



CREA TU HISTORIA MUSICAL: CREATIVIDAD, LIDERAZGO Y EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA

CREATE YOUR MUSICAL STORY: INTEGRATING CREATIVITY, LEADERSHIP, AND EMOTIONAL LEARNING IN THE CLASSROOM

IRIS MARÍA JUGO NÚÑEZ-HOYO
Universidad Complutense de Madrid

Recibido: 02-09-2025

Aceptado: 11-11-2025

RESUMEN

En este artículo se presentan las características de *Crea tu historia musical*, un recurso educativo que transforma los centros educativos en espacios artísticos, impulsando a los estudiantes a descubrir sus propias competencias emocionales, sociales y cívicas. Con una sólida base pedagógica, el proyecto trabaja en la construcción de escenarios de aprendizaje y emplea técnicas de *Art-Based Innovation* (ABI) que llevan a los alumnos a un proceso creativo, desde la idea inicial hasta la representación de un musical. Este recurso en abierto nace de la colaboración entre las investigaciones de Iris Jugo sobre liderazgo artístico y educativo y la innovación de la Fundación Botín, dentro de su programa Educación Responsable.

La propuesta ofrece un marco adaptable basado en itinerarios, pensado para enriquecer distintos contextos educativos. Alineado con los principios del Diseño Universal

para el Aprendizaje (DUA) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030, facilita el desarrollo integral de competencias creativas en los estudiantes. Mediante el empleo del *Design-Based Research* (DBR), el recurso evoluciona con cada implementación, ajustándose a las necesidades del centro educativo. Durante el curso 2023-24, se evaluó la fase piloto en seis centros de España, México y Chile, mostrando cómo el recurso puede tener un impacto real en la educación emocional y el liderazgo artístico.

Palabras clave: innovación basada en las artes, educación emocional, competencias creativas, liderazgo artístico, escenarios de aprendizaje.

ABSTRACT

This article introduces *Create Your Musical Story*, an educational resource that transforms the classroom into a vibrant artistic space, encouraging students to explore their emotional, social, and civic competencies. With a strong pedagogical foundation, the project creates learning scenarios and employs Art-Based Innovation (ABI) techniques, taking students on a creative journey from the initial concept to the full production of a musical. This resource stems from the collaborative research of Iris Jugo on artistic and educational leadership, alongside the Botín Foundation, within its Education for Responsibility programme. The toolkit offers a flexible framework based on itineraries, designed to enrich various educational contexts. Aligned with the principles of Universal Design for Learning (UDL) and the Sustainable Development Goals (SDGs) for 2030, it fosters the comprehensive development of creative competencies in students. Through the application of *Design-Based Research* (DBR), the resource evolves with each implementation, adapting to classroom needs. During the 2023-24 academic year, the pilot phase was evaluated in six centres across Spain, Mexico, and Chile, demonstrating how our tool can make a real impact on emotional education and artistic leadership.

Keywords: Art-based innovation, emotional education, creative competencies, artistic leadership, learning scenarios.

I. INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la creatividad se posiciona como un pilar fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, respaldada por investigaciones que subrayan su rol en la formación de líderes y en la resolución de problemas complejos. Tal como destaca Ronald A. Beghetto en *Big Wins, Small Steps: How to*

Lead for and with Creativity (Corwin Press, 2016), la creatividad en el aula no solo impulsa el aprendizaje académico, sino que también permite a los estudiantes desarrollar resiliencia y adaptabilidad: competencias esenciales en un mundo en constante cambio.

La educación, entendida como herramienta de transformación, no debe limitarse a abrir puertas al conocimiento; debe también fortalecer habilidades cruciales para el futuro de nuestras sociedades. En este sentido, las enseñanzas artísticas pueden ser un complemento vital al fomentar la creatividad, la resiliencia y la empatía. De esta forma, la educación artística puede inspirar a los estudiantes a imaginar nuevas realidades, promoviendo en ellos una creatividad y empatía imprescindibles para la vida en sociedad, como plantea Maxine Greene en *Releasing the Imagination: Essays on Education, the Arts, and Social Change* (Jossey Bass, 1995). Además, estudios recientes refuerzan el valor de este enfoque basado en el aprendizaje creativo, especialmente en el ámbito de la educación superior. González-Zamar y Abad-Segura (2019) destacan que el aprendizaje creativo potencia las habilidades colaborativas, la autonomía y la capacidad de autocritica, cualidades esenciales para el desarrollo integral. Este enfoque permite a los estudiantes enfrentar los desafíos de manera eficaz y fomenta un ambiente de aprendizaje que va más allá del conocimiento teórico.

