

## LOS INSTRUMENTOS MUSICALES EN EL *MÉTODO MUSSCREEN*

### MUSICAL INSTRUMENTS IN THE *MUSSCREEN* METHOD

Javier Robles Sánchez

Universidad de Murcia

*Recepción:* 18-07-2023

*Aceptado:* 03-08-2023

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16911521>

#### Resumen

El presente documento trata sobre los instrumentos musicales en *El Método MusScreen*. Este se define como una actitud ante el audiovisual en el aula de Música. No se busca un uso aleatorio del audiovisual, sino una enseñanza significativa que tenga presente las carencias de la sociedad actual y sus metodologías. Se tiene como objetivo indagar en la importancia y función de los instrumentos musicales en *El Método MusScreen* en cada uno de los ámbitos que distingue Montoya Rubio, siendo sonorización, extrapolación, aprehensión musical, filmación y generación de audiovisuales. Cada una de estas categorías se tratará de definir para posteriormente, vincularlo con las posibilidades instrumentales en el aula de Música de Educación Primaria. Entre los instrumentos que se mencionan en el documento, encontramos la voz, percusión corporal, los instrumentos de percusión de altura determinada (PAD), los instrumentos de percusión de altura indeterminada (PAI), la flauta dulce, el ukelele e instrumentos interactivos a través de las TIC. En su desarrollo se hace uso de una metodología cualitativa para la recogida e interpretación de los datos, destacando como técnica de investigación el análisis de estos. Como conclusión, se exponen motivos por los cuales deben trabajarse los instrumentos musicales desde el producto audiovisual. Entre ellos, se destaca la experimentación activa y ludicidad.

**Palabras clave:** *Método MusScreen*, Educación Musical, Instrumentos Musicales.

## **Abstract**

This document deals with musical instruments in The MusScreen Method. This is defined as an attitude towards audiovisuals in the music classroom. It does not seek a random use of audiovisuals, but a meaningful teaching that takes into account the shortcomings of today's society and its methodologies. The aim is to investigate the importance and function of musical instruments in The MusScreen Method in each of the areas distinguished by Montoya Rubio, being sound, extrapolation, musical apprehension, filming and generation of audiovisuals. Each of these categories will be defined and then linked to the instrumental possibilities in the Primary Music classroom. Among the instruments mentioned in the document, we find voice, body percussion, percussion instruments of determined height (PAD), percussion instruments of indeterminate height (PAI), the recorder, the ukulele and interactive instruments through ICT. In its development, a qualitative methodology is used for the collection and interpretation of the data, highlighting data analysis as a research technique. As conclusions, the reasons why musical instruments should be worked on from the audiovisual product are set out. Among them, active experimentation and playfulness stand out.

**Keywords:** *MusScreen Method*, Music Education, Musical Instruments.

## Introducción

En los últimos años ha aumentado considerablemente la literatura relacionada con el audiovisual. Estos estudios han posibilitado el análisis del producto audiovisual desde una perspectiva pedagógica, permitiendo que los investigadores propongan planteamientos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La juventud de este campo de estudio musicológico hace que quizá no se haya indagado lo suficiente. Cabe destacar que, por juventud, en España se refiere a un par de décadas, pues las primeras investigaciones de esta índole no las encontramos hasta el siglo XXI. Además, como indican Radigales y Fraile Prieto (2006) muchos países todavía siguen anclados en metodologías muy tradicionales e incluso presentan una concepción anacrónica que juzga la música audiovisual como un tema menor. También añaden que en relación con las investigaciones sobre los audiovisuales existen una gran diferencia entre la rápida evolución del mercado y la industria frente a los escasos estudios académicos que los analizan.

En España no es hasta el año 2010 cuando encontramos la primera publicación que ahonda en el potencial de los medios audiovisuales con la tesis doctoral de Juan Carlos Montoya Rubio en la Universidad de Salamanca. Si bien es cierto que es la primera que lo hace de forma sistemática y con un amplio espectro, existen artículos citados en la tesis que trabajan experiencias audiovisuales. Es en 2022 cuando nace *El método MusScreen: Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual*. Tal y como indica Olarte Martínez (2022), este ha dejado constancia de la madurez de este marco conceptual. Además, indica que el Dr. Montoya Rubio expone herramientas para todos los niveles educativos, haciendo uso de un lenguaje ágil y divulgativo para huir de complejas explicaciones teóricas. A modo de conclusión añade que se trata de un volumen imprescindible en la pedagogía musical para tratar los aspectos relacionados con los métodos preexistentes con el fin de un futuro alentador de la didáctica musical. Por otro lado, Azorín-Delegido (2022) expone que “se trata de una obra potente, con carácter, que puede llevar a reflexionar sobre la práctica diaria en el aula y sobre la utilidad de los materiales audiovisuales para la enseñanza musical” (p. 94).

