

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM
UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

El doblaje y el diseño sonoro cinematográfico a través de
TikTok: Una propuesta de innovación educativa para la
asignatura de Música en 3º de Educación Secundaria
Obligatoria.

Autor:

Álvaro de Manuel Moreno

Enlace defensa TFM: <https://youtu.be/mnjrPb-a510>

Directora:

Dr. Marta López Rodríguez

Murcia, mayo de 2026

ÍNDICE

RESUMEN	9
1. JUSTIFICACIÓN	13
2. MARCO TEÓRICO	15
2.1. Marco legal	15
2.2. TIC y docencia.	17
2.3. <i>TikTok</i> como recurso de innovación educativa.	19
2.4. El doblaje y sus posibilidades como herramienta educativa.	20
3. OBJETIVOS	23
3.1. Objetivo General	23
3.2. Objetivos Específicos	23
4. METODOLOGÍA	25
4.1. Contenidos	28
4.2. Temporalización y actividades	31
4.3. Recursos	37
5. EVALUACIÓN	39
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	43
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
8. ANEXOS	51
8.1. Anexo 1. Cuestionario de satisfacción para el alumnado	51

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLA

Tabla 1. Relación saberes básicos y objetivos.....	30
Tabla 2. Temporalización	37
Tabla 3. Evaluación del cumplimiento de los objetivos	40
Tabla 4. Evaluación de la validez del diseño del proyecto	41

RESUMEN

La presente propuesta de innovación educativa busca adaptar la asignatura de Música a la realidad digital del alumnado actual, pues las metodologías tradicionales a menudo no logran conectar con sus intereses, provocando una falta de motivación e implicación en el aula. Con el fin de dar respuesta a esta necesidad, el proyecto tiene como objetivo principal fomentar la creatividad, la expresión artística y la competencia digital en el alumnado de 3º de ESO mediante el doblaje de escenas cinematográficas y la creación de efectos sonoros de sala (Foley), utilizando exclusivamente la aplicación *TikTok* como herramienta de trabajo. De este modo, *TikTok* se convierte en un recurso de edición y creación audiovisual que permite acercar el currículo escolar a los códigos comunicativos propios del estudiante. Metodológicamente, la propuesta se enmarca en un enfoque cualitativo y se apoya en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y en el trabajo cooperativo, favoreciendo una participación significativa del alumnado. Asimismo, se plantea una evaluación formativa e integral a través de rúbricas, observación sistemática del docente y coevaluación entre iguales, con el propósito de valorar tanto la adquisición de competencias como la eficacia global de la intervención. En todo su conjunto, la propuesta se organiza en distintas fases que sitúan al alumnado como creador directo de contenido audiovisual, concluyendo que la integración del doblaje y de las aplicaciones móviles constituye una estrategia pedagógica motivadora, integradora e innovadora.

Palabras claves: Innovación, Música, Cine, Doblaje, Efectos sonoros, *TikTok*.

ABSTRACT

This innovative educational proposal aims to adapt the Music subject to the digital reality of today's students, as traditional methodologies often fail to connect with their interests, leading to a lack of motivation and engagement in the classroom. To address this need, the project's main objective is to foster creativity, artistic expression, and digital competence in 9th-grade students through the dubbing of film scenes and the creation of sound effects (Foley), using only the TikTok application as a working tool. In this way, TikTok becomes an audiovisual editing and creation resource that allows the school curriculum to be aligned with the students' own communication styles. Methodologically, the proposal is framed within a qualitative approach and is based on Project-Based Learning (PBL) and cooperative work, promoting meaningful student participation. Furthermore, a formative and comprehensive assessment is proposed, utilizing rubrics, systematic teacher observation, and peer assessment, with the aim of evaluating both the acquisition of skills and the overall effectiveness of the intervention. Overall, the proposal is organized into distinct phases that position students as direct creators of audiovisual content, concluding that the integration of dubbing and mobile applications constitutes a motivating, inclusive, and innovative pedagogical strategy.

Keywords: Innovation, Music, Film, Dubbing, Sound Effects, *TikTok*.

1. JUSTIFICACIÓN

En el contexto sociocultural actual, *TikTok* se ha convertido en la red social por excelencia imponiéndose ante otras que, durante tiempo atrás, gozaban de un gran protagonismo, como *Instagram*, *Facebook* o *X* (antiguo Twitter). Los estudiantes de 3º de la ESO pasan gran parte de su tiempo libre en plataformas como *TikTok* y este proyecto pretende integrar este hecho dentro del proceso de aprendizaje, pues la relación con el entorno digital se convierte en una herramienta que favorece a la motivación de los estudiantes, siempre y cuando se utilice de forma adecuada. Acercar el aprendizaje a un lugar donde se sienten cómodos y seguros, reduce la distancia entre sus intereses personales y las obligaciones académicas. De esta manera, al utilizar un lenguaje audiovisual que les resulta familiar, la propuesta convierte la tarea académica en un reto atractivo para el alumnado, aumentando así el nivel de compromiso y disposición hacia la materia. Por ello, la aplicación *TikTok* va a ser utilizada como un laboratorio de imagen y sonido a través de las funciones de edición que nos proporciona, convirtiéndose así en el eje principal de trabajo de esta propuesta de innovación educativa basada en el doblaje de películas. Además, el tipo comunicación que nos prestan las redes mediante el uso de etiquetas o *hashtags* va a servir como uno de los mecanismos de evaluación.

La idea detrás de esta propuesta no se basa solo en una teoría, sino que surge de la experiencia práctica y la observación que se ha realizado durante el periodo del Prácticum. El contexto de este proyecto (un aula de 3º de la ESO) tiene características muy concretas: estudiantes nativos digitales que consumen mucho contenido audiovisual y que, a su vez, muestran un gran rechazo hacia las metodologías tradicionales de enseñanza. Por ello, es preciso darle solución a esta problemática conectando la realidad escolar con su entorno cotidiano, haciendo así un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más significativo.

De la misma manera, durante los estudios de Máster, en las diferentes asignaturas dedicadas al ámbito educativo y didáctico, se plantea reiteradamente esta misma necesidad de adaptación metodológica, aportando soluciones relacionadas con el desarrollo de metodologías activas.

Por otro lado, esta propuesta se sustenta sobre la base teórica que explora cómo la música y el sonido funcionan en el mundo cinematográfico. Desde los tiempos del cine mudo hasta hoy, el lenguaje sonoro ha estado intrínsecamente ligado a la imagen, lo que hace esencial que los estudiantes comprendan cómo el sonido y la música son capaces de crear significados. En este contexto, la banda sonora se ha convertido en un pilar narrativo fundamental de este arte. Desde las improvisaciones al piano en las salas de proyección hasta el diseño sonoro actual, la música ha desarrollado ciertas capacidades que permiten anticipar acciones que todavía no han ocurrido, definir la psicología y personalidad de los personajes o establecer el giro emocional de una secuencia sin necesidad de recurrir al texto. Por lo tanto, analizar estas funciones proporciona a los estudiantes herramientas para entender el lenguaje audiovisual que encuentran a diario, dándoles una perspectiva mucho más consciente de lo que consumen. Además, el alumnado va a asumir el papel de creador/manipulador, dejando de ser meros espectadores y vivir en primera persona la función narrativa del sonido y la música.

En otro sentido, el carácter cooperativo de esta propuesta respalda su aplicación dentro del aula. Trabajando en pequeños grupos de cuatro o cinco personas se pretende simular un estudio de producción audiovisual real en el que los alumnos tienen que coordinarse asumiendo roles: guionista, actor/actriz de doblaje, experto en efectos Foley, o editor en la aplicación. Deben decidir escenas, concretar diálogos, ponerse de acuerdo en qué música queda mejor, solventar problemas y comprometerse con el grupo para un buen resultado final. De esta forma, la propuesta aprovecha el proceso creativo para poner en valía la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo.

Finalmente, esta propuesta también encuentra su sentido dentro de los marcos legislativos que regulan la etapa de Educación Secundaria que respaldan una enseñanza orientada al desarrollo competencial, la inclusión y el uso pedagógico de los recursos digitales. Aunque el análisis detallado de esta fundamentación normativa se abordará más adelante en el apartado correspondiente del marco teórico.