Surge, entonces, la cuestión de cómo podemos integrar autoconocimiento, acción y liderazgo mediante la convergencia del poder performativo de las artes, la educación y la creatividad. Llegados a esta intersección hablamos de impacto e innovación, de un modelo educativo que no solo responda a las necesidades de la sociedad actual, sino que también prepare a los estudiantes para ser agentes de cambio en un mundo en constante evolución.

Desde esa premisa se inicia el diseño de *Crea tu historia musical* que surge del diálogo constante entre investigación y práctica. El recurso, desarrollado por la músico profesional, docente e investigadora Autor con el apoyo de un equipo de artistas profesionales y alineado con Fundación Botín a través de su programa Educación Responsable. A lo largo del periodo de implementación se ha venido probando que el conocimiento interdisciplinar y los equipos homogéneos pueden generar herramientas educativas artísticas aplicables y significativas. Además, este recurso toma en cuenta los conceptos de liderazgo artístico en el aula, los principios de la LOMLOE (España, 2020) y las recomendaciones sobre las competencias clave de la Unión Europea.

Inspirado en la creación de escenarios de aprendizaje (Jugo y Martín, 2023), se genera un aprendizaje activo y colaborativo mediante la creación de un espectáculo musical, desarrollando capacidades como el trabajo en equipo y la

toma de decisiones, esenciales para formar ciudadanos críticos y comprometidos. Al implementarse en los centros educativos se ha demostrado que este proyecto no solo desarrolla habilidades individuales, sino que también cultiva una conciencia colectiva y un sentido de pertenencia.

II. ORIGEN DEL RECURSO: ALIANZAS PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

La Fundación Botín, a través de su programa Educación Responsable, ha fomentado durante los últimos 17 años el desarrollo emocional, social y creativo en niños y jóvenes de entre 3 y 16 años, impactando a más de 750 centros educativos en diez comunidades autónomas españolas y en siete países de América Latina. Este programa, pionero en España, se basa en una metodología que integra las artes, la literatura, la música y técnicas innovadoras de tutoría para trabajar competencias fundamentales en el aula, como la autoestima, la comunicación asertiva y el pensamiento crítico. La creatividad, entendida como una habilidad clave en el proceso educativo, es uno de los principales intereses de este programa.

Para conocer el impacto de las artes y su relación con la mejora emocional en las aulas que utilizan los recursos de Educación Responsable, la Fundación colabora activamente con instituciones académicas de renombre. Sus informes de impacto han evidenciado mejoras significativas en la convivencia escolar y en la gestión del estrés entre el alumnado. En particular, investigaciones realizadas por la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria han demostrado que el programa actúa como un factor de protección ante comportamientos violentos y de retraimiento social, con efectos que perduran a lo largo del tiempo.

Recientemente, investigaciones realizadas por la Facultad de Educación de la Universidad de Málaga han probado que el alumnado que participa en el programa no solo muestra una mayor inteligencia emocional, especialmente en la capacidad de manejo emocional, sino que también presenta incrementos en creatividad y prosocialidad, comportamientos que contribuyen positivamente a su desarrollo integral (Laboratorio de Emociones, Universidad de Málaga, 2024).

En 2022, la Fundación identificó la necesidad de incrementar los recursos en el área de música, lo que llevó a la planificación del proyecto *Crea tu historia musical*, diseñado para implementar un musical creado y producido desde los

propios centros educativos. A diferencia de sus recursos previos, esta nueva iniciativa debía fomentar el liderazgo educativo, generar escenarios de aprendizaje y conectar a la comunidad educativa con la resolución de problemas, el marco competencial europeo y los objetivos de la Agenda 2030. Con estas premisas, se formó un equipo de trabajo liderado por María Bolado e Iris Jugo quien diseñó el proyecto desde sus inicios junto con músicos profesionales de la ONG Inspiration Persona. Un año más tarde, tras un proceso de investigación y creación sonora, literaria y de puesta en escena, surge *Crea tu historia musical* (CREATHISMU).

El proyecto, implementado en centros de primaria y secundaria, tal y como han demostrado las evaluaciones en su año piloto, no solo fomenta la expresión emocional a través del arte, sino que también impulsa el liderazgo y la colaboración entre el alumnado, aspectos centrales en el enfoque de educación emocional de la Fundación Botín. *Crea tu historia musical* permite a los estudiantes desarrollar una narrativa colectiva, adaptada a la realidad de cada centro, que los motiva a ser protagonistas de su propio proceso creativo y emocional.