## 1. Metodología

En el presente documento se analiza el uso de los instrumentos musicales en *El Método MusScreen* aplicados al aula. Esta monografía busca el mayor aprovechamiento de los recursos con el objetivo de conseguir una renovación en la Educación Musical. Siguiendo las ideas de Montoya Rubio (2022), es básico integrar los recursos audiovisuales en el ámbito cotidiano. El investigador es consciente de las dificultades que conlleva la elaboración de una taxonomía, por lo que ha establecido cuatro categorías que den cabida a las posibilidades del uso audiovisual en el aula, especialmente en las etapas obligatorias. El objetivo principal es: analizar la importancia de los instrumentos musicales en *El Método MusScreen*. Además, como objetivo secundario se destaca: conocer y describir la función y las posibilidades de los instrumentos musicales en relación con el medio audiovisual.

Para ello, se hace uso de una metodología cualitativa para la recogida de datos (no numérica) de *El Método MusScreen*. Este enfoque metodológico permite que la investigación se base en la interpretación de dichos datos. El estudio utilizará esta información para tratar de conseguir los objetivos acotados anteriormente. Como técnica de investigación se ha procedido al análisis de los datos de cada una de las categorías establecidas por Montoya Rubio, siendo sonorización, extrapolación, aprehensión teórica y filmación-generación de audiovisuales.

## 2. Sonorización

Que la sonorización esté considerada como un sello distintivo del audiovisual en las aulas de Música es una realidad. El origen del término es sello del propio de Montoya Rubio, y queda definido como el proceso de:

Implementar sonidos producidos por instrumentos corporales (percusión o voces), escolares o por grabaciones de músicas adecuadas a un fragmento visual (mudo o sonoro), cuyo origen puede ser didáctico o no,

pero cuya finalidad se torna pedagógica en la determinación final del producto a través de una propuesta de objetivos adaptados al nivel del alumnado. (Montoya Rubio, 2022, p. 18)

Conociendo ya su definición, es posible distinguir entre dos modelos: las que se realizan “en vivo” y las que hacen uso de sonidos pregrabados. Entre los criterios de selección de los audiovisuales se destaca la simplicidad, accesibilidad, significatividad y adecuación temática. Según Montoya Rubio (2022) se debe a que gracias a la sonorización es posible llevar a cabo procedimientos que solo pueden hacerse con los audiovisuales. Expone que se trata de una práctica que está presente desde los primeros libros de texto, como por ejemplo en actividades relacionadas con la música de cine. A pesar de su persistencia en el aula años atrás, se debe destacar el avance tecnológico que ha incitado su desarrollo desde comienzos del siglo XXI. Se considera clave el uso de proyectores y el acceso a internet que han facilitado la inserción de materiales online en el transcurso de las sesiones. Además, debo mencionar la existencia de la pizarra digital al ser un recurso novedoso que se está extendiendo por las aulas de Educación Primaria. Entre sus ventajas y relacionándolas con el medio audiovisual, destaco la interactividad y la personalización del aprendizaje.

## **2.1. Los instrumentos en la sonorización**

Acerca de los instrumentos, el investigador destaca que no se requiere de grandes aptitudes musicales acerca de su manejo. A través de prácticas sencillas de sonorización es posible que alumnos con apenas conocimientos previos puedan dotar de funcionalidad a un instrumento. Es labor del docente el correcto uso de los instrumentos disponibles, así como ser capaz de diseñar los recursos didácticos para optimizar su uso. A continuación, se detallarán aspectos relacionados con la voz, los instrumentos de percusión de altura determinada (PAD), los instrumentos de percusión de altura indeterminada (PAI) y con otros instrumentos. Como primer instrumento debo mencionar la voz. Se trata de un recurso idóneo para experimentar sonoridades desde la

infancia. A la hora de llevar a cabo una sonorización, puede utilizarse la voz junto a otros recursos vocales para producir multitud de efectos a través de técnicas como el vibrato, el falsete, el silbido... A modo de ejemplo puede colocarse la boca para producir la letra “v” tratando de imitar el vuelo de una mosca o golpear la lengua contra paladar imitando el galopar de un caballo. Además, siguiendo a Mota (2018), la voz es un elemento clave en el aula de Educación Infantil y Primaria que se debe guiar en un proceso natural y evolutivo.