2. MARCO TEÓRICO

Esta sección tiene como propósito establecer la fundamentación académica y científica que avala la propuesta de innovación didáctica diseñada en este trabajo. Para poder entender el alcance y la naturaleza de esta intervención, es imprescindible enmarcarla dentro de un paradigma pedagógico.

A continuación, en los siguientes apartados se desglosan los distintos ejes que dan sentido a la propuesta. En primer lugar, se presentará el marco legal sobre el que se sustenta el presente trabajo, analizando la normativa vigente y su vinculación directa con la propuesta. Seguidamente, se abordará la relación entre la educación y las TIC, analizando el impacto de la digitalización en el contexto educativo actual. A continuación, se profundizará en el uso de TikTok en el aula, examinando su potencial como herramienta didáctica y motivacional para conectar con la realidad actual del alumnado. Finalmente, se concluirá analizando la aplicación del doblaje en la educación, examinando cómo esta técnica audiovisual favorece la adquisición de competencias curriculares y la expresión creativa del alumnado.

2.1. Marco legal

La presente propuesta de innovación educativa no solo se fundamenta en criterios pedagógicos y didácticos, sino que también se encuentra respaldada en el marco normativo vigente que regula la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Por ello, resulta necesario hacer referencia a aquellos preceptos legales que avalan este proyecto de innovación educativa.

En el escenario pedagógico actual, el marco normativo viene definido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE). Esta ley consolida un modelo de enseñanza profundamente competencial, inclusivo y adaptado a los retos del siglo XXI, donde la alfabetización mediática, la creatividad y el aprendizaje significativo ocupan un destacado lugar. Bajo este contexto legislativo, el presente proyecto de doblaje y diseño sonoro no solo encuentra un encaje curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, sino que da respuesta a las exigencias normativas dictadas por las administraciones competentes.

Desde la perspectiva de la atención a la diversidad, esta propuesta destaca por su enfoque inclusivo, encontrando respaldo legal en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Concretamente, en su artículo 6 referido a los principios pedagógicos, la normativa dictamina que se deben arbitrar «métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo». Este precepto legislativo justifica de manera directa la metodología de nuestro proyecto, trabajando de forma cooperativa y ofreciendo una forma alternativa de expresión para aquellos estudiantes que enfrentan dificultades en el aprendizaje o, simplemente, se desenvuelven socialmente de una forma más introvertida. El doblaje funciona como una máscara, permitiendo que el estudiante se exprese a través de un personaje, lo que reduce la exposición física y el miedo que a menudo se da al tener que hablar en público. Al situar al alumnado detrás de la imagen, se crea un ambiente de seguridad que puede favorecer la desinhibición y el desarrollo de habilidades comunicativas. Así, la actividad convierte la creación sonora en una herramienta que va a permitir a todos los alumnos, sin importar sus barreras socioemocionales, que encuentren un espacio seguro para explorar su creatividad y fortalecer su autoestima dentro del grupo.

Asimismo, en lo referido al marco legal, esta propuesta se fundamenta en el enfoque competencial de la LOMLOE y en los saberes básicos dictados por el Real Decreto 217/2022 y en su concreción autonómica en el Decreto 235/2022, normativas que prescriben explícitamente el uso de herramientas de edición y el análisis del lenguaje audiovisual en la materia de Música. En este sentido, el diseño de esta propuesta contribuye de forma directa a la adquisición de diversas Competencias Clave estipuladas por la ley. Destacan especialmente la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC), al implicar al alumnado en la creación y análisis crítico de productos audiovisuales; la Competencia Digital (CD), mediante el uso activo de plataformas tecnológicas de edición; la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), a través de la redacción de guiones y la expresión oral durante el doblaje; y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), fomentada gracias al

trabajo cooperativo y la resolución de retos en equipo. Asimismo, al utilizar una red social con menores, el proyecto garantiza el estricto cumplimiento de la LOPDGDD (Ley Orgánica 3/2018) y el RGPD, diseñando entornos de difusión privados o restringidos que protegen en todo momento la identidad y los derechos digitales de los estudiantes.

2.2. TIC y docencia.

Actualmente, las nuevas tecnologías y la informatización están presentes en casi todos los ámbitos de la vida, por no afirmar que casi forman parte de ella. Por ello es pertinente hablar sobre la situación actual de la educación, en la que los docentes disponen de nuevos métodos y herramientas digitales. Se trata de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y del papel que desempeñan los docentes en la actualidad.

La educación ha evolucionado y esto ha provocado un cambio de rol en el que el alumnado utiliza la cultura digital como recurso de aprendizaje, ya que ofrece ventajas de información y resultados instantáneos. Con lo cual, la sociedad ha sido testigo de cómo la educación tradicional ha dado paso a la evolución digital. Como se afirma en Viñals Blanco y Cuenca Amigo, 2016; (citado en Hernández Hernández, 2018):

El mundo está en constante cambio y la educación debe hacer lo mismo.

La realidad nos muestra que las tecnologías digitales han influido en la manera de aprender y, en consecuencia, en la manera de enseñar propia del colectivo docente. (p. 3)

Por lo tanto, asumir este reto exige que el docente deje de ser un mero transmisor de información para convertirse en un guía y facilitador. Solo a través de nuevas metodologías que sean flexibles se podrá garantizar que el uso de la tecnología se traduzca en un aprendizaje que de verdad sea significativo para el alumno.

Por otro lado, el auge de los entornos digitales exige replantear la figura del educador, alejándolo de los métodos de transmisión pasiva. En referencia a

este nuevo rol del profesorado, Díaz Mendoza et al. (2018) afirman que es necesario impulsar proyectos de innovación donde los procesos educativos integren nuevos contenidos y herramientas. Estas estrategias no solo permiten enseñar de forma interactiva, sino que también fomentan el interés y la participación del alumnado.

Asimismo, la enseñanza a través de las TIC ofrece al alumnado herramientas como tabletas, teléfonos móviles y ordenadores, que les permiten obtener respuestas rápidas ante cualquier tarea. Es por ello por lo que, el rol del profesor ha evolucionado de ser una figura "intocable", como en el sistema tradicional, donde era la única fuente de conocimiento, a convertirse en un guía-mediador. Ahora, su función no es solo transmitir información, sino que debe ayudar a los estudiantes a descubrir cómo y dónde aprender, promoviendo así nuevas habilidades que las metodologías tradicionales no desarrollaban. En este sentido, en Viñals Blanco y Cuenca Amigo (2016) expone que:

Lo que dice el docente en el aula no es tenido como absoluta verdad, sino que el alumno investiga, cuestiona, no se queda con lo que el docente le da. Mientras el docente enseña, el alumno investiga y compara los conocimientos, a tal grado de creerle más a lo que encuentra en internet que lo que dice el docente. Ante esta tentativa de enseñanza es necesario dar respuesta a las siguientes cuestiones. (p. 4)

En resumen, el panorama educativo actual exige una reconfiguración del proceso de enseñanza-aprendizaje. El aula ya no es solo un lugar donde se transmite información de manera unidireccional; se ha convertido en un entorno dinámico donde la tecnología juega un papel clave en la adquisición del conocimiento. En esta línea, como señalan Cela-Ranilla et al. (2017), la educación actual exige una «pedagogía transformativa» capaz de promover un profesorado comprometido con el desarrollo del espíritu reflexivo. Con lo cual, proporcionar todas las respuestas ya no es fundamental, debiendo dotar a los estudiantes de pensamiento crítico y criterio analítico, capacitándolos para ser autónomos en la amplia era digital.

2.3. *TikTok* como recurso de innovación educativa.