En los siguientes apartados se analizará el impacto de este recurso en el aula, abarcando desde la creatividad y la empatía hasta el desarrollo de habilidades de liderazgo. Con esta metodología, *Crea tu historia musical* actúa como un modelo de aprendizaje integral y experiencial, que promueve a la formación de futuros ciudadanos y líderes culturales.

III. CREATHISMUS: FUNDAMENTACIÓN

El recurso permite a cada centro educativo construir su propia narrativa a partir de elementos musicales, literarios y escénicos previamente diseñados. La temática es flexible, adaptándose a la cultura y contexto de cada comunidad educativa. En el proyecto piloto, el tema elegido fue “Orígenes”, pero a largo plazo, cada centro podrá seleccionar su propio tema, fomentando así una conexión profunda con su historia y generando nuevo patrimonio cultural. Según Jugo (2023) en *Crea tu historia musical: Guía General*, el recurso se adapta a las necesidades específicas de cada comunidad, convirtiendo la creación del musical en una herramienta creativa que cataliza las reflexiones, inquietudes y visiones individuales y colectivas de los alumnos.

En parte está fundamentado en la metodología de la investigación sobre Liderazgo artístico y educativo que aplica Iris Jugo en su tesis y que se basa en diseño DBR (por sus siglas en inglés, *Design-Based Research*). Esta metodolo-

gía busca desarrollar y evaluar soluciones prácticas dentro del contexto educativo. DBR combina teoría y práctica mediante un ciclo iterativo de diseño, implementación, evaluación y ajuste, permitiendo la mejora continua del proyecto/ diseño en función de su impacto real en el aula. Este enfoque se diferencia de las metodologías de investigación tradicionales, ya que se lleva a cabo en contextos auténticos de enseñanza y aprendizaje, involucrando a los propios docentes y estudiantes en el proceso de creación y refinamiento. Así, la DBR y consecuentemente el recurso CREATHISMUS, no solo permiten aplicar la teoría en la práctica, sino que además enriquecen la teoría misma con los resultados y experiencias obtenidos en cada ciclo de implementación.

La metodología *Design-Based Research* (DBR) es propia del diseño y las ciencias sociales en sus inicios. Autores como Ann Brown y Allan Collins impulsaron esta metodología en los años 90 en el sector de la enseñanza, buscando una alternativa a las investigaciones controladas y experimentales en entornos educativos. Fue consolidada en 2003 por Collins y el *Design-Based Research Collective*, quienes definieron la DBR como una herramienta para afrontar problemas complejos en educación, generando conocimientos aplicables que responden a las necesidades reales de los centros educativos. En *Crea tu historia musical*, el primer año de implementación se practicó durante su fase de proyecto piloto, perfeccionado a partir de la retroalimentación de los participantes para asegurar su adaptación y relevancia en diversos contextos educativos de cara a cursos posteriores.

El *Design-Based Research* (DBR) fomenta además la colaboración interdisciplinaria, involucrando a investigadores, diseñadores y usuarios en la creación de soluciones prácticas y contextualizadas. Por ello ha sido desarrollado por un equipo diverso de compositores, filólogos, docentes, actores, guionistas e investigadores, quienes han trabajado en conjunto para ofrecer una herramienta alineada con las necesidades de la educación contemporánea.

1. OBJETIVOS DEL RECURSO

Su fundamentación proporciona una base pedagógica flexible que facilita su adaptación a los distintos contextos y necesidades de cada centro educativo. Los objetivos específicos del recurso incluyen:

- Trabajo desde una perspectiva globalizadora: facilitar que los docentes adapten su práctica al ritmo de aprendizaje y trabajo del alumnado, aplicando el proyecto dentro de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y escenarios de aprendizaje.

- Expresiones artísticas: utilizar diferentes formas de expresión y representaciones artísticas, iniciándose en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales, y desarrollando habilidades emocionales y sociales a través de las artes aplicadas.
- Incentivar el liderazgo: fomentar hábitos de trabajo individual y colaborativo, responsabilidad, confianza en sí mismos, sentido crítico, curiosidad e interés en el aprendizaje, promoviendo además un espíritu emprendedor.
- Creación de un entorno seguro: proporcionar un espacio en el que el alumnado pueda expresarse libremente y el juego forme parte del aprendizaje, equilibrando la diversidad funcional y dando voz a quienes pueden pasar desapercibidos en otros contextos.
- Acercar el mundo artístico: ofrecer al alumnado la posibilidad de disfrutar de distintas disciplinas artísticas como una forma de enriquecimiento personal, participando activamente en su propio proceso creativo.