Por otro lado, se mencionan los instrumentos de percusión de altura determinada (PAD). Montoya Rubio (2022) destaca especialmente el uso de xilófonos y metalófonos en la sonorización al conseguir dotar de una utilidad a instrumentos que en numerosas ocasiones están desaprovechados. En las dinámicas de aula se deben incluir prácticas que los incorporen. Estos instrumentos podrían utilizarse, por ejemplo, para imitar el sonido de una ambulancia tocando una quinta justa. Además, gracias a los instrumentos de percusión de altura indeterminada podemos hacer efectos para la sonorización, como puede ser una persona llamando a la puerta con unas claves o caja china. No obstante, esos sonidos no siempre deben formar parte de la escena, es decir, pueden ser sonidos que guíen al consumidor del audiovisual. A modo de ejemplo, podría utilizarse un redoble con unas baquetas para preparar una situación de intriga. Otro instrumento que podemos utilizar a la hora de abordar una sonorización puede ser la flauta dulce. Sin embargo, a pesar de ser un aerófono, se trata de un instrumento capaz de producir sonidos en una altura determinada, por lo que es posible encasillarlos en este apartado en el mismo grupo que los instrumentos PAD.

Por último, se debe mencionar el uso de cotidiáfonos en el aula de Educación Primaria. Según indica Akoschky (1996) se trata de instrumentos realizados con materiales y objetos de uso cotidiano con un proceso de construcción simple. Son un recurso excelente por su gran potencial y bajo coste. Desde los distintos niveles y edades podemos explorar su timbre, experimentando con diferentes sonidos para lograr el deseado en la sonorización. Con respecto a estas posibilidades, un cotidiáfono se puede golpear suave o fuerte, golpear en

distintas partes, utilizar distintas técnicas o herramientas para golpear o incluso, combinarlo con otros instrumentos. Como muestra de su uso, es posible diseñar un recipiente con granos de arroz o lentejas que imite el sonido de la lluvia al moverlo lentamente. Dependiendo de la velocidad con la que se mueva, se conseguirá un efecto u otro. También sería posible golpear con una baqueta para modificar su resonancia si lo deseamos para nuestro fin. Además, se destaca su proceso de construcción por el alto umbral de motivación para el alumnado.

### 3. Extrapolación

Tal y como lo define Montoya Rubio (2022), extrapolar significa “extraer melodías de un contexto original para utilizarse fuera de él” (p. 26). Se destaca que puede considerarse una práctica pionera por su gran simplicidad. Además, la música del audiovisual siempre es sugerente para trabajar en la Educación Musical. El investigador añade que incluso cuando los docentes no tenían facilidades, hacían un esfuerzo para que sus alumnos pudieran interpretar con la flauta dulce melodías conocidas. Entre otras, menciona *Titanic* (Cameron, 1997), *Mary Poppins* (Stevenson, 1964), *Sonrisas y Lágrimas* (Wise, 1965) y *Superman* (Donner, 1978). Indica que se deben superponer las posibilidades del medio audiovisual como herramienta en el aula al gusto del docente. En sus comienzos, esta práctica se limitaba a interpretar un conjunto de melodías cerrado y repetitivo, debido según Montoya Rubio (2022) a la falta de herramientas metodológicas y a la ausencia de materiales accesibles para poner en práctica un repertorio más variado y cercano a los gustos del alumnado. Establece que, para que la extrapolación sea verdaderamente efectiva, el tema musical seleccionado debe ser no solo conocido por la mayoría de los discentes, sino además motivante. Se tiene como propósito un modelo de actividad significativa. También se debe destacar la extrapolación como una praxis que cumpla con las expectativas del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los medios audiovisuales. Por otro lado, Montoya Rubio (2007) insiste en los beneficios de insertar la música de cine en las aulas. Destaca la importante de ejecutar melodías cinematográficas evitando la desconexión entre los procedimientos cotidianos del aula y la música de cine.