El sistema educativo actual se enfrenta a la necesidad de adaptar sus metodologías a una generación de estudiantes que se encuentra inmerso en la cultura digital. Esta adaptación implica reconocer que el alumnado actual ha dejado de ser un mero receptor pasivo de conocimientos, exigiendo en su lugar entornos que le otorguen protagonismo en el proceso de aprendizaje. Esta afirmación se ve respaldada por la literatura actual, la cual señala que el acceso temprano a internet ha transformado radicalmente los hábitos de aprendizaje, convirtiendo a los menores en creadores activos de contenido dentro de la cultura participativa de la Web 2.0 (Caldeiro-Pedreira y Yot-Domínguez, 2023). Ante esta transformación del perfil del alumnado, resulta ineficaz mantener prácticas docentes ancladas en la mera transmisión de conocimientos. Es aquí donde la integración de herramientas digitales de uso cotidiano para los jóvenes toma importancia como una oportunidad de innovación didáctica, destacando, sobre todo, aquellas plataformas que ensalzan el lenguaje visual y sonoro para captar su atención. En este sentido, como afirma Fiallos et al. (2021), TikTok se ha posicionado como un entorno digital idóneo por su arquitectura de vídeos cortos y su alta interactividad, lo que favorece un formato de micro aprendizaje altamente asimilable y democratizado que no requiere conocimientos técnicos avanzados.

La utilización de este tipo de aplicaciones en el aula permite reducir la brecha existente entre los intereses de ocio del adolescente y las exigencias del currículo escolar. Al acercar el contenido académico a los códigos que manejan a diario, el proceso de aprendizaje deja de apreciarse como una imposición externa y se transforma en un reto creativo, haciendo el proceso más significativo. Diversos estudios confirman que esta conexión entre la educación formal y el entorno informal genera un aumento significativo en la motivación del estudiante, mejorando su rendimiento cognitivo, su capacidad de recuerdo y su compromiso general con las tareas (Derkach et al., 2022).

Por otro lado, más allá del estímulo lúdico, el verdadero potencial educativo de esta herramienta se encuentra en las fases previas a la publicación del trabajo: la puesta en común de ideas, la realización de guion y la grabación.

Cuando el alumno asume la responsabilidad de planificar y editar un producto audiovisual, desarrolla destrezas que van más allá de la propia materia, transformando el consumo pasivo en una construcción activa de conocimiento. La asunción de este rol de creador fomenta directamente la competencia digital, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo (Yélamos-Guerra et al., 2022). También, como afirma Gao et al., (2023) se propicia la mejora de destrezas orales y comunicativas a través de dinámicas de aprendizaje experiencial, como la experimentación sonora o la sincronización labial.

Sin embargo, la mera introducción de una red social en el aula no garantiza el éxito pedagógico por sí misma, ya que, puede derivar en distracciones o situaciones de riesgo si no existe una buena planificación y diseño que sean precisos. Es responsabilidad del docente guiar este proceso, enseñando a los jóvenes a navegar, filtrar y producir contenido audiovisual de forma cívica y segura. Por ello, como afirma Espejel et al. (2022) es indispensable que la integración de la herramienta obedezca siempre a una planificación pedagógica rigurosa y fundamentada en objetivos claros, evitando así caer en modas carentes de valor educativo.

2.4. El doblaje y sus posibilidades como herramienta educativa.

La inclusión del doblaje en el contexto educativo puede introducirse como una de las metodologías activas en el aprendizaje que da cierta relevancia a la voz, el cuerpo y los lenguajes audiovisuales. Esta idea sitúa el trabajo vocal del alumnado como un recurso clave para desarrollar competencias comunicativas, expresivas y digitales en situaciones significativas de aula (Del Moral; Villalustre, 2019). Del mismo modo, cuando el alumnado se enfrenta a la tarea de sincronizar texto, imagen, gesto y música en una escena, no solo practica la lectura en voz alta, sino que, de forma intrínseca, trabaja la prosodia, la intención comunicativa y la expresión, reforzando así un enfoque competencial de la enseñanza (Piernavieja, 2022). En la etapa de Secundaria, este tipo de propuestas resulta especialmente pertinente, ya que, como afirma Caldero Pereira y Yot-Dominguez (2023), conecta con los consumos culturales del alumnado y con formatos que les resultan familiares, como los fragmentos de

películas o las escenas breves que circulan por redes sociales, lo que se traduce en mayores niveles de implicación y participación.

Por otro lado, en el ámbito de la didáctica de lenguas, el doblaje se ha consolidado como una estrategia eficaz para trabajar la producción oral porque obliga al alumnado a atender a aspectos como el ritmo, la entonación y la adecuación al contexto comunicativo. Como señala Talaván (2013), esta exigencia técnica convierte la actividad de doblar en un escenario de práctica intensiva de la oralidad, donde la corrección formal y la expresividad se ponen al servicio de una tarea auténtica. En experiencias concretas con estudiantes de secundaria que aprenden lenguas menos habituales, como el chino, se ha comprobado que incorporar el doblaje de escenas favorece tanto la precisión fonética como la fluidez discursiva, al permitir repetir, ensayar y ajustar la propia voz sobre un soporte audiovisual atractivo (Piernavieja, 2022). Este potencial puede llevarse a la educación musical, ya que, como afirma Cremades et al., (2016), el doblaje de canciones o de secuencias musicales abre la puerta a trabajar la afinación, el ritmo, la articulación y el carácter expresivo de la interpretación, integrando la práctica vocal con el análisis de la banda sonora y del uso narrativo de la música.

En el ámbito de la educación musical, el uso del doblaje se vincula con la necesidad de atender a la música que el alumnado consume fuera del aula a través de videoclips, películas, series y plataformas digitales. Incorporar tareas de doblaje en este contexto permite tender puentes entre la cultura musical juvenil y los objetivos curriculares, aprovechando la fuerza motivadora del audiovisual sin renunciar a la reflexión crítica sobre sus contenidos (Cremades et al., 2016). Algunos proyectos desarrollados en centros de Secundaria demuestran que cuando se diseña un diseño completo de trabajo (selección del fragmento, análisis musical, adaptación del texto, grabación, producción) el alumnado no solo desarrolla destrezas musicales, sino también competencias vinculadas a la interpretación, la locución y la creación sonora (Del Moral; Villalustre, 2019). Por lo que, participar en todas estas fases incrementa la autonomía y la responsabilidad del grupo, dando importancia al significado de la música y de la voz dentro del mundo.

El uso del doblaje en educación, y en particular en educación musical, se apoya también en marcos pedagógicos que priorizan la participación del alumnado y la diversidad de formas de expresión. El enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofrece un contexto en el que podemos introducir el doblaje como una vía más de representación de contenidos, de acción y expresión y de implicación, al permitir que el alumnado se acerque a los contenidos desde la voz, el cuerpo, la imagen y el sonido de manera integrada. Además, la posibilidad de asumir distintos roles dentro del proyecto contribuye a una atención más ajustada a la diversidad, ya que cada estudiante puede implicarse según sus destrezas. El manejo de herramientas de grabación y edición se convierte en una oportunidad para desarrollar la competencia digital docente y discente, aspecto considerado clave en los proyectos de innovación que integran música, tecnología y redes sociales.

A modo de conclusión, el doblaje puede entenderse como un recurso que ayuda a integrar significativamente la voz, la música y la imagen en proyectos para el alumnado de Secundaria, contribuyendo tanto al desarrollo de contenidos específicos de la asignatura de Música como a las competencias clave. Cuando esta propuesta se acompaña de unos objetivos claros y unos criterios de evaluación bien definidos, el doblaje, junto con el uso de aplicaciones, deja de ser solo una actividad lúdica para convertirse en una herramienta pedagógica al servicio de la innovación educativa.

3. OBJETIVOS

A continuación, se expone el objetivo principal que se pretende alcanzar mediante este trabajo y los distintos objetivos específicos que arrojan a dicho objetivo general.

3.1. Objetivo General

- Fomentar la creatividad en el alumnado de 3º de la ESO para mejorar la comprensión del lenguaje audiovisual, mediante una propuesta de innovación educativa basada en el doblaje de escenas cinematográficas a través de la aplicación *TikTok*.