2. ITINERARIOS DEL RECURSO

En *Crea tu historia musical*, el montaje del espectáculo performativo se concibe como un ejercicio de colaboración y expresión social, en el cual la creatividad se entiende desde dos perspectivas fundamentales. Por un lado, como la capacidad de imaginar y motivar a los participantes para convertirse en agentes de cambio, tomando decisiones de manera autónoma y evaluando sus propias acciones (Greene, 1995). Por otro lado, como una herramienta esencial que prepara a los individuos para enfrentar los desafíos complejos del siglo XXI, desarrollando habilidades de resiliencia y adaptabilidad (Beghetto, 2016; Eisner, 2002; Greene, 1995; Wells & Claxton, 2002).

Para que la creatividad impulse todo el proceso, su formato se estructura de manera híbrida, combinando elementos cerrados, proporcionados por el programa Educación Responsable, y elementos abiertos, desarrollados por cada centro. A estas diferentes modalidades las hemos denominado itinerarios.

Tabla 1. *Itinerarios. Crea tu Historia Musical*

MÚSICA	ITINERARIO	NARRATIVA	MÍNIMO DE ÁREAS/DOCENTES
Canciones con la letra ya escrita	A	GUIÓN CERRADO Se toma el guión facilitado en el recurso.	Música *Recomendable contar con apoyo de Educación Artística/Plástica
Canciones con letra pero guión personalizado por el centro	B	GUIÓN SEMIABIERTO Se tienen en cuenta las letras de las canciones y desde ahí se escribe un guión propio.	Música y Lengua castellana y Literatura*^ ^Recomendable contar con asignatura de valores/ética
Canciones sin letra	C	GUIÓN ABIERTO Se genera un guión propio.	Música, Lengua castellana y Literatura y/o Lengua Extranjera*^
Canciones sin letra y se componen nuevos fragmentos	D	GUIÓN ABIERTO + COREOGRAFÍAS.	Música, Lengua castellana y Literatura y/o Lengua Extranjera y Educación Física*^ etc

Nota. Fuente: Fundación Botín. (2023). *Crea tu historia musical: Guía General* (p. 8).

Como se observa, *Crea tu historia musical* ofrece cuatro posibles itinerarios, y la elección del recorrido queda en manos de los centros educativos y los docentes participantes en el recurso. El punto de partida es la creación de escenarios de aprendizaje, pero el desarrollo y resultado final serán tan diversos como los propios participantes. Este diseño permite que tanto el alumnado como el profesorado aporten su creatividad al proyecto, personalizando aspectos como la estructura narrativa, las letras de las canciones y otros elementos escénicos según las preferencias y características de cada comunidad educativa.

El aprendizaje significativo surge cuando los estudiantes asumen un rol activo en su proceso educativo, desarrollando habilidades de autogestión y construyendo su propio conocimiento (Biesta, 2010). *Crea tu historia musical* aplica este principio a través de un enfoque de liderazgo compartido, donde docentes y estudiantes colaboran activamente en el desarrollo de proyectos mediante una metodología de investigación-acción. Esta filosofía, que empodera a los estudiantes en su propio aprendizaje, sienta las bases del recurso y crea un entorno que promueve la participación activa y la autonomía, con objetivos claros y un intercambio constante de conocimientos (Fan y Cai, 2022).

El liderazgo compartido que fomenta el recurso se construye sobre los principios del liderazgo artístico desarrollados en la tesis de Iris Jugo, en la cual el liderazgo se concibe como un proceso colaborativo y transformador que moviliza tanto a docentes como a estudiantes hacia un propósito común. Este modelo, alineado con los valores de la Agenda 2030, pone énfasis en la colaboración, la sostenibilidad y el impacto social, promoviendo una educación que trasciende

la instrucción para convertirse en un agente de cambio en la comunidad. Inspirado en el liderazgo distribuido de Spillane (2006), *Crea tu historia musical* permite que cada participante asuma responsabilidades compartidas, fortaleciendo así su rol activo en la construcción de una cultura de aprendizaje colectivo y significativo. De esta manera, los estudiantes no solo adquieren conocimientos; se transforman en líderes conscientes y comprometidos, preparados para contribuir a la creación de una sociedad más inclusiva y resiliente, y para enfrentar los retos del siglo XXI mediante una educación orientada al propósito y la acción transformadora.