El investigador indica que la inserción del cine como estrategia de aprendizaje debe ser una constante.

### **3.1. Los instrumentos en la extrapolación**

A la hora de abordar el papel de los instrumentos es innegable que la actividad más común sea la ejecución con un instrumento melódico del tema principal. Como ejemplo, Montoya Rubio (2022) menciona la adaptabilidad del tema franquicia de *Harry Potter* (Columbus, Cuarón, Newell y Yates, 2001-2011). No obstante, indica que, por cuestiones pedagógicas y lógicas, se debe cuidar el registro del instrumento y las dificultades técnicas. Cabe destacar que en las actividades que únicamente cuentan con la interpretación con un instrumento melódico del tema principal, suele hacerse con la flauta o con los instrumentos PAD. Esto se debe a que son los únicos instrumentos que suelen estar presentes en el aula de Educación Musical capaces de interpretar una melodía melódico-rítmica.

A continuación, se hablará sobre la voz y su pertinencia en este apartado. A través de ella, es posible trabajar la extrapolación haciendo uso de prosodias y el canto. Tal y como indica el investigador, se trata de una actividad realmente útil en el que podemos aprovechar las ideas de Kodály. El objetivo de ese pedagogo húngaro es conseguir a través de la música la formación integral del individuo, apoyándose en el canto colectivo y la canción popular, con la importancia que el folclore tiene para el alumnado. Se busca la ludicidad, haciendo que el contexto de la enseñanza no tenga vínculos con la competición. No obstante, como expone Lucato (2001) también ideó varios procedimientos presentes actualmente en las aulas de música, siendo estos la fononimia, el silabeo rítmico y la solmisación (también conocido como do móvil o solfeo relativo). En este apartado, debo resaltar las posibilidades de esta gran variedad de recursos y los medios audiovisuales. Para ilustrar esta idea, en *El Método MusScreen* encontramos una prosodia musical que emplea la melodía de Harry Potter mencionada anteriormente.

Manteniendo este mismo enfoque y haciendo uso de los instrumentos de pequeña percusión del aula, en este caso los instrumentos PAI, Montoya Rubio (2022) propone una actividad rítmica que sea aplicable como acompañamiento a una audición. Esta práctica también es posible con patrones de percusión corporal. Además, se destaca la viabilidad de ejercicios con patrones rítmicos de ostinatos. Por otro lado, mirando hacia un nuevo enfoque y relacionándolo con el uso de las TIC en el aula, se propone el uso de aplicaciones como *Melody Maker*. Según indica el investigador, se trata de una actividad interactiva con la pizarra digital en la que el alumnado pulsa pantalla sobre cada uno de los sonidos de la melodía que se vaya a interpretar.

Por último, me gustaría añadir la práctica instrumental en el aula a través de arreglos o composiciones que se sustenten con los instrumentos mencionados anteriormente. Teniendo como base melodías conocidas para los alumnos, el docente puede “orquestrarlas” para los instrumentos disponibles. Propondría para ello la interpretación de la melodía con la flauta dulce o la voz, el uso de los instrumentos PAD (metalófonos, xilófonos y carrillón, principalmente) para las voces secundarias, acordes, contrapuntos u otras melodías y los instrumentos PAI para la creación de la base rítmica con un ostinato. Como opción, se podría armonizar de forma sencilla una pieza para interpretar los acordes con el ukelele. No obstante, depende de las posibilidades de cada centro y de su dotación instrumental. Por otro lado, el docente también puede componer y realizar sus propios arreglos para determinadas situaciones.

Por otro lado, soy consciente del posible rechazo que algunos docentes tienen a la hora de trabajar en clase instrumentaciones y/o prácticas vocales, ya sea por la dificultad de controlar al alumnado, por falta de conocimiento armónico de la teoría musical o por no disponer de una correcta formación coral, entre otros aspectos. Adicionalmente, existen colegios que todavía mantienen como pilar fundamental el libro de texto en la asignatura de música, pudiendo ser una traba.

#### 4. Aprehensión musical

Que no todos los medios audiovisuales son acogidos de igual forma en las aulas es una realidad. Montoya Rubio (2022) indica que es posible hallar audiovisuales que pretendan un aprendizaje específico y directo, junto con otros que no tienen como objetivo ser llevados al aula de Música. La mediación del docente también es un factor clave, pues en ocasiones el trabajo podría consistir en acceder al audiovisual. En cambio, otras requerirán que el docente indague para extraer las enseñanzas pertinentes. Esta tarea permite que el producto audiovisual penetre en el aula con un proceso de acomodación para el contexto educativo.