3.2. Objetivos Específicos

- Comprender la evolución histórica y la función de la música y el sonido en el mundo cinematográfico. (OE1)
- Practicar la improvisación a partir de diálogos sobre escenas preexistentes. (OE2)
- Promover el trabajo cooperativo y la toma de decisiones para la redacción del nuevo guion y la selección musical. (OE3)
- Desarrollar la competencia digital y la creatividad a partir de herramientas digitales (OE4)
- Desarrollar sentido crítico, capacidad de debate y el pensamiento analítico a través del visionado conjunto. (OE5)

4. METODOLOGÍA

El proyecto que vamos a presentar en esta propuesta de innovación está enfocado al alumnado de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.). Se centra en la materia de Música y se integra en la unidad que abarca la música, el cine, las audiovisuales y las herramientas digitales de edición.

Esta propuesta pretende direccionar el papel pasivo del estudiante frente a las pantallas hacia uno más activo y creativo. El objetivo principal es fomentar la creatividad y la comprensión del lenguaje audiovisual del alumnado, utilizando el doblaje como herramienta. Por eso, la propuesta está diseñada para poder ser utilizada en cualquier centro de educación secundaria, adaptándose a distintos contextos.

Desde un punto de vista pedagógico, este proyecto se concibe para un grupo concreto de 3.º de ESO, pero con posibilidad de ser transferible a otros centros con características similares. La elección del doblaje y de la aplicación TikTok responde a la necesidad de conectar con los intereses reales del alumnado, como su consumo habitual de contenidos audiovisuales, aprovechándolo para impulsar la motivación y el aprendizaje. La propuesta se basa en metodologías activas, en especial el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo, y adopta un enfoque que pretende desarrollar competencias musicales, digitales y comunicativas.

Fundamentalmente, el diseño de la propuesta se sustenta sobre los pilares del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Según León-Díaz et al. (2018), el ABP tiene su origen en el Constructivismo, corriente fundamentada por importantes pedagogos como Vygotsky, Bruner, Piaget o Dewey. Esta metodología destaca por su carácter interdisciplinar y colaborativo, orientándose a la resolución práctica de problemas reales mediante la creación de un producto final que moviliza diversas competencias (Lloscos, 2015).

Por otro lado, ya que el desarrollo de las actividades planteadas se realizará mediante grupos de trabajo de entre cuatro y cinco personas, resulta inherente la utilización de una metodología de trabajo cooperativo. Esta dinámica se entiende como un proceso de construcción en grupo donde todo el alumnado

aporta sus habilidades para alcanzar una meta en común. Como se afirma en Guerrero et al. (2018) (citado en León Quispe et al., 2023, p. 2), la cooperación es una estrategia imprescindible para consolidar un aprendizaje verdaderamente significativo. Concebir la educación desde este enfoque garantiza un sistema más equitativo y, además, actúa como una herramienta de desarrollo social. Siguiendo esta misma dirección, Tello (2020) destaca que esta interacción fomenta la interdependencia mutua; colaborar supone unir fuerzas ante un reto común, lo cual refuerza el desempeño tanto individual como grupal, además de garantizar una participación equitativa de todos los miembros.

Para guiar la implementación del proyecto, se establecen una serie de principios metodológicos entendidos como estrategias docentes orientadas a facilitar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera esencial, la propuesta se asienta sobre un principio vivencial, ya que el alumnado comprende el lenguaje audiovisual desde la experimentación directa, transformando el aula en un estudio de grabación donde asumen roles desde la práctica. A esto se suma el principio de creatividad, que exige un alto grado de pensamiento divergente a la hora de reescribir el texto de los guiones y buscar objetos cotidianos para simular los efectos sonoros. Por último, todo el núcleo se sostiene sobre un enfoque constructivista y colaborativo, donde los estudiantes aprovechan su experiencia previa como consumidores digitales para construir su aprendizaje de forma activa, cooperando para lograr sincronizar voces, sonido y edición en un producto final conjunto.

El contexto de desarrollo del proyecto es un grupo con un número aproximado de alumnos que permita el trabajo en pequeños equipos, con los cuales, se pueda llevar a cabo una atención relativamente personalizada. Se parte de un grupo heterogéneo en cuanto a experiencia musical previa, nivel de exposición al cine y a los lenguajes audiovisuales, así como a la competencia digital, lo que hace necesaria una propuesta flexible que contemple distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Asimismo, se tiene en cuenta la posible presencia de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, ofreciendo diferentes roles y formas de participación que faciliten la inclusión.

Por otro lado, en cuanto al diseño metodológico, este trabajo se sitúa en una metodología de investigación de corte cualitativo. Se plantea como una propuesta de innovación educativa que no busca medir variables matemáticas ni estadísticas, sino que, plantea dar respuesta a necesidades reales detectadas en la observación directa durante el periodo de Prácticum. Por lo que, la finalidad es realizar una intervención pedagógica que, respaldada por la revisión bibliográfica, ofrezca soluciones prácticas para transformar la dinámica del aula y mejorar el aprendizaje del alumnado.

En el mismo sentido, la evaluación del alumnado también adopta un enfoque cualitativo, continuo y formativo. Puesto que el proyecto busca desarrollar habilidades complejas como la expresión creativa o el trabajo cooperativo, se dejan a un lado las pruebas escritas de resultados puramente cuantitativos. Para calificar de forma objetiva y transparente tareas como la redacción de guiones, la grabación de efectos Foley o la edición final en TikTok, el instrumento principal será la rúbrica de evaluación. Esta contempla dimensiones como la creatividad del guion, la coherencia entre la nueva banda sonora y la escena, la calidad expresiva de la interpretación vocal, el nivel de colaboración dentro del grupo y la reflexión final sobre el proceso. Esta rúbrica será utilizada tanto por el docente como por los propios estudiantes en procesos de autoevaluación y coevaluación, de manera que la evaluación se convierta en un espacio de diálogo y mejora. Asimismo, se incorporan la observación diaria del docente y la coevaluación entre compañeros como herramientas primordiales, garantizando que la evaluación no sea un simple trámite para poner nota, sino una parte del propio aprendizaje.

En cuanto a la estructuración del proyecto, se va a dividir en tres fases. En la primera, que abarca la parte más teórica, se explorará cómo el sonido y la música han estado presentes en el cine a lo largo de la historia, continuando con la visualización en *YouTube* de escenas de películas icónicas y el análisis de cada una de ellas. Para finalizar, se proyectará una selección de extractos de escenas que ya han sido dobladas y parodiadas.

La segunda fase, enfocada a la práctica, incluye la creación de grupos, la elección de escena, la escritura del nuevo guion, la exploración de efectos

sonoros con objetos cotidianos, la selección de una nueva banda sonora, ejercicios de improvisación, y la grabación y edición a través *TikTok*. Finalmente, se dará paso a una tercera fase que se centrará en la difusión, evaluación y análisis del trabajo llevado a cabo, a través de la visualización de los proyectos en la red social, favoreciendo el debate y la reflexión sobre las decisiones creativas tomadas, las dificultades encontradas y los aprendizajes logrados

4.1. Contenidos

Los contenidos de esta propuesta los dividiremos en dos tipos. Por un lado, los Contenidos Curriculares (actualmente denominados Saberes Básicos), referidos a los contenidos legislativos del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria para la materia de Música. En segundo lugar, los Contenidos Específicos asociados al enfoque innovador de este proyecto.

Contenidos Curriculares (Saberes Básicos):

A. Escucha y percepción.

- Herramientas digitales para la recepción musical.
- Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad.
- Normas de comportamiento básicas en la recepción musical: respeto y valoración.

B. Interpretación, improvisación y creación escénica.

- Técnicas de improvisación guiada y libre.
- Proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas.

- La propiedad intelectual y cultural: planteamientos éticos y responsables. Hábitos de consumo musical responsable.
- Herramientas digitales para la creación musical. Secuenciadores y editores de partituras.
- Normas de comportamiento y participación en actividades musicales.

C. Contextos y culturas.

- Historia de la música y de la danza occidental: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones.
- El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales.

Contenidos Específicos:

- Fundamentación del Lenguaje Audiovisual: Evolución del sonido en el cine (del cine mudo a la actualidad); funciones de la banda sonora y el papel de los efectos de sala o Foley.
- Fase Creativa y Expresión Oral: Lluvia de ideas y redacción de nuevos guiones; técnicas de lectura y sincronía labial; improvisación y doblaje en directo.
- Producción Técnica y Edición: Grabación de voz y efectos sonoros con dispositivos móviles; edición multipista, ajuste de volúmenes y superposición de audio mediante la plataforma TikTok; configuración de perfiles privados para garantizar la privacidad.
- Evaluación y Análisis: Publicación de los proyectos utilizando hashtags comunes; visualización conjunta de las escenas dobladas; coevaluación y reflexión sobre el proceso creativo.