IV. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Crea tu historia musical es un recurso que se fundamenta en la creación de escenarios de aprendizaje, tal y como los describen Jugo y Martín (2022). Estos escenarios son entornos pedagógicos enriquecidos con elementos artísticos presentes en cada fase del proceso: desde la planificación y la inmersión en el recurso, hasta el desarrollo y la evaluación. En cada etapa se emplean técnicas de *Art Based Innovation* (ABI), integrando el arte como un motor fundamental de aprendizaje y creatividad.

Los escenarios de aprendizaje están alineados con las situaciones de aprendizaje propuestas en la LOMLOE y enriquecidos mediante el valor artístico. Este enfoque permite abordar las dimensiones de “capacidad” y “actitud” de manera integral y competencial, incorporando principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS). Estos escenarios no solo constituyen espacios creativos para la acción, sino que también recrean realidades en las que los estudiantes pueden desplegar sus capacidades y adoptar actitudes acordes con el contexto que representan.

La misión de *Crea tu historia musical* es ofrecer a los docentes herramientas efectivas para trabajar las competencias emocionales, sociales y las capacidades creativas en el alumnado. Esto se logra mediante la creación de escenarios de aprendizaje que abarcan la elaboración, el montaje y la puesta en escena de un espectáculo musical. Así, el recurso se convierte en un proyecto inmersivo y multidisciplinar que fomenta la participación activa de los estudiantes, independientemente de su experiencia o habilidad artística previa. Este aprendizaje colectivo culmina con una representación abierta al público, que permite a los estudiantes compartir su proceso y sus logros. Este acto final, además de ser una celebración, refuerza las competencias y el concepto actitudinal trabajado durante el proyecto.

El recurso también fomenta el trabajo en red entre los centros educativos. Cuenta con un asesoramiento continuo que apoya a los docentes en la creación de entornos seguros y colaborativos. Este enfoque de apoyo compartido se orienta a que los docentes generen espacios donde los estudiantes puedan explorar sus emociones y desarrollar relaciones interpersonales en un ambiente de confianza y respeto, esencial para el aprendizaje socioemocional.

1. COMPETENCIAS CLAVE DESARROLADAS A ATRAVÉS DEL RECURSO

El enfoque multidisciplinar de *Crea tu historia musical* facilita el desarrollo de competencias clave en el alumnado, adaptándose a las realidades y necesidades de cada comunidad educativa:

- Competencia en comunicación lingüística: se promueve a través de la creación de guiones y la interpretación teatral.
- Competencia plurilingüe: aplicable cuando el proyecto incluye el uso de Lengua Extranjera, Segunda Lengua o Lengua Indígena, ampliando la diversidad lingüística en el aprendizaje.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), el recurso promueve la autonomía y fortalece habilidades personales y sociales de los estudiantes.
- Competencia ciudadana: fomentada mediante prácticas de diálogo, puesta en escena y representación pública, promoviendo el sentido de pertenencia y participación social.
- Competencia emprendedora: impulsada a través de la organización, difusión y producción del espectáculo, así como por la resolución de problemas que puedan surgir durante el proceso.
- Competencia en conciencia y expresión cultural: el recurso explora y crea patrimonio cultural, facilita conexiones intergeneracionales y permite a los estudiantes descubrir la relevancia de la cultura en sus vidas.

Estos escenarios de aprendizaje permiten a los estudiantes aplicar y desarrollar competencias de manera práctica y contextualizada, promoviendo un aprendizaje integral y significativo que va más allá de la teoría, integrándose en la realidad de su entorno y en su vida cotidiana.

Dado que el aprendizaje está muy ligado a las emociones, uno de los principales retos en la implementación de programas de educación emocional es crear

entornos seguros y efectivos que permitan a los estudiantes explorar sus emociones y fortalecer sus habilidades interpersonales. En su estudio *The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning*, Durlak et al. (2011) demostraron que los programas bien estructurados y basados en la investigación pueden mejorar significativamente el clima escolar y reducir comportamientos problemáticos. CREATHISMU responde a estas recomendaciones al emplear el arte como herramienta pedagógica para la expresión emocional y el desarrollo de la empatía, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias personales en un contexto colaborativo y seguro. Para generar esos espacios seguros, se trabaja con mentorías en red de los profesores y se les propone fórmulas de evaluación, más allá de los espectros tradicionales. Consecuentemente gran parte de los procesos de evaluación se basan en la gamificación y en técnicas de educación no formal, manteniéndose como constante a lo largo del proceso, tal como recomienda la Unión Europea en sus directrices para la validación del aprendizaje no formal e informal (Cedefop, 2023).

