistir en enseñarles estrategias de búsqueda efectiva para no estar "buceando" sin rumbo.

Recuerda lo trabajado en el **libro del Área 2 de este curso. Repositorios**.

¿Cómo podemos descargar partituras gratis?

Copyright 2026

En el siguiente vídeo puedes ver cómo descargar partituras gratis de **musescore** en libre score.

https://www.youtube.com/embed/dadKo80Z8S4

La coordinación entre departamentos (por ejemplo, Departamento de Historia de la Música y Departamento de cuerda) puede dar lugar a grandes **proyectos interdisciplinares**. Se pueden hacer trabajos de investigación sobre compositores, épocas históricas, estilos musicales, evolución de los instrumentos,.... y todo ello recopilarlo en presentaciones multimedia que den como fruto un producto final.

Nuestros alumnos, como futuros profesionales de la música tienen que empezar a conocer el mundo del espectáculo. Un mundo en el que cada vez se mezcla más la **música en directo y la tecnología.**

Podemos jugar con las luces.

https://www.youtube.com/embed/JlE6UB0JlJU

https://www.youtube.com/embed/cbpNFtcbHCg

También podemos mezclar **instrumentos acústicos** con **instrumentos electrónicos.**

https://www.youtube.com/embed/Fw_kRn-4Ytg

Te mostramos aquí una pequeña muestra de las obras de **Oscar Escudero.**

> (1992) Post-compositor que trabaja en la encrucijada entre sonido, vídeo y realidad virtual. Sus producciones se caracterizan por trabajar en la brecha

> entre los tradicionales conceptos analógicos de "cuerpo", "tiempo" o escenario y su estado actual como virtualidades totales, las redes sociales como ideología y la creación de dispositivos artísticos operativos en una "realidad SPAM".

https://www.youtube.com/embed/_6GuSveu-uM

> **¡Que comience el espectáculo!**

Revision #49
Created 2023-05-09 12:19:08 CEST by Silvia Gómez Ferrer
Updated 2023-11-07 13:22:10 CET by Silvia Gómez Ferrer

Copyright 2026