



La galería sonora



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Agosto 2025

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2020_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI (formato pdf) 10.4438/EEI173_2025

“La galería sonora”
por Bernabé Sabido Cintas para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Primaria
modalidad A de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras
para el aprendizaje. Convocatoria 2024”.

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

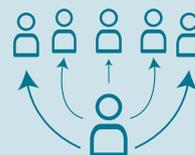
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



1. Introducción

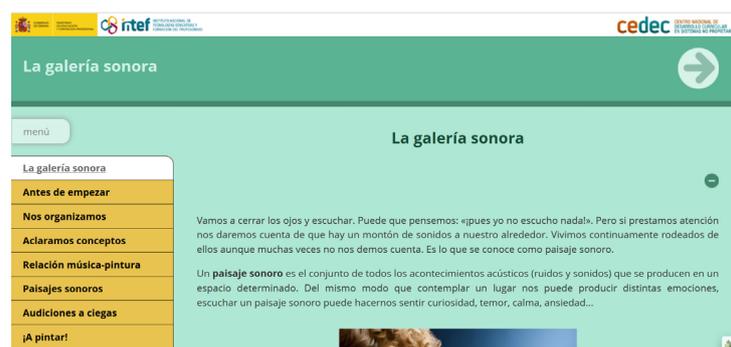


RESPONSABLES	Bernabé Sabido Cintas
CENTRO ESCOLAR	CEIP Juan XXIII
DIRECCIÓN	Calle Garcilaso de la Vega, S/N, 06300
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Zafra, Badajoz
WEB DEL CENTRO	https://cpjuanxxiiiizafra.educarex.es/index.php/portada
EMAIL DE CONTACTO	bsabidoc02@educarex.es

En La galería sonora, el alumnado de 6º de Primaria organizará una exposición pictórica interactiva inspirada en paisajes sonoros. Para ello, trabajará en equipos grabando sonidos de distintos entornos y reproduciendo sin revelar su origen. Estos sonidos servirán como inspiración para la creación de obras pictóricas, que luego serán expuestas. Mediante realidad aumentada, los visitantes podrán escuchar el sonido que inspiró cada cuadro y conocer su procedencia.

Este proyecto fomenta el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y la creatividad. Además, desarrolla competencias clave como la ciudadana, personal, social y emprendedora, a través del trabajo en equipo y la toma de decisiones. Se potenciará la competencia digital mediante el uso de dispositivos, edición multimedia y aplicaciones de realidad aumentada. También se trabajarán la competencia lingüística, matemática y la expresión cultural. La exposición final permitirá compartir el trabajo con la comunidad educativa, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje del alumnado.

Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Primaria modalidad A de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2024".





2. Punto de partida

El proyecto se ha llevado a cabo en el CEIP Juan XXIII de la localidad de Zafra (Badajoz), ciudad comercial e industrial, cuenta con un gran patrimonio monumental y cultural, además de ser considerada centro ferial desde el medievo y contar con una “Feria Internacional Ganadera Tradicional de San Miguel”.

El CEIP Juan XXIII es un centro referente en Zafra por su compromiso con la educación de calidad y su enfoque en la formación de valores humanos en los alumnos. El colegio cuenta con espacios como un Aula Estable para alumnos con trastornos del espectro autista (Aula TEA) y fue centro pionero de Aula del futuro, de la que dispone de una muy bien dotada y donde se llevan a cabo varias actividades de robótica, es un centro en el que se llevan a cabo numerosos programas de innovación educativa.

Para llevar a cabo el proyecto de La galería sonora, se ha necesitado de un espacio como el Aula del futuro, donde se ha realizado la mayoría del proyecto, exceptuando las grabaciones de los paisajes sonoros que se han realizado fuera del centro.

Esta situación de aprendizaje surge por la amistad que une al docente que la lleva a cabo con el creador del recurso educativo ya que ha sido elaborado por un compañero del centro en excedencia. Surge también como una iniciativa de impartir la Educación Artística compaginando en un mismo recurso la música y la plástica, poniendo en valor a las artes dentro del currículo escolar.