A continuación, la siguiente tabla recoge, por un lado, los saberes básicos seleccionados del currículo de Música en Educación Secundaria y, por otro, los objetivos específicos con los que se relacionan de manera directa. De este modo,

se pone de manifiesto la relación entre el marco curricular y la intervención didáctica propuesta.

Tabla 1

Relación entre saberes básicos y objetivos específicos.

Bloque/Saber básico	Objetivos específicos	Justificación
A. Escucha y percepción. Herramientas digitales para la recepción musical. Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad. Normas de comportamiento básicas en la recepción musical: respeto y valoración.	OE1, OE5	Estos saberes permiten analizar el papel de la música y el sonido en el cine desde la escucha atenta y el visionado crítico, favoreciendo la comprensión histórica y funcional del lenguaje audiovisual, así como el debate y la valoración argumentada de las escenas trabajadas.
B. Interpretación, improvisación y creación escénica. Técnicas de improvisación guiada y libre. Proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas. La propiedad intelectual y cultural: planteamientos éticos y responsables. Hábitos de consumo musical responsable. Normas de comportamiento y participación en actividades musicales.	OE2, OE3, OE4	Este bloque se vincula directamente con la práctica del doblaje, ya que exige improvisar diálogos, redacción de guiones, coordinación grupal y uso de recursos digitales para crear productos audiovisuales. Además, favorece la reflexión sobre un uso responsable de las herramientas tecnológicas y los materiales empleados.
B. Interpretación, improvisación y creación escénica. Herramientas digitales para la creación musical. Secuenciadores y editores de partituras.	OE4	Aunque en tu proyecto trabajas sobre todo con TikTok, este saber básico se relaciona con el uso de herramientas digitales para producir, grabar y editar contenidos sonoros y audiovisuales, desarrollando la competencia digital del alumnado.
C. Contextos y culturas. Historia de la música y de la danza occidental: periodos, características, géneros, voces,	OE1, OE5	La evolución del sonido en el cine encaja con el estudio histórico de la música y su función en distintos contextos culturales. Además, el análisis conjunto de escenas

instrumentos y agrupaciones. El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales.		dobradas y su interpretación crítica permite desarrollar pensamiento analítico y capacidad de debate.
C. Contextos y culturas. El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales.	OE1, OE4, OE5	Este contenido es especialmente importante porque conecta de forma directa el aprendizaje musical con el lenguaje audiovisual y el uso de tecnologías digitales, que son la base de toda la propuesta.

Nota. Esta tabla muestra la relación entre Objetivos Específicos y los diferentes saberes básicos.

4.2. Temporalización y actividades

La presente propuesta se desarrollará durante el tercer y último trimestre del curso académico, destinándose una hora semanal. El desarrollo del proyecto consta de 7 sesiones estructuradas en tres fases diferentes: fase inicial, fase de desarrollo y fase de síntesis.

Fase inicial

En esta fase se tratará de asentar las bases teóricas relacionadas con la unidad analizando, de forma cronológica, la evolución de la música y el sonido dentro del mundo audiovisual.

- Calendario: 2 sesiones.
- Organización: Clase conjunta.
- **Sesión 1:**
 - **Actividad N°1:** Exposición teórica cronológica. Explicación guiada sobre el origen del cine (etapa muda) y la necesidad histórica de incorporar música en directo (la figura del pianista en la sala). (OE1)
 - **Actividad N°2:** Análisis comparativo. Visionado de escenas clásicas primero sin sonido y luego con su acompañamiento musical, debatiendo el cambio narrativo que se produce. (OE1)

- **Actividad N°3:** La parodia. Proyección de vídeos de YouTube donde creadores de contenido han doblado o sonorizado de forma cómica escenas representativas del cine, sirviendo como primer acercamiento al reto del proyecto. (OE1)
- **Sesión 2:**
 - **Actividad N°1:** Exposición teórica mundo sonoro actual. Continuación cronológica hasta la actualidad. Se explica qué es el diseño sonoro moderno, la función de los actores de doblaje y el trabajo fundamental de los artistas *Foley* (creadores de efectos de sala). (OE1)
 - **Actividad N°2:** Dinámica de improvisación. Se proyecta en la pizarra digital un extracto de película actual sin sonido. Por parejas o tríos, los alumnos improvisan en directo un diálogo inventado sobre la imagen. Esta actividad les permite una toma de contacto antes de formar los grupos definitivos. (OE2)

Fase de desarrollo:

Se trata de la parte más práctica del proyecto. El alumnado crea grupos (4-5 personas) y comienzan a sumir roles y a trabajar de forma cooperativa buscando un producto final.

- Calendario: 4 sesiones.
- Organización: Clase dividida en grupos fijados.
- **Sesión 3:**
 - **Actividad N°1:** Formación de equipos y reparto de roles. Constitución de los grupos de trabajo cooperativo y reparto de responsabilidades iniciales. Para llevar a cabo esta tarea, el docente organizará agrupaciones heterogéneas de 4 o 5 personas, asegurando diversidad de perfiles (competencia digital, extroversión, habilidades musicales). Seguidamente, los propios alumnos deberán decidir y asignar los roles dentro de su productora audiovisual: guionista principal, actor/actriz de doblaje,

técnico de efectos sonoros (*Foley*) y editor digital, aunque todos participarán de manera colaborativa en las distintas fases. (OE3)

- **Actividad N°2:** Lluvia de ideas. Los grupos debaten y eligen qué fragmento de película van a redoblar y qué nueva temática le van a aplicar (terror, absurdo, sátira, etc.). El docente facilitará una selección de escenas o permitirá que los alumnos seleccionen un clip corto (de unos 30 a 60 segundos) bajo su supervisión. Mediante la técnica del *brainstorming*, el equipo deberá justificar qué giro narrativo quieren darle a la escena original, rompiendo las expectativas visuales (por ejemplo, convertir una escena romántica en una de suspense o comedia absurda). (OE3)
- **Actividad N°3:** Primer borrador. Comienzo de la redacción del nuevo guion, adaptando los diálogos a la longitud de las tomas del vídeo elegido. Utilizando documentos colaborativos en línea o formato físico, los estudiantes comenzarán a escribir las nuevas líneas de diálogo. En esta fase se centrarán en la creatividad de la historia y en el mensaje que quieren transmitir, marcando sobre el papel en qué segundo exacto habla cada personaje. (OE3)

- Sesión 4:

- **Actividad N°1:** Cierre del guion. Revisión final de los diálogos y ajuste de tiempos de lectura para que encajen con el movimiento de los labios de los personajes. Esta es la fase técnica conocida como ajuste de sincronía labial o *lip-sync*. Los grupos reproducirán el clip en bucle en sus dispositivos mientras leen el borrador en voz alta, acortando o alargando frases, cambiando palabras por sinónimos o añadiendo pausas dramáticas para que la voz encaje de la manera más realista posible con la imagen proyectada. (OE3, OE4)
- **Actividad N°2:** Selección musical. Búsqueda y elección consensuada de la nueva banda sonora que acompañará a la

escena para potenciar la nueva temática. Haciendo uso de sus dispositivos móviles o tabletas del centro, los alumnos explorarán bancos de música libres de derechos *YouTube* o la propia biblioteca de *TikTok*. Deberán justificar su elección basándose en el tempo, la instrumentación y la emoción que transmite la pista respecto a su nuevo guion. (OE3, OE4)

- **Actividad N°3:** Planificación de objetos cotidianos para sonido de ambiente. Elaboración de la lista de efectos sonoros necesarios y asignación de qué objetos cotidianos traerá cada miembro del grupo en la siguiente sesión. El grupo elaborará una "hoja de registro sonoro". Analizarán visualmente la escena para detectar qué movimientos requieren sonido (pasos, puertas, golpes, ropa) y decidirán qué objeto cotidiano simula mejor ese ruido. Se repartirán la tarea de traer dichos objetos desde casa. (OE3, OE4)