V. IMPACTO DE CREATHISMU

Durante el curso piloto 2023-2024, la herramienta desglosada en sus numerosas guías y audios se implementó en seis centros educativos, incluidos dos fuera de España: México y Chile. El proyecto abarcó dos institutos de secundaria en Galicia y Murcia, así como cuatro colegios. Participaron 487 alumnos, 38 docentes y se contabilizaron más de 3500 asistentes en los conciertos finales.

Este primer año piloto permitió evaluar el impacto del recurso y realizar ajustes basados en las sugerencias de los participantes (docentes y alumnado), utilizando técnicas de recopilación de datos cualitativos y cuantitativos.

Para la evaluación cuantitativa de los docentes, se llevaron a cabo tres fases mediante formularios. La primera fase se realizó al inicio de la implementación, tras un mes de trabajo con el recurso; la segunda, a los seis meses; y la tercera fue una evaluación final por escrito. Estas evaluaciones fueron completadas principalmente por los docentes responsables, en su mayoría profesores de música, salvo en un centro.

Para la recopilación de datos cualitativos, se utilizó una plataforma colaborativa en Padlet, donde los centros documentaron su progreso, compartiendo entrevistas con los alumnos, recursos generados, guiones, avances y dificultades, así como la representación final del musical. Este enfoque de documentación permitió obtener una visión detallada del proceso, identificando áreas de mejora para el siguiente curso.

La evaluación de los alumnos incluyó una experiencia de gamificación, no formal education y *Art-Based Research* (ABR), diseñada por Iris Jugo en un centro educativo de la Comunidad de Madrid. Mediante un aula preparada para la evaluación gamificada y a través de actividades lúdicas con pegatinas, post-its y pequeñas representaciones, los alumnos valoraron el proyecto de manera dinámica, sin percibir que estaban evaluando el recurso o sus propias competencias. Este enfoque creativo se aplicó a un grupo de 62 estudiantes de quinto de primaria, logrando una evaluación auténtica y espontánea que reflejó genuinamente su experiencia y aprendizaje. Los resultados preliminares de esta evaluación piloto, nos indican que el recurso permite a los estudiantes desarrollar habilidades de liderazgo al involucrarse en el proceso creativo, desde la concepción de ideas hasta la ejecución de la obra.

A nivel testimonial un docente de un instituto en Galicia destacó que el recurso había “transformado la dinámica de la clase, permitiendo que los estudiantes más reservados asumieran roles de liderazgo en tareas creativas, lo que aumentó su confianza y participación activa”. De manera similar, en un colegio de México, los estudiantes expresaron que el proyecto les había enseñado a “trabajar en equipo y a valorar las ideas de los demás”. El enfoque de itinerarios flexibles, que permite elegir entre itinerarios cerrados, abiertos o híbridos, ha sido fundamental para el éxito del proyecto. Al permitir que cada centro adapte el recurso a su contexto específico, *Crea tu historia musical* ha promovido un liderazgo compartido, donde los estudiantes toman decisiones significativas y se sienten propietarios de sus proyectos creativos.

1. IMPACTO EN EL PROFESORADO Y EL ROL DEL DOCENTE COMO FACILITADOR

El rol del profesorado en *Crea tu historia musical* se configura desde un enfoque donde el docente actúa como facilitador del aprendizaje en lugar de ser el líder exclusivo del proceso. Esta flexibilidad ha permitido fomentar una mayor autonomía y creatividad en el alumnado. Una docente de Cantabria señaló que “el proyecto no solo ha fortalecido las habilidades emocionales de los estudiantes, sino que también nos ha permitido trabajar de manera colaborativa, aprendiendo conjuntamente en cada fase del proyecto”. Este enfoque de co-aprendizaje se sustenta en el liderazgo artístico y el liderazgo compartido, en el cual la responsabilidad y toma de decisiones se reparten equitativamente entre los miembros del aula, promoviendo así un entorno de crecimiento conjunto para estudiantes y docentes.

2. DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL ALUMNADO

Durante el curso piloto de *Crea tu historia musical*, se registró un progreso significativo en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en el alumnado. Las actividades integradas en el recurso promovieron avances en competencias clave, como el autocontrol, la empatía y la colaboración. Los datos de evaluación indican que un 80% de los docentes percibieron mejoras en la capacidad de autocontrol y en la inteligencia emocional de los estudiantes, particularmente en la expresión y regulación de emociones en contextos grupales. Este impacto se asocia con la estructura flexible del recurso, que permite optar por itinerarios cerrados, abiertos o híbridos, lo que facilita la adaptación de las actividades al contexto específico de cada centro educativo. La capacidad de personalizar el recurso ha sido identificada por los docentes como un elemento crucial para motivar al alumnado y fomentar una participación activa en el proceso creativo.

3. IMPACTO SOBRE LO COLECTIVO Y LA AUTOESTIMA

Los testimonios recogidos de docentes y estudiantes subrayan transformaciones en la dinámica de grupo y en la autoestima de los estudiantes. En un centro educativo de Cantabria, el equipo docente observó que el proyecto “potenció la autonomía y creatividad de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente presentaban una actitud más reservada”. En un instituto de Galicia, estudiantes previamente introvertidos asumieron roles de liderazgo durante el desarrollo del musical, logrando una implicación activa de toda la clase. En un colegio de México, un docente destacó que el recurso “fomentó un sentido de pertenencia y colaboración entre los estudiantes, quienes aprendieron a valorar y respetar las ideas de sus compañeros”. Estos testimonios reflejan el impacto positivo del recurso no solo en el desarrollo individual de los estudiantes, sino también en la cohesión del grupo, mejorando la convivencia y el apoyo mutuo dentro del aula.

4. IMPACTO SOBRE LO COLECTIVO Y LA AUTOESTIMA

La implementación del recurso en el curso piloto ha contado con el apoyo de los equipos directivos en la mayoría de los centros educativos, facilitando así su integración en el currículo escolar y ampliando su impacto en la comunidad educativa. Aproximadamente el 90% de los centros reportaron una colaboración activa del equipo directivo en la organización y promoción del evento final. En varios centros, la asistencia de familiares al concierto de clausura superó las

expectativas, lo cual demuestra el interés y el valor que la comunidad asigna a este tipo de iniciativas que integran lo artístico y lo educativo.

El aumento en el número de centros inscritos para el curso 2024-2025, con más de 70 instituciones interesadas, es una evidencia de la relevancia y necesidad de *Crea tu historia musical* y recursos similares para el desarrollo de competencias emocionales y sociales en el alumnado. Esta expansión consolida el proyecto como un modelo educativo innovador que integra el arte y el liderazgo en un entorno de aprendizaje colaborativo y experiencial, apoyando el crecimiento integral de los estudiantes y el fortalecimiento de la comunidad educativa.

V. CONCLUSIONES

El proyecto *Crea tu historia musical* es un caso exitoso en la integración de las artes para el desarrollo de competencias emocionales, sociales y creativas en la educación. Mediante escenarios de aprendizaje enriquecidos con elementos artísticos, el recurso ha demostrado cómo la combinación de creatividad, liderazgo y artes puede ser transformadores, fomentando un desarrollo integral de los estudiantes e involucrando activamente al profesorado y a su comunidad educativa.

Un logro destacado del proyecto es su capacidad para renovar la dinámica del aula a través del liderazgo compartido. Al adoptar un rol de facilitadores, los docentes promovieron la autonomía de los estudiantes, generando mejoras significativas en la interacción grupal y en la autoestima. Sin embargo, este cambio de rol docente requiere habilidades específicas y una apertura al cambio que no siempre está presente en todos los contextos educativos. La implementación efectiva de un liderazgo artístico demanda una formación especializada y un compromiso profundo, lo que representa un reto para su escalabilidad en centros con recursos limitados o con menor apoyo estructural.

La colaboración entre centros y el asesoramiento continuo a los docentes fueron factores clave para el éxito del proyecto, creando entornos seguros y colaborativos para los docentes que luego replicaron con sus alumnos. De esta forma los estudiantes pudieron explorar y expresar sus emociones constructivamente. Para asegurar la sostenibilidad de este enfoque, sería necesario fortalecer estas redes de colaboración y mantener un asesoramiento continuo.

En términos de impacto en competencias, capacidades y aspectos actitudinales, el recurso mostró avances importantes en áreas como autocontrol, empatía, colaboración y creatividad. Los estudiantes asumieron roles de liderazgo en

proyectos artísticos, desarrollando sus habilidades emocionales y su capacidad para resolver problemas, tomar decisiones y trabajar en equipo. Sin embargo, la adopción de estos roles depende en gran medida de la disposición individual y grupal, así como del contexto cultural y socioeconómico del centro educativo. En contextos menos receptivos a la participación activa y creativa de los estudiantes, la implementación puede enfrentar limitaciones notables. Involucrar a más docentes aumenta la probabilidad de un impacto positivo.

Y finalmente es fundamental subrayar la importancia de la transferencia de conocimiento desde la investigación académica hacia recursos prácticos y accesibles en las aulas para la educación artístico/ emocional. La colaboración entre universidades y entidades como la Fundación Botín demuestra que la investigación puede y debe traducirse en productos educativos innovadores, capaces de impactar en el desarrollo emocional y social de los participantes. *Crea tu historia musical* es un ejemplo de cómo el conocimiento académico, en educación emocional y liderazgo artístico, puede materializarse en herramientas que enriquecen la experiencia educativa y responden a las demandas actuales del sistema educativo. Esta transferencia es esencial para que los hallazgos teóricos se conviertan en prácticas efectivas que beneficien a toda la comunidad educativa. Y para que las Universidades se consoliden como puentes entre el conocimiento y las necesidades sociales.

En conclusión, *Crea tu historia musical* representa un modelo de aprendizaje experiencial que integra teoría y práctica de forma innovadora, aplicando un enfoque pedagógico inclusivo y transformador. Su éxito en la fase piloto y el interés de más de 70 centros en implementarlo en el curso 2024/25 refuerzan su relevancia como herramienta educativa para formar ciudadanos críticos, creativos y comprometidos. Sin embargo, para consolidarse como una propuesta de cambio en el sistema educativo, es crucial reflexionar sobre los recursos, la formación docente y las estructuras de apoyo necesarias para su implementación a mayor escala. Este proyecto marca un camino prometedor, aunque desafiante, hacia una educación del siglo XXI en la que las artes, la educación emocional y el liderazgo artístico pueden ser pilares clave para enfrentar los desafíos emocionales y sociales del futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beghetto, R. A. (2016). *Big wins, small steps: How to lead for and with creativity*. Corwin Press.
- Biesta, G. J. J. (2010). *Good education in an age of measurement: Ethics, politics, democracy*. Paradigm Publishers.

- Brown, A. L., & Collins, A. (1997). The role of design research in educational reform. *Educational Researcher*, 26(1), 1-4.
- Cedefop. (2023). *Directrices europeas para la validación del aprendizaje no formal e informal* (3.ª ed.). Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <http://data.europa.eu/doi/10.2801/89649>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Fan, M., & Cai, W. (2022). How does a creative learning environment foster student creativity? An examination on multiple explanatory mechanisms. *Current Psychology*, 41(7), 4667-4676. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00974-z>
- González-Zamar, M. D., & Abad-Segura, E. (2019). Evidencias del aprendizaje creativo en la educación superior. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 30(77), 111-132.
- Greene, M. (1995). *Releasing the imagination: Essays on education, the arts, and social change*. Jossey-Bass.
- Jugo Núñez-Hoyo, I. M. (2023). *Crea tu historia musical: Escenarios de aprendizaje* (1.ª ed.). Fundación Botín. <https://www.educacionresponsable.org>
- Jugo Núñez-Hoyo, I. M., & Martín Sánchez, Ó. J. (2022). Innovación educativa para el liderazgo cultural y creativo. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades*, 52(3), 159-180. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9277152>
- Laboratorio de Emociones, Universidad de Málaga. (2024). *Impacto psicológico del programa Educación Responsable*.
- Spillane, J. P. (2006). *Distributed leadership*. Jossey-Bass.
- Unión Europea. (2018). *Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Diario Oficial de la Unión Europea. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604(01))
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. United Nations General Assembly. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Wells, G., & Claxton, G. (2002). *Learning for life in the 21st century: Sociocultural perspectives on the future of education*. Blackwell Publishing.

Iris Jugo Núñez-Hoyo
 Facultad de Bellas Artes
 Universidad Complutense de Madrid
 C/ Pintor El Greco, 2
 28040 Madrid (España)
<https://orcid.org/0000-0002-4569-1197>