 Formamos equipos

3. Paso a paso

El Proyecto La Galería sonora se ha realizado en diferentes fases o pasos, cada uno de ellos con una serie de objetivos distintos y con una temporalidad diferente. A continuación se detallan cada uno de estos pasos:

Paso 1. NOS ORGANIZAMOS

Esta fase tiene una tarea, antes de embarcarnos en cualquier proyecto colectivo, es importante que nos organicemos adecuadamente. Nuestra exposición interactiva de pintura será el resultado final de un largo proceso que implicará el trabajo coordinado con compañeros y compañeras, la realización de tareas individuales y en equipo, la generación y gestión de contenidos, y el uso de herramientas digitales, entre otros aspectos. Por eso, una buena organización sentará las bases necesarias para llevar a cabo con éxito nuestro proyecto.

Esta fase tiene una duración de unas 2 sesiones. En ella conocemos el recurso de lo que vamos a trabajar, formamos los equipos de trabajo y creamos los portfolios individuales y de equipos.

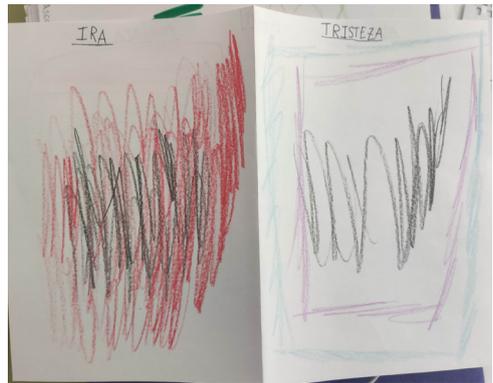


 Nos organizamos

Paso 2. ACLARAMOS CONCEPTOS

En esta fase Investigamos sobre el sonido: qué es, cómo se produce, cuáles son sus cualidades, qué relación tienen dichas cualidades con los elementos básicos del lenguaje musical y cuáles son sus implicaciones expresivas.

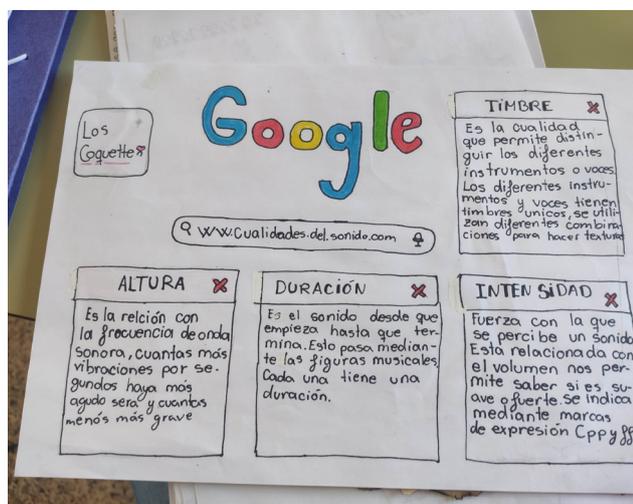
Identificamos las diferencias entre ruido, sonido y silencio. Abordamos el concepto de contaminación acústica y reflexionamos sobre cómo influye en nuestras percepciones y cómo podemos utilizarla como fuente de inspiración artística. Esta fase tiene una duración de dos sesiones.



• Aclaremos conceptos expresivos

Paso 3. RELACIÓN MÚSICA-PINTURA

En esta fase de nuestro proyecto, exploraremos la relación existente entre la música y la pintura, dos lenguajes artísticos hermanos que comparten elementos para expresar emociones, sensaciones e ideas. Aprenderemos que algunos elementos visuales asociados a la pintura, como el punto, la línea, el color y la composición, también se emplean en la música. De igual forma, términos como ritmo y armonía, propios de la música, también están presentes en la pintura. En resumen, comprobaremos cómo música y pintura son dos disciplinas artísticas que se pueden complementar y enriquecer mutuamente. Como tareas de esta fase pintamos emociones contrarreloj y creamos un mapa conceptual con las cualidades del sonido y los elementos expresivos de la pintura. Este paso tiene una duración de dos sesiones.



• Mapa conceptual cualidades del sonido

Paso 4. PAISAJES SONOROS

En esta tarea, vamos a capturar tres tipos de paisajes sonoros distintos: uno asociado al concepto de "sonido", otro relacionado con el "ruido" y un tercero vinculado al "silencio". La manera de capturar estos paisajes será grabar un vídeo por cada uno de ellos con una tablet o un dispositivo móvil. Esta fase tiene una duración de una sesión.