Después de años de investigación en el campo, ha sido posible clasificar las producciones quedando plasmados los recursos que pueden utilizarse para la aprehensión musical a partir del audiovisual. Para ello, Montoya Rubio (2013) remarca tanto el grado de intencionalidad de enseñar música, y, en proporcionalidad inversa, el esfuerzo o mediación por parte del docente para que el audiovisual llegue al alumnado. En la jerarquía que establece, encontramos los siguientes:

- Audiovisuales para el gran público
- Audiovisuales para el público infantil-juvenil
- Audiovisuales con tópicos musicales
- Audiovisuales con elementos musicales destacados
- Biopics musicales
- Lúdicos e instructivos
- Para la enseñanza musicales

Como se ha indicado anteriormente, intervienen dos factores inversamente proporcionales. Desde la categoría *Audiovisuales para el gran público* hacia las siguientes, va aumentando la intención didáctico-musical y disminuyendo la mediación del docente.

#### **4.1. Los instrumentos en la aprehensión musical**

Una vez conocida la importancia de la aprehensión musical en el aula de Música, somos conscientes de que es una alternativa realmente útil para la enseñanza musical. A la hora de relacionarla con los instrumentos musicales existen una multitud de casuísticas para implementar. Montoya Rubio (2022) destaca la importancia de relacionarlos con los intereses del alumnado. Como ejemplos, expone la creación de un cotidiáfono para un anuncio de coches, una cortinilla antigua que pueda remitirnos a ejercicios rítmicos frenéticos o buscar efectos para el paso de una pantalla a otra en un videojuego.

El uso significativo de instrumentos musicales en las sesiones de música debe enfocarse hacia un aprendizaje activo y basado en la experiencia. Las dinámicas deben promover una conexión emocional con la música, desarrollar habilidades auditivas, fomentar la creatividad y la expresión de la personalidad. La aprehensión musical a través de los medios audiovisuales es una forma rica de explorar y aprender sobre la música que permite a los estudiantes desarrollarse de manera integral gracias al uso de instrumentos en el aula.

#### **5. Filmación y generación de audiovisuales**

Los avances tecnológicos han proliferado en los últimos años. Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) han evolucionado y como consecuencia, son de gran importancia en la enseñanza de Música. En las múltiples dinámicas que podemos realizar en el aula es posible acceder a recursos educativos digitales, programas de composición musical, grabación y edición de audio, y facilitan el aprendizaje interactivo. Además, las TIC amplían las posibilidades de creación y difusión musical, fomentan la colaboración entre estudiantes y conectan con la actualidad musical. También es importante mencionar que la integración adecuada en el aula de música potencia el desarrollo de habilidades técnicas, creativas y críticas, enriqueciendo así la experiencia musical de los alumnos.

Como indica Montoya Rubio (2022), cada contexto requiere una respuesta específica y en ocasiones, su funcionalidad precisa un mayor ajuste. Por otro lado, la producción de audiovisuales no posee un recorrido tan amplio, pues no propicia interactividad inmediata ni genera aprendizajes intuitivos como sí se consiguen en otras de las estrategias comentadas anteriormente. En *El Método MusScreen* se menciona el éxito de los musicogramas, destacando la figura de Wuytack. En el aula de Música, el aumento de recursos para producir vídeos y el fácil uso de los programas hacen que sea efectiva la realización de musicogramas en movimiento. La presencia de proyectos y pizarras digitales hace que la implantación de este tipo de actividades en el aula no precise de complejos cambios por la dificultad de los medios necesarios. Además, este tipo de actividades las considero esenciales al ser el alumnado un elemento activo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, y siguiendo las ideas del investigador, el papel fundamental del audiovisual lo encontramos en el musicomovigrama. Estos “representan una evolución natural de los musicogramas al uso, ya que la simple inercia de las TIC y su puesta en práctica por docentes de Música no hacían esperar sino un desarrollo imaginativo y sensacional” (p.43).

### **5.1. Los instrumentos en la filmación y generación de audiovisuales**

Las posibilidades de los instrumentos musicales en relación con la filmación y generación de audiovisuales son muy diversas. En este apartado debo destacar la interdisciplinariedad de la música. Al integrar la música de manera interdisciplinar se promueve el desarrollo holístico de los estudiantes, estimulando las áreas cognitiva, emocional, social y motora. La música mejora el aprendizaje al mejorar la memoria, la concentración, entre otras. Además, al fomentar la creatividad, la música permite a los alumnos expresarse artísticamente y desarrollar su imaginación. Una posibilidad sería interpretar un arreglo para un vídeo, siguiendo las ideas expresadas anteriormente de acuerdo con el reparto de los instrumentos en el aula. A modo de ejemplo, si se realiza un video trabajando en un proyecto ABP (aprendizaje basado en proyectos), los alumnos podrían interpretar su música, favoreciendo así su

participación para la creación del audiovisual participando tanto en la imagen como en el sonido.

## **6. Conclusiones**

Como se ha tratado de demostrar a lo largo del presente documento, el uso de los instrumentos musicales en el aula de Música en Educación Primaria a través del producto audiovisual es fundamental. En primer lugar, destaco la experimentación con ellos de los alumnos. Desde los primeros años los estudiantes deben vivir en primera persona la producción de sonidos, la técnica y la expresión musical. Considero fundamental el acto de manipular y explorar diferentes instrumentos, lo que mejora su comprensión y conexión con la música. Esto conlleva el desarrollo también de las habilidades motoras por la coordinación necesaria. Depende del instrumento a tocar, se desarrollan las habilidades finas y gruesas, mejorando la destreza del discente. Relacionándolo particularmente con el audiovisual, los instrumentos musicales ofrecen una experiencia multisensorial al escuchar, ver e incluso sentir los sonidos.

Por otro lado, se brinda a los estudiantes la oportunidad de expresarse y ser creativos, trabajando en equipo y colaborando entre ellos en numerosas ocasiones desde la ludicidad. Los estudiantes trabajan la imaginación y originalidad haciendo uso de habilidades sociales y de comunicación, así como el valor del respeto y la colaboración en un entorno musical. También se debe tener en cuenta la conexión cultural, pues no son pocos los instrumentos arraigados en la cultura de diferentes regiones. A través de la práctica musical, pueden explorar y aprender sobre diferentes tradiciones musicales, instrumentos folclóricos y estilos de música de diversas culturas, lo que fomenta el respeto y la comprensión intercultural.

Como conclusión, debemos resaltar la importancia del audiovisual en el aula de Música. Desde todos los ámbitos mencionados (sonorización, extrapolación, aprehensión musical, filmación y generación de audiovisuales) encontramos alternativas para implementar en las dinámicas de clase. La integración de los

instrumentos musicales a través del audiovisual en el aula de Educación Primaria ofrece al estudiante una experiencia enriquecedora que propicia una formación significativa en el proceso enseñanza-aprendizaje.

## Referencias

Akoschky, J. (1996). *Cotidiáfonos: instrumentos sonoros realizados con objetos cotidianos*. Ricordi.

Azorín Delegido, J. M. (2022). Montoya Rubio, J. C. (2022). *El Método MusScreen: Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual*. [S.L.]: Independently published, 222 pp. ISBN: 979-88-3456-260-3. *Revista electrónica de LEEME*, (50), 93-94.

Lucato, M. (2001). El método Kodály y la formación del profesorado de música. *Revista electrónica de LEEME*, 7, 1-7.

Montoya Rubio, J. C. (2022). *El método MusScreen: Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual*. Independently published

Mota Ibáñez, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque: revista pedagógica*, 31, 59-78.

Olarte Martínez, M. (2022). Montoya Rubio, J. C. (2022). *El Método MusScreen: Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual*. [S.L.]: Independently published, 222 pp. ISBN: 979-88-3456-260-3. *Cuadernos De Investigación Musical*, (16), 161–163.

Radigales, J. & Fraile Prieto, T. (2006). La música en los estudios de comunicación audiovisual. Prospecciones y estado de la cuestión. *Trípodos*, 19, 98-112.

Montoya Rubio, J. C. (2007). La música de cine como estrategia educativa. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 22, 99-126.

Montoya Rubio, J. C. (2013). Educación musical renovada: una película por firmar. *Eufonía: Didáctica de la música*, 57, 91-98.