- **Sesión 5:** El ensayo general

- **Actividad N°1:** Preparación del set. Disposición en las mesas de los objetos cotidianos traídos al aula y preparación de los dispositivos con el vídeo original silenciado. El aula se dividirá en pequeños "estudios de grabación". Cada grupo organizará su espacio físico, colocando los objetos para el *Foley* al alcance de la mano de los encargados de hacerlos sonar, y situando la pantalla (ordenador o tableta) de forma que todos los miembros puedan ver la imagen simultáneamente para no perder las referencias visuales. (OE3, OE4)
- **Actividad N°2:** Ensayo. Los grupos realizan pasadas prácticas completas: interpretan el guion dramatizado y ejecutan los ruidos *Foley* simultáneamente mientras ven el vídeo, tanteando el resultado final. En esta fase de ensayo (sin grabar aún), los alumnos deben coordinar sus intervenciones. Practicarán la proyección vocal, la entonación dramática de los personajes y el *timing* exacto en el que deben hacer sonar los objetos cotidianos,

buscando empastar todos los elementos acústicos en tiempo real. (OE3, OE4)

- **Actividad N°3: Feedback.** El docente supervisa cada grupo, corrigiendo ritmos, proyección vocal y aportando soluciones para los efectos sonoros. El profesor actuará como director de estudio, rotando por los diferentes equipos. Su labor será ofrecer retroalimentación inmediata, sugiriendo mejoras acústicas (como acercarse más al micrófono del móvil), resolviendo dudas de sincronización y dando luz verde a los grupos que ya estén listos para la fase de producción. (OE3, OE4)

- **Sesión 6:**

- **Actividad N°1:** Grabación de audio. Registro definitivo de las voces de doblaje y los efectos de sala (*Foley*) utilizando las grabadoras de sus *smartphones*. Se establecerán normas estrictas de silencio en el aula para evitar interferencias sonoras entre grupos. Los alumnos realizarán varias tomas de audio usando la aplicación de notas de voz de sus teléfonos, repitiendo el proceso hasta obtener un archivo sonoro limpio y sincronizado que les convenza. (OE3, OE4)
- **Actividad N°2:** Edición en TikTok. Volcado del vídeo original y las pistas de audio grabadas en la interfaz de edición de la red social. Ajuste de volúmenes, sincronización de pistas e inserción de la banda sonora elegida. Utilizando las herramientas de edición de sonido de la aplicación, el editor del grupo silenciará el audio original del clip, superpondrá las notas de voz grabadas y añadirá la música de fondo. Deberán realizar una correcta mezcla de audio, asegurándose de que la música no enmascara ni las voces ni los efectos *Foley*. (OE3, OE4)
- **Actividad N°3:** Difusión. Publicación del vídeo finalizado en la plataforma (en modo restringido o cuenta de aula) utilizando la etiqueta *#RedoblandoElCine3ºESO*. Tras la revisión final, el proyecto se subirá a la plataforma. Para garantizar la privacidad y

el cumplimiento de la normativa de protección de datos, la publicación se realizará en cuentas configuradas como privadas o destinadas exclusivamente al uso escolar, utilizando el *hashtag* del proyecto para facilitar al docente la recopilación de todos los trabajos de cara a la sesión de visionado y evaluación. (OE3, OE4)

Fase de síntesis:

Fase destinada a la visualización de resultados, fomentando el pensamiento crítico y el análisis entre compañeros.

- Calendario: 1 sesión.
- Organización: Clase conjunta.
- **Sesión 7:**
 - **Actividad N°1:** Visionado conjunto. Proyección en la pizarra digital de todos los doblajes finalizados y subidos a la plataforma por los distintos grupos. (OE5)
 - **Actividad N°2:** Debate y alternativas. Tras cada vídeo, se abrirá un turno de preguntas abiertas al resto de la clase para abrir debate : *¿Qué otras temáticas se os habrían ocurrido para este mismo fragmento? ¿Cambiaríais el guion de vuestros compañeros? ¿Qué efecto narrativo habría causado elegir una banda sonora totalmente opuesta?* (OE5)
 - **Actividad N°3:** Reflexión final. Conclusión conjunta sobre cómo la alteración del sonido y la música tiene el poder de transformar por completo el mensaje de una imagen. (OE5)

A continuación, se muestra la tabla de temporalización con las fases, sesiones y actividades:

Tabla 2

Temporalización.

Fase	Sesiones	Resumen de actividades	Organización
Fase inicial	2	Introducción teórica al sonido y la música en el cine, evolución histórica, análisis de escenas, visionado de ejemplos paródicos e improvisación inicial	Clase conjunta
Fase de desarrollo	4	Formación de equipos, reparto de roles, elección de fragmento, redacción del guion, selección musical, planificación de efectos Foley, ensayo, grabación, edición y publicación en TikTok	Grupos de 4-5 alumnos
Fase de síntesis	1	Visionado conjunto de los trabajos, debate sobre las decisiones creativas y reflexión final sobre el papel de la música y el sonido en el mensaje audiovisual	Clase conjunta

Nota. Esta tabla se expone la temporalización de la unidad por fases, sesiones y actividades

4.3. Recursos

Para el correcto desarrollo de esta propuesta didáctica, es pertinente categorizar los recursos necesarios en tres grupos: espaciales, materiales y humanos.

- **Recursos Espaciales:** Las sesiones se desarrollarán en el aula de música. Durante la fase inicial (teórica) se mantendrá la disposición original, pero en la fase de desarrollo el mobiliario se reorganizará agrupando los pupitres por cada grupo. Esto permitirá que cada grupo disponga de un espacio propio de trabajo.
- **Recursos Materiales:** se dividen en tres subgrupos.

- Aula: Pizarra digital o proyector y equipo de sonido, para la exposición teórica y el visionado.
- Alumnado: Dispositivos móviles (*smartphones* o *tablets*) con conexión a internet y la aplicación *TikTok* instalada para la grabación y el montaje multiplataforma, bastará con un solo dispositivo por grupo.
- Específicos: Objetos cotidianos aportados por los propios estudiantes servirán como instrumentos para la creación de los efectos de sala.
- Recursos Humanos: El propio docente, quien tendrá un doble papel. El de impartir la base teórica y el de guía -mediador, según la fase del proyecto.

5. EVALUACIÓN

Una vez definidos los objetivos que se pretenden alcanzar con este proyecto (el *qué*) y la metodología mediante la cual se pretende alcanzarlos (el *cómo*), es importante establecer los mecanismos de evaluación. En el contexto de esta propuesta de innovación, la evaluación no se concibe como un mero trámite calificador al final del proceso, sino como una herramienta de mejora. Por ello, si este proyecto fuese llevado a la práctica en el aula de 3º de la ESO, su evaluación se plantearía desde una doble vertiente: por un lado, valorar si el alumnado ha logrado los objetivos específicos de aprendizaje y, por otro, analizar la eficacia del propio diseño metodológico.

En primer lugar, para comprobar si los estudiantes han comprendido de que trata el lenguaje audiovisual, utilizado de forma óptima los elementos del doblaje y trabajado de forma cooperativa, se empleará un enfoque cualitativo. Dada la naturaleza práctica y creativa de la propuesta, se descarta el uso de exámenes o test tradicionales. En su lugar, las técnicas de evaluación principales serán la observación directa y sistemática por parte del docente durante las fases de ensayo y grabación; y la coevaluación entre iguales, que cobrará especial protagonismo durante la proyección y visualización grupal de los proyectos. Asimismo, el instrumento central para medir el ejercicio técnico e interpretativo del producto final será una rúbrica de evaluación, la cual aportará un grado de objetividad a la calificación.

En segundo lugar, es importante evaluar la propuesta en sí misma para determinar si ha sido metodológicamente bien planteada y si la integración de *TikTok* ha resultado eficaz como vehículo de aprendizaje. Para recopilar estos datos y evaluar el impacto del proyecto, se utilizarán dos técnicas. Por una parte, se utilizará una encuesta de satisfacción dirigida al alumnado al finalizar el proyecto; esto permitirá conocer de primera mano si su motivación ha aumentado y cuáles son los aspectos que más interés les han causado, así como que es lo que más dificultad/facilidad les ha supuesto. Por otra parte, el docente llevará a cabo un diario de campo y aplicará una rúbrica de autoevaluación de la práctica docente, registrando la adecuación de los tiempos, la gestión de los grupos y la pertinencia de los recursos tecnológicos. La triangulación de todos estos datos

permitirá confirmar la validez del proyecto o y ayudar en las mejoras para futuras implementaciones.

Para comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos específicos (OE) previstos, se han establecido una serie de criterios vinculados a cada uno de ellos. A partir de estos criterios, se utilizarán distintos instrumentos de evaluación que permitirán recoger información sobre el proceso y el resultado del proyecto, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 3.
Evaluación del cumplimiento de los objetivos

Objetivo específico	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
OE 1	Identifica correctamente momentos clave de la evolución del cine sonoro; explica la función de la música y los efectos en ejemplos trabajados en clase	Fichas de análisis de escenas; preguntas orales en clase; breve cuestionario de reflexión escrita
OE 2	Propone diálogos originales coherentes con la escena; mantiene la fluidez y adaptación al ritmo de la imagen; muestra disposición a experimentar e improvisar	Observación sistemática del docente; rúbrica de improvisación; grabaciones de ensayos
OE 3	Participa activamente en el grupo; respeta turnos y opiniones; asume un rol definido; contribuye a llegar a acuerdos sobre guion y música	Rúbrica de trabajo cooperativo; registro de roles y participación; coevaluación entre compañeros
OE4	Maneja de forma básica y autónoma la aplicación TikTok	Observación en las sesiones prácticas; rúbrica del producto audiovisual;

	<i>(grabación, edición sencilla, uso de audio); propone soluciones creativas en la edición y en el uso de efectos sonoros</i>	<i>autoevaluación sobre el uso de la herramienta</i>
OE5	<i>Argumenta su opinión sobre las escenas y doblajes vistos; relaciona decisiones sonoras con efectos en el significado; respeta el turno de palabra en los debates</i>	<i>Registros de participación en debates; fichas de reflexión tras el visionado; diario de aula del docente</i>

Nota. Esta tabla muestra la relación entre Objetivos Específicos, Criterios de evaluación e Instrumentos de evaluación

Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, con el fin de evidenciar la validez del propio diseño del proyecto, se analizarán aspectos clave de su implementación metodológica y organizativa. Esta evaluación meta permitirá determinar si la propuesta ha sido coherente con los objetivos planteados, si las fases secuenciales han resultado viables en el contexto de 3.º de ESO y qué ajustes serían necesarios para su aplicación en otros grupos o centros. La siguiente tabla detalla los elementos de evaluación, los criterios asociados y los instrumentos que se emplearían para este análisis.

Tabla 4.
Evaluación de la validez del diseño del proyecto

Elemento de evaluación	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
<i>Coherencia entre objetivos y actividades</i>	<i>Las actividades de cada fase responden directamente a los objetivos específicos; se cubren todos los OE planteados</i>	<i>Revisión documental del diseño; diario de aula</i>
<i>Secuenciación y temporalización de las fases</i>	<i>La duración de cada fase ha sido adecuada; existe progresión lógica</i>	<i>Diario de aula del docente; notas de campo</i>

	<i>entre teoría, práctica y reflexión</i>	
<i>Organización del trabajo cooperativo</i>	<i>Los grupos funcionan de forma autónoma; los roles están bien definidos y rotan cuando procede; se gestionan los conflictos</i>	<i>Observación sistemática; coevaluación grupal</i>
<i>Accesibilidad de recursos y herramientas</i>	<i>TikTok y otros recursos son accesibles para todo el alumnado; no se han detectado barreras técnicas significativas</i>	<i>Registro de incidencias técnicas; entrevista tutor</i>
<i>Motivación y participación general del grupo</i>	<i>Se observa mayor implicación que en otras unidades; las actividades mantienen el interés del alumnado durante el proyecto</i>	<i>Cuestionario final al alumnado; diario de aula</i>
<i>Viabilidad y transferibilidad de la propuesta</i>	<i>La propuesta puede adaptarse a otros grupos sin grandes modificaciones; los tiempos y recursos son realistas</i>	<i>Autoevaluación docente; conversación con tutor</i>

Nota. Esta tabla muestra la relación entre los Elementos de evaluación, Criterios de evaluación e Instrumentos de evaluación.

Fuente: Elaboración propia.

A modo de conclusión, Desde una perspectiva docente, se puede considerar que la verdadera innovación no reside solamente en la capacidad de introducir herramientas tecnológicas atractivas, como es el caso de *TikTok*, en la asignatura. La tecnología, por sí misma, actúa como un recurso motivador, pero no garantiza un aprendizaje significativo si no va acompañada de una buena reflexión didáctica. Por ello, el auténtico reto está en disponer de los mecanismos para escuchar la voz del alumnado, que permitan evaluar las decisiones, comprender las dificultades y utilizar los datos para perfeccionar continuamente la labor educativa, garantizando una enseñanza ajustada a necesidades reales.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

La propuesta de innovación educativa presentada en este trabajo parte de una idea sencilla: convertir, de forma creativa, el consumo audiovisual cotidiano del alumnado en una oportunidad para el aprendizaje musical. En este sentido, una de las principales virtudes de este proyecto se encuentra en su capacidad para conectar con los intereses reales de los estudiantes, que actualmente conviven de forma natural con imágenes, fragmentos sonoros y redes sociales. Frente a una enseñanza de la música centrada en la teoría o en prácticas desconectadas de su realidad, esta propuesta plantea una experiencia en la que el alumnado no solo observa, sino que crea, interpreta, decide y comunica. Esa transformación del papel pasivo hacia uno activo constituye uno de los mayores pilares de este trabajo.

Otra de las fortalezas de esta propuesta es su flexibilidad, ya que, aunque ha sido diseñada para 3.º de ESO en la materia de Música, su estructura permite adaptaciones a otros cursos de Secundaria e incluso a proyectos interdisciplinares con Lengua Castellana y Literatura, Educación Plástica o inglés. También podría extenderse a otros contextos educativos, como programas de refuerzo, actividades complementarias, talleres de centro o proyectos de innovación interdisciplinar. Esta capacidad de transferencia aumenta su interés pedagógico, ya que no se limita a una experiencia aislada, sino que puede convertirse en un modelo replicable con pequeñas modificaciones según el nivel, el contexto y los recursos disponibles.

En cuanto a su viabilidad, se trata de una propuesta relativamente asequible desde el punto de vista económico. La mayor parte de los recursos necesarios son materiales cotidianos o ya presentes en los centros educativos: teléfonos móviles, ordenadores, altavoces, proyector, conexión a internet y objetos de uso común para la creación de efectos sonoros. La aplicación empleada, *TikTok*, no supone ningún coste añadido, aunque sí exige una planificación responsable en relación con la privacidad, el uso de cuentas y la exposición pública de los trabajos. Por lo tanto, el proyecto no requiere una infraestructura compleja ni inversiones altas, lo que facilita su aplicación en contextos escolares diversos y con recursos limitados. Esta accesibilidad supone

un punto muy importante, especialmente en un momento en el que la innovación educativa debe ser también realista y sostenible.

No obstante, más allá de su viabilidad y su bajo coste, lo que realmente hace productiva esta propuesta es su carácter innovador. Su originalidad no reside únicamente en el uso de una aplicación de moda, sino en la manera en que integra una herramienta cercana al alumnado dentro de una finalidad educativa significativa. TikTok, que normalmente se asocia al ocio y al consumo rápido de contenidos, se convierte aquí en un medio para analizar, reinterpretar y crear productos audiovisuales con un sentido puramente pedagógico. Este cambio de rol del uso de la plataforma es uno de los rasgos más innovadores del proyecto, porque transforma un espacio de entretenimiento en un entorno de aprendizaje activo.

Asimismo, el proyecto introduce una forma distinta de abordar la educación musical. En lugar de limitarse al análisis de conceptos puramente teóricos, plantea una propuesta en la que la música se entiende como parte de un lenguaje más amplio, el audiovisual. En relación con este, el doblaje permite trabajar el sonido desde una perspectiva interdisciplinar, uniendo música, interpretación, narrativa, tecnología y cultura digital. Este enfoque resulta especialmente relevante en la escuela actual, que necesita propuestas capaces de dialogar con la realidad mediática del alumnado. También cabe destacar el valor formativo del proceso, que no se centra únicamente en el producto final. La propuesta da importancia a la discusión, a la prueba, al error, a la negociación y a la reflexión conjunta. Esto convierte el proyecto en una experiencia de aprendizaje completa, donde el alumnado no memoriza contenidos de forma mecánica, sino que los aplica en una tarea creativa y cooperativa. Desde esta perspectiva, el doblaje no es solo una actividad atractiva, sino un recurso pedagógico que favorece el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Además, el trabajo con escenas cinematográficas permite abrir espacios de debate sobre estereotipos, emociones, mensajes implícitos y función de la música, ampliando así el alcance educativo de la propuesta.

Por último, esta propuesta de innovación resulta importante porque responde a necesidades reales del aula: motivar al alumnado, hacer significativa

la enseñanza musical, integrar la competencia digital y fomentar aprendizajes competenciales. Y resulta innovadora porque propone una forma original de combinar música, cine y TikTok en una experiencia creativa, inclusiva y transferible. Si se aplica con una adecuada planificación, puede convertirse en una herramienta útil no solo para mejorar la práctica docente, sino también para abrir nuevas vías de trabajo en la enseñanza de la música en Secundaria.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caldeiro-Pedreira, M. C., y Yot-Domínguez, C. (2023). Usos de TikTok en educación. Revisión sistemática de la aplicabilidad didáctica de TikTok. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 69, 53-73. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3630>
- Cela-Ranilla, J. M., Esteve González, V., Esteve Mon, F., González Martínez, J., & Gisbert-Cervera, M. (2017). El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 403-422. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56750681020>
- Cremades, R., Lorenzo, O., & Herrera, L. (2016). La educación musical en la era digital: propuestas didácticas con recursos audiovisuales y TIC en Secundaria. *Revista de Educación*, 372, 95–118. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/login?source=%2Findex.php%2Fensayos%2Farticle%2Fview%2F996>
- Del Moral, M. E., & Villalustre, L. (2019). La voz como herramienta educativa: proyectos de doblaje y locución en la escuela digital. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 45–60. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1517094>
- Derkach, S., Vitovska-Vantsa, I., Melnyk, M., Matuzko, A., Kolpashchykova, A., y Iudova-Romanova, K. (2022). The Trend of Tick-Tock Video as a New Tool for Motivating the Educational Activities of Students of Kyiv University of Culture: Analytical and Prognostic Aspect. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(14), 163-169. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i14.5543>
- Díaz Mendoza, Y., Baena Castro, M. A., & Baena Castro, G. R. (2018). *Nuevos escenarios de aprendizaje, un reto pedagógico*. Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/nuevos-escenarios-aprendizaje.html>

Espejel, O., Concheiro, P., y Pujolà, J. T. (2022). TikTok en la enseñanza de español LE/L2: telecolaboración y competencia digital. *Journal of Spanish Language Teaching*, 9(1), 19-35.
<https://doi.org/10.1080/23247797.2022.2091843>

Fiallos, A., Fiallos, C., y Figueroa, S. (2021). *TikTok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos*. En 2021 Eighth International Conference on eDemocracy & eGovernment (ICEDEG) (pp. 172-176). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICEDEG52154.2021.9530988>

Gao, S. Y., Tsai, Y. Y., Huang, J. H., Ma, Y. X., y Wu, T. L. (2023). TikTok for developing learning motivation and oral proficiency in MICE learners. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 32, 100415.
<https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2022.100415>

Google. (2026). *Gemini 3.1 Pro* [Modelo de lenguaje grande].
<https://gemini.google.com>

Guerrero, H., Polo, S., Royert, J. M., y Ariza, P. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de pedagogía*. Opción, 34(86), 959–986.
http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ped/article/view/12501

Hernández Hernández, R. (2018). *Los recursos multimedia y el docente del S. XXI*. Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/recursos-multimedia-docente.html>

León Quispe, K., Santos Sebrían, A., & Alonzo Yaranga, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Revista de investigación en ciencias de la educación, Horizontes*, 6 de abril 2023, 7(29), 1423-1437.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>

León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L., & Santos-Pastos, M. (2018). Análisis de la investigación sobre Aprendizaje basado en Proyectos en Educación

- Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 21(2), 27-42.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6492484>
- Lloscos-Audi, M. (2015). *La metodología basada en proyectos: una solución innovadora para afrontar los cambios sociológicos del siglo XXI*. (Tesis de Mestría). Universidad Internacional de La Rioja.
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/3401>
- Perplexity AI. (2026). Perplexity: IA-powered search engine [Generative AI assistant]. <https://www.perplexity.ai/>
- Piernavieja Miguel, N. (2022). *El doblaje como herramienta para la mejora de la competencia oral en chino como lengua extranjera en Educación Secundaria*. Tejuelo. *Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 35, 201–224.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/72438>
- Rach, M., y Lounis, M. (2021). *The Focus on Students' Attention! Does TikTok's EduTok Initiative Propose an Alternative Perspective to the Design of Institutional Learning Environments?* En *Integrated Science in Digital Age 2020* (pp. 241-251). Springer.
- Talaván, N. (2013). *La subtitulación en el aprendizaje de lenguas extranjeras*. Madrid: Arco Libros.
- Tello, J. (2020). El trabajo colaborativo en la resolución de problemas. *Revista Zenodo* pg.1-23- <https://doi.org/10.5281/zenodo.4041885>
- Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Yélamos-Guerra, M. S., García-Gámez, M., y Moreno-Ortiz, A. J. (2022). The use of Tik Tok in higher education as a motivating source for students. *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*, 38, 83-98. <https://doi.org/10.30827/portalin.vi38.21684>

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1. Cuestionario de satisfacción para el alumnado

Instrucciones:

Este cuestionario es totalmente anónimo. El objetivo es conocer tu opinión sincera sobre el proyecto de doblaje y creación sonora (*Foley*) que acabamos de realizar utilizando TikTok. Tus respuestas servirán para evaluar si la actividad ha sido útil, entretenida y para mejorarla de cara a futuros cursos. ¡Gracias por tu participación!

1 BLOQUE I: Valoración general y Motivación

Marca con una "X" la casilla que mejor represente tu opinión, siendo 1 "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo".

Afirmaciones	1	2	3	4	5
1. El proyecto me ha parecido mucho más motivador e interesante que las clases tradicionales de Música.					
2. Utilizar TikTok como herramienta de clase ha hecho que tenga más ganas de participar en la actividad.					
3. Trabajar en grupo para grabar los efectos de sonido y el doblaje me ha ayudado a aprender mejor.					
4. Siento que gracias a este formato (doblaje/vídeo) me ha					

Anexos

Afirmaciones	1	2	3	4	5
dado menos vergüenza expresarme que si lo hubiera hecho delante de toda la clase.					
5. Las explicaciones del profesor y los tiempos que nos ha dado para cada fase han sido adecuados.					
6. En general, estoy satisfecho/a con el vídeo final que hemos creado en mi grupo.					

2 BLOQUE II: Intereses, facilidades y dificultades

Responde brevemente a las siguientes preguntas según tu experiencia personal durante el proyecto.

7. De todas las fases del proyecto (hacer el guion, buscar objetos para los ruidos/Foley, grabar las voces, editar en TikTok...), ¿cuál ha sido el aspecto que MÁS INTERÉS te ha causado y por qué?

8. ¿Qué es lo que te ha resultado MÁS FÁCIL de realizar en este trabajo?

Propuesta de Innovación Educativa

9. ¿Qué es lo que te ha supuesto MÁS DIFICULTAD a lo largo del proyecto (problemas técnicos, ponerse de acuerdo, cuadrar el sonido con la boca...)?

10. Si repitiésemos este proyecto el año que viene, ¿qué cambiarías o mejorarías?