 Pintamos los paisajes

Paso 5. AUDICIONES A CIEGAS

Después de haber capturado la esencia de distintos paisajes sonoros, es hora de mostrar nuestras capturas. En esta etapa de nuestro proyecto, exploraremos las riquezas de los sonidos que hemos registrado, los comentaremos y elegiremos los más interesantes, inspiradores o curiosos en un proceso de audiciones "a ciegas". Esta fase consta de dos tareas, una donde haremos una primera audición a ciegas dentro de nuestro equipo de trabajo para elegir los tres paisajes sonoros que nos representarán en la audición final: uno vinculado al concepto de sonido, otro al concepto de ruido y el último al de silencio. Y otra donde realizaremos la audición a ciegas final para que toda la clase elija, de entre todas las propuestas de los diferentes equipos, dos paisajes sonoros por categoría (sonido, ruido y silencio), que servirán de inspiración para la realización de las obras que formarán parte de la exposición de cuadros. Esta fase tiene una duración de 2 sesiones.

Paso 6. ¡A PINTAR!

Ya hemos elegidos los paisajes sonoros más inspiradores y llega el momento de transformarlos en obras de arte. En esta fase de nuestro proyecto vamos a pintar cuadros que reflejen la esencia de los paisajes sonoros seleccionados. Podemos expresar las emociones, sentimientos e ideas provocadas por los distintos paisajes sonoros con total libertad en cuanto a la técnica y el estilo.

Como tarea de esta fase, de manera individual, pintaremos cuadros inspirados en los paisajes sonoros elegidos con libertad en cuanto a la técnica empleada y al estilo. Los cuadros creados reflejarán las ideas, sentimientos y emociones que cada paisaje sonoro nos inspire. Dedicaremos una sesión de pintura a cada uno de los conceptos: sonido, ruido y silencio. Esta fase tiene una duración de tres sesiones.

Paso 7. LA EXPOSICIÓN

En esta última fase, el camino recorrido hasta ahora nos ha permitido explorar el mundo del sonido, la música, la pintura y nuestra propia creatividad. Hemos aprendido los conceptos fundamentales del sonido, hemos descubierto la sorprendente relación entre música y pintura, y hemos capturado paisajes sonoros que han inspirado nuestras creaciones artísticas.

Es el momento de compartir nuestra obra con el resto de la comunidad educativa. En este último bloque de nuestro proyecto organizaremos una exposición interactiva en el colegio en la que se exhibirán todas nuestras pinturas, creando un espacio interactivo que llevará a nuestros visitantes a un viaje sensorial a través del sonido y la imagen.

Como tarea final del proyecto organizaremos una exposición interactiva en el colegio en la que se exhiban todos los cuadros creados. Junto a cada obra habrá dos códigos QR. El primer código estará vinculado al audio que inspiró la obra de arte. El segundo mostrará las imágenes reales del lugar en el que se realizó la grabación.

Como alternativa a los códigos QR, podemos utilizar alguna aplicación de realidad aumentada para ofrecer la información adicional de cada cuadro. Esta fase tiene una duración de tres sesiones.

Este ha sido el recorrido del proyecto La galería sonora, en mi caso la única adaptación del mismo ha sido en cuanto a las sesiones, debido a que al ser realizado en el tercer trimestre ha coincidido con alguna actividad extraescolar del colegio y algunas sesiones se han tenido que ampliar en tiempo o cambiar por alguna otra.



• Montamos la exposición



4. Evaluamos

Para llevar a cabo la evaluación del proyecto, nos tenemos que guiar por cuatro cuestiones concretas:

¿Qué evaluaremos?

Se evaluará tanto el trabajo individual como el trabajo en equipo. Para ello se valorarán los distintos documentos entregados y el producto final.

¿Quién evalúa?

Por un lado, el alumno participa activamente en el proceso de evaluación (autoevaluación) y las tareas realizadas por el equipo, así como su funcionamiento (coevaluación).

Por otro lado, el maestro utilizará rúbricas y documentos de evaluación para evaluar nuestro diario de aprendizaje, el trabajo en equipo y los productos generados durante el proceso, incluyendo el producto final, es decir, la exposición interactiva.

¿Cómo se evalúa?

Estas son las herramientas que utilizaremos para la evaluación:

1. Cada alumno/a deberá completar un documento de autoevaluación del trabajo individual y en equipo.
2. El profesor utilizará:
 - La observación del trabajo en el aula.
 - Rúbricas de evaluación.
 - Rúbrica diario de aprendizaje individual, del mapa conceptual de la obra pictórica y la rúbrica de exposición interactiva.
 - Documentos de evaluación del trabajo individual y en equipo.

¿Cuándo se evalúa?

La evaluación estará presente a lo largo de todo el proceso, abarcando distintos momentos:

- Inicio: Evaluación de conocimientos previos
- Durante el desarrollo: Diarios de aprendizaje del alumnado, del trabajo en equipo y productos que se irán generando a partir de las tareas propuestas
- Al final: Evaluación de la exposición interactiva, autoevaluación de la planificación, desarrollo y resultado del proyecto y autoevaluación del alumnado.

RÚBRICA DE CREACIÓN DE OBRA PICTÓRICA

Nombre del alumno/a: _____

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Título	El título de la obra es muy original y sugerente.	El título de la obra es bastante original y sugerente.	El título de la obra es suficientemente creativo.	La obra no tiene título o el título no aporta ni sugiere nada.
Uso del color	Los colores transmiten adecuadamente la atmósfera y emoción deseada en la obra.	Los colores utilizados en la obra son adecuados, pero podrían mejorar en su uso para transmitir la atmósfera y emoción.	Los colores pueden mejorar en su aplicación para lograr una mejor representación de la atmósfera y emoción deseada.	Los colores utilizados no logran transmitir la atmósfera y emoción deseada en la obra.
Composición	La composición de la obra es equilibrada y armoniosa en su disposición.	La composición de la obra es equilibrada y armoniosa en su disposición, aunque podría mejorarse en algunos aspectos.	La composición de la obra puede mejorar en su disposición para lograr un mayor equilibrio y armonía visual.	La composición de la obra es desequilibrada o inarmónica en su disposición.
Técnica	Se evidencia una elección consciente de la técnica empleada y la aplica con dominio y precisión.	Se evidencia una elección consciente de la técnica empleada y la aplica con un nivel adecuado de habilidad y precisión.	La técnica utilizada puede mejorarse en algunos aspectos para lograr una mayor habilidad y precisión en la ejecución de la obra.	No se aprecia una elección consciente de la técnica utilizada y su empleo carece de habilidad y precisión.
Creatividad y originalidad	La obra refleja una interpretación creativa y original del paisaje sonoro. Se añaden elementos únicos o perspectivas originales.	La obra muestra un enfoque original del paisaje sonoro, aunque podría haber margen para mayor creatividad y originalidad en la interpretación.	La obra puede beneficiarse de una mayor creatividad y originalidad en la interpretación del paisaje sonoro.	La obra carece de creatividad y originalidad en la interpretación del paisaje sonoro.



"Rúbrica de creación de obra pictórica" de Cedec se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Rúbrica evaluación obra pictórica

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL DIARIO DE APRENDIZAJE

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
CONTENIDO (4 p.)	Contiene todas las tareas que se han ido realizando a lo largo del proyecto (4 p.)	Faltan una o dos tareas del proyecto (3 p.)	Faltan tres o cuatro tareas del proyecto (1'5 p.)	Faltan más de cuatro tareas del proyecto (0 p.)
ORDEN (1'5 p.)	Todas las tareas están ordenadas cronológicamente de manera adecuada y van acompañadas de un título adecuado (1'5 p.)	La mayor parte de las tareas están ordenadas cronológicamente y van acompañadas de un título adecuado.(1 p.)	Hay bastantes tareas que no están ordenadas cronológicamente y/o no están acompañadas de título o este es inadecuado (0'5 p.)	La secuenciación de la mayor parte de las tareas es incorrecta y/o no aparecen títulos adecuados.(0 p.)
LIMPIEZA (1'5 p.)	La presentación está muy cuidada: letra legible, márgenes correctos, ausencia de tachones... (1'5 p.)	En general, se ha cuidado la presentación: letra legible, márgenes correctos, ausencia de tachones... (1 p.)	No se ha mostrado demasiado interés por la presentación: letra no demasiado legible, márgenes incorrectos, presencia de tachones... (0'5 p.)	La presentación está bastante descuidada: letra ilegible, márgenes incorrectos, presencia abundante de tachones... (0 p.)
CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA (3 p.)	No aparecen errores ortográficos, morfosintácticos ni semánticos (3 p.)	Aparecen uno o dos errores ortográficos, morfosintácticos o semánticos (2 p.)	Aparecen tres o cuatro errores ortográficos, morfosintácticos o semánticos (1 p.)	Aparecen más de cuatro errores ortográficos, morfosintácticos o semánticos (0 p.)
PRESENTACIÓN (punto extra)	Es muy original y creativo en la presentación: portada personalizada, utilización de diferentes colores y formatos para diferenciar lo principal de lo secundario, ilustraciones adicionales...			



"Rúbrica de evaluación del diario de aprendizaje", de CeDeC , se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Rúbrica evaluación diario de aprendizaje



5. Conclusiones

El proyecto ha demostrado ser una herramienta eficaz para el desarrollo y fortalecimiento de la competencia digital del alumnado, permitiéndoles adquirir habilidades prácticas y teóricas en el uso de tecnologías en un contexto significativo. A continuación, se presenta una valoración de los resultados y los beneficios alcanzados en relación a esta competencia.

1. Desarrollo de Habilidades Tecnológicas Prácticas
2. Fomento de la Creatividad Digital
3. Trabajo Colaborativo a través de Herramientas Digitales
4. Alfabetización Informativa y Seguridad Digital
5. Autonomía y Resolución de Problemas en Entornos Digitales
6. Competencia en Comunicación Digital

Beneficios Alcanzados en la Competencia Digital:

1. Mejora en el uso de herramientas tecnológicas.
2. Desarrollo de la creatividad tecnológica.
3. Colaboración digital eficiente.
4. Mayor autonomía digital.

En resumen, el proyecto ha permitido no solo la adquisición de habilidades técnicas, sino también una reflexión profunda sobre el uso de la tecnología en la vida cotidiana y en la expresión artística, promoviendo una competencia digital integral y aplicable a diferentes contextos. También ha sido una experiencia que permitirá en el futuro llevar a cabo este tipo de recursos y romper las barreras que a día de hoy tenemos con la tecnología en las aulas.



• Obra pictórica ruido



6. ¿Te animas?

Para llevarlo a cabo te animo a iniciar el proyecto explicando al alumnado la conexión entre el sonido y la creación artística. Organiza equipos y proporciona dispositivos de grabación (móviles o grabadoras). Diseña sesiones introductorias sobre paisajes sonoros, edición de audio y herramientas de realidad aumentada. Además, establece un calendario con fases claras: exploración y grabación de sonidos, creación pictórica, montaje de la exposición y presentación final.

Algunas dificultades pueden incluir la falta de familiaridad con herramientas digitales, la organización del trabajo en equipo o la gestión del tiempo. Para ello, proporciona tutoriales accesibles sobre edición de audio e imagen, establece roles dentro de cada grupo para distribuir responsabilidades y reserva tiempo para ensayos y ajustes antes de la exposición. Además, fomenta el diálogo y la toma de decisiones consensuadas entre el alumnado.

Este tipo de proyectos fomenta la creatividad, la interdisciplinariedad y el aprendizaje activo. Además, permite desarrollar competencias clave como la digital, lingüística y cultural, a la vez que involucra a la comunidad educativa. La combinación de arte, tecnología y trabajo colaborativo genera una experiencia enriquecedora, motivadora y significativa para el alumnado.



• Podemos compartir nuestro trabajo



7. Material complementario

Compartimos estos materiales utilizados y elaborados a lo largo del desarrollo de la experiencia, así como la difusión de la misma realizada:

- Video explicativo del proyecto: <https://www.youtube.com/watch?v=VWkkPX4AN6E>
- Enlace al REA utilizado: <https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/musica/contenidos/galeriasonora/index.html>
- Sites del proyecto elaborado por los alumnos/as: https://sites.google.com/d/1_Mc-87JXfyFpwL0efo08qW35mG7Die_t/p/1XQ1G5-CXcPN6APfGn73SOg7RCdTzKNIL/edit



 [Visita a la exposición](#)



La galería sonora



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO