



CHATGPT Y SUNO: Generación de canciones pedagógicas para Educación Infantil

ChatGPT and Suno: Creating Educational Songs for Early Childhood Education

ISABEL MARÍN CONESA ¹

iconemar@uax.es

¹Universidad Alfonso X El Sabio (UAX), España

KEYWORDS	ABSTRACT
Early Childhood Education Artificial Intelligence Songs Active listening Selective attention ChatGPT Suno	<i>In early childhood education, music promotes the development of cognitive skills, but teachers have limited musical training. This study explores the use of ChatGPT and Suno to generate songs for children in early years education. Using detailed prompts, ChatGPT creates rhyming lyrics on familiar themes (animals, routines, the body, colours and opposites), and Suno turns them into compositions with varied tempos and instrumentation. The results include movement songs for active listening and reaction games for selective attention. It is concluded that AI enables the creation of personalised, professional-quality materials for the early years classroom.</i>
PALABRAS CLAVE	RESUMEN
Educación Infantil Inteligencia artificial Canciones Escucha activa Atención selectiva ChatGPT Suno	<i>En Educación Infantil, la música favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, pero el profesorado tiene una formación musical limitada. Este estudio explora el uso de ChatGPT y Suno para generar canciones para niños de Educación Infantil. Mediante prompts detallados, ChatGPT crea letras con rima y temáticas cercanas (animales, rutinas, cuerpo, colores y términos opuestos) y Suno las convierte en composiciones con tempo e instrumentación variados. Los resultados incluyen canciones motrices para la escucha activa y juegos de reacción para la atención selectiva. Se concluye que la IA permite crear materiales personalizados y de calidad profesional para el aula de infantil.</i>

Recibido: 20/ 02 / 2026

Aceptado: 15/ 05 / 2026

1. Introducción

El uso de la música en la Educación Infantil constituye un recurso esencial para favorecer el desarrollo integral del alumnado y potenciar su capacidad de atención, comunicación y expresión. En esta etapa, la música se convierte en una herramienta de aprendizaje globalizadora que integra componentes cognitivos, afectivos, motrices y sociales, estimulando tanto la sensibilidad artística como la construcción de significados. La audición, el canto y el movimiento musical permiten a los niños y niñas explorar el mundo sonoro de manera activa y significativa, fortaleciendo su relación con el entorno y con los demás. En este contexto, resulta fundamental comprender cómo se desarrollan los procesos de escucha y atención, ya que de ellos depende en gran medida la adquisición de competencias comunicativas y la posterior alfabetización musical.

1.1. Escucha activa y atención selectiva: desarrollo y recursos disponibles en Educación Infantil

El desarrollo auditivo entre los 3 y los 5 años constituye un proceso clave en el que la escucha activa, la atención selectiva y la audición musical se consolidan como habilidades necesarias para la comunicación, la convivencia y el aprendizaje. En este periodo, los niños y niñas avanzan desde una escucha predominantemente sensorial hacia una capacidad creciente para discriminar estímulos, mantener el foco atencional y comprender secuencias sonoras simples, siempre dentro de un marco cognitivo aún inmaduro y fuertemente influido por la presencia de múltiples estímulos en el aula.

La escucha activa se define como un proceso consciente y voluntario orientado a comprender lo que se oye. Implica interpretar, contextualizar y dotar de significado al estímulo sonoro (Pérez Fernández, 2008; Reyzábal y Casanova, 1993). Durante los 3-5 años, los niños comienzan a mostrar signos de escucha activa: incrementan su capacidad para anticipar el contenido de una canción, reconocer momentos clave dentro de una audición breve y responder mediante gestos o lenguaje verbal, aunque aún dependen de apoyos externos para sostener la atención.

Siguiendo a San Miguel Prieto (2023), el desarrollo de la escucha activa en el aula de infantil puede estructurarse en tres fases: una preescucha de preparación, una fase de escucha activa donde se captan las ideas principales, y una posescucha que demuestra la atención prestada. En esta etapa, las fases de preescucha, escucha y posescucha (Pérez Fernández, 2008) deben ser muy breves y estructuradas, ya que el foco atencional se pierde con facilidad ante estímulos irrelevantes del entorno (Botella-Nicolás y Peiró-Esteve, 2018). La interferencia frecuente se relaciona con la sobrecarga sensorial propia de las aulas de Infantil, lo que exige actividades musicales con pocos elementos simultáneos y una clara guía docente.

La atención selectiva se entiende como la capacidad para seleccionar voluntariamente unos estímulos sonoros y desechar otros (Botella-Nicolás y Peiró-Esteve, 2018). Entre los 3 y 5 años, esta habilidad está en pleno desarrollo: los niños pueden centrar la atención en una canción durante intervalos breves, especialmente si el material musical incluye estructuras repetitivas, *tempo* moderado y letra sencilla.

La discriminación auditiva, fundamental para esta forma de atención, se fortalece progresivamente gracias a la identificación de atributos sonoros (duración, intensidad o timbre), proceso que implica memoria auditiva y construcción de significados (Alsina, 2006). Estas capacidades explican por qué los *tempi* elevados o las canciones con excesiva complejidad dificultan mantener la atención, mientras que aquellas con estructuras claras favorecen el procesamiento cognitivo.

La audición musical en estas edades constituye un tipo específico de escucha que requiere atención, discriminación y respuesta ante la música (Díaz González, 2017). Entre los 3 y 5 años, se produce un avance desde la percepción puramente sensorial hacia una escucha más analítica, lo que permite a los niños reconocer cambios en la melodía, el ritmo o el carácter de una canción (Pascual Mejía, 2006; Sanuy, 1996).

Además, la audición musical contribuye al desarrollo del imaginario sonoro, entendido como la capacidad de evocar mentalmente situaciones, sensaciones o imágenes a partir de sonidos (Romero-Moreno y Palmett, 2015). Esta habilidad es especialmente significativa en Infantil, donde el aprendizaje simbólico se encuentra en plena expansión.

Respecto a los recursos musicales disponibles en Infantil, aunque valiosos, son limitados y específicos, ya que deben adaptarse al desarrollo cognitivo y atencional entre los 3 y 5 años. Entre ellos,

las canciones constituyen el recurso principal para trabajar la escucha activa, la atención selectiva y la audición musical.

Las canciones adecuadas para estas edades presentan:

- Estructuras repetitivas, que facilitan la anticipación y la memoria auditiva.
- Melodías simples y *tempo* moderado, que evitan la saturación cognitiva.
- Letras breves y claras, adecuadas al nivel lingüístico del alumnado.

En esta línea, el uso de canciones vinculadas a cuentos infantiles se ha revelado como una herramienta eficaz para la educación en valores y la coeducación, al abordar temáticas como la igualdad, el respeto a la diversidad y la superación de roles estereotipados (Muñoz Muñoz & González Muñoz, 2025). Asimismo, este tipo de material favorece la atención sostenida, la discriminación auditiva y la participación activa, aspectos fundamentales para el desarrollo musical en Infantil (Cremades Andreu et al., 2017; Willems, 2001). Además, su uso cotidiano en el aula contribuye a establecer hábitos de escucha, necesarios para que el alumnado aprenda a escuchar escuchando (Wuytack, 1998, como se citó en Wuytack y Palheiros, 2009).

Por otro lado, investigaciones recientes confirman que las canciones infantiles mejoran competencias lingüísticas básicas como la dicción, el léxico y la expresión verbal, al tiempo que favorecen la autoconfianza y la socialización (Mite Campoverde et al., 2025).

1.2. Aprendizaje musical del alumnado del Grado en Educación Infantil en España

La formación musical que recibe el alumnado del Grado en Educación Infantil en España depende en gran medida de las asignaturas específicas recogidas en las guías docentes universitarias. El análisis realizado por Juárez García y López Núñez (2021) muestra que estas asignaturas, aunque comparten la finalidad de capacitar al futuro profesorado para integrar la música en la práctica educativa, presentan una notable diversidad en su estructura y contenidos. Según este estudio, la mayoría se imparten en cursos avanzados y no existe un criterio común a la hora de elaborar las guías, lo cual genera una preparación desigual entre universidades.

Dentro de esta formación, adquieren una especial relevancia aquellos contenidos relacionados con la creación de recursos didácticos musicales propios, ya que la Orden ECI/3854/2007 —recogida y analizada por Juárez y López (2021)— establece como competencia obligatoria que el futuro docente conozca y utilice canciones para favorecer la educación auditiva, rítmica y vocal, además de saber diseñar actividades basadas en principios lúdicos. Esto implica que el estudiantado debe aprender no solo a seleccionar, sino también a crear y adaptar canciones infantiles, especialmente aquellas que integran movimiento, puesto que el currículo oficial de Educación Infantil destaca la relación entre música, acción corporal y expresión (Real Decreto 1630/2006).

Las guías docentes analizadas orientan al alumnado a desarrollar propuestas que combinen canciones infantiles motrices, juego y participación activa. En estas materias, se trabajan habilidades como la invención de letras, la adaptación de melodías sencillas, la creación de secuencias didácticas y el diseño de actividades que unan música y movimiento, coherentes con los contenidos del área “Lenguajes: comunicación y representación” del currículo de Infantil (Real Decreto 1630/2006). Este énfasis responde a la necesidad de que los futuros docentes dominen recursos musicales prácticos, aplicables directamente al aula.

La investigación disponible también revela que esta preparación es imprescindible para compensar las carencias formativas tradicionales en el ámbito musical. Un estudio de Vicente Álvarez y Rodríguez Rodríguez (2014) muestra que una parte importante del profesorado de Educación Infantil considera insuficiente la formación musical recibida durante la carrera, lo que dificulta la creación y selección de recursos adecuados para la etapa. Por ello, las asignaturas de música del grado buscan dotar a los estudiantes de herramientas para superar estas limitaciones mediante un trabajo práctico centrado en la elaboración de recursos propios, especialmente canciones infantiles vinculadas al movimiento, que son las más adecuadas para el alumnado de 3 a 5 años.

De este modo, la formación musical del Grado en Educación Infantil pretende ofrecer a los futuros docentes las competencias necesarias para diseñar, adaptar e implementar canciones infantiles motrices como recursos didácticos esenciales, integrándolas en experiencias de aprendizaje basadas en el juego, la expresión y el movimiento. Esta orientación responde tanto a las exigencias del currículo

oficial como a la necesidad detectada en la práctica educativa de fortalecer la preparación musical inicial del profesorado.

1.3. Inteligencia artificial (IA): limitaciones, prestaciones y aplicación en el ámbito musical

El avance de la inteligencia artificial (IA) ha ampliado sus campos de uso, pero también ha puesto de manifiesto múltiples limitaciones. A nivel general, la IA generativa trabaja a partir de modelos probabilísticos que no comprenden ni razonan, por lo que sus resultados pueden contener errores que requieren verificación humana (García-Peñalvo et al., 2024). Esto provoca riesgos como la reproducción de sesgos, la generación de información inexacta y la falta de control sobre los criterios con los que produce contenidos. Asimismo, los sistemas de IA dependen de infraestructuras tecnológicas costosas, lo que limita su acceso en contextos con brecha digital (Granda Dávila et al., 2024).

En el ámbito educativo, estas limitaciones se manifiestan de manera específica. Docentes consultados por Puche-Villalobos (2024) señalan que la IA puede afectar a la autonomía del alumnado, favorecer la dependencia tecnológica y disminuir el desarrollo de habilidades analíticas cuando se usa de forma acrítica (Puche-Villalobos, 2024). Además, la potencia de estas herramientas intensifica problemas ya existentes, como el plagio académico o la dificultad para evaluar procesos auténticos de aprendizaje (García-Peñalvo et al., 2024).

En paralelo, la IA sigue sin poder suplir aspectos humanos fundamentales en educación, como la afectividad y la interacción social, lo que limita su uso pedagógico si no se integra de manera crítica (Granda Dávila et al., 2024).

A pesar de estas limitaciones, la IA ofrece prestaciones relevantes. Entre sus capacidades generales, destaca la posibilidad de analizar grandes volúmenes de datos, generar contenido en múltiples formatos y automatizar tareas repetitivas, lo que puede optimizar procesos laborales y creativos (Beltrán Miranda y Rosales Peña Alfaro, 2025). En el ámbito educativo, la IA puede apoyar la personalización del aprendizaje, simplificar tareas como la retroalimentación automática y ampliar el acceso a recursos, especialmente cuando el profesorado la utiliza para diseñar materiales didácticos o adaptar propuestas a las necesidades del alumnado (Granda Dávila et al., 2024; Puche-Villalobos, 2024).

En cuanto a la educación musical, algunas herramientas permiten organizar contenidos, generar ideas para la práctica docente o facilitar la comprensión de conceptos teóricos, como señalan Tizón Díaz y Guerrero Rocha (2025) al analizar el uso de *ChatGPT* en contextos universitarios especializados (Tizón Díaz y Guerrero Rocha, 2025). Aunque su estudio se centra en la enseñanza superior, evidencia prestaciones extrapolables a otros niveles, especialmente en lo relativo a la creación de materiales o propuestas pedagógicas.

La aplicación de la IA en la creación musical constituye un ámbito específico especialmente relevante. La IA generativa permite crear secuencias musicales coherentes, manipular estructuras sonoras y facilitar procesos de composición o producción, democratizando el acceso a la creación musical (Beltrán Miranda y Rosales Peña Alfaro, 2025). Sin embargo, esta misma capacidad plantea retos éticos relacionados con la autoría, la originalidad o la “deshumanización” del proceso creativo. Además, el control tecnológico por parte de grandes corporaciones limita su potencial democratizador y redefine los roles en la industria musical. En el contexto educativo, esto implica que cualquier uso de música generada por IA debe estar acompañado de una reflexión crítica sobre sus implicaciones y sus límites.

2. Objetivos

Este estudio tiene como objetivo principal explorar el potencial educativo de la inteligencia artificial (IA) en la creación de materiales musicales y narrativos para la Educación Infantil. Se pretende proporcionar a los docentes estrategias tecnológicas innovadoras que faciliten la elaboración de recursos auditivos adaptados al desarrollo cognitivo, emocional y motor de los niños de tres a cinco años. Además, se busca promover un uso fundamentado y ético de la IA, en el que se integren las capacidades cognitivas del alumnado, particularmente en los procesos de escucha activa y atención selectiva. La finalidad es aprovechar la IA como motor de innovación pedagógica que facilite la creación de materiales musicales contextuales, ajustados tanto a los ritmos de aprendizaje como a los intereses y necesidades del alumnado, favoreciendo su autonomía y su disfrute del proceso educativo.

3. Metodología

El enfoque metodológico de este estudio es de naturaleza cualitativa y se centra en el diseño y desarrollo de material docente innovador mediante el uso de la Inteligencia Artificial como herramienta fundamental. La metodología se articula en dos fases principales y complementarias, utilizando de forma combinada los programas *ChatGPT* y *Suno* para la creación de recursos musicales adaptados a las necesidades educativas de niños de tres a cinco años.

En la primera fase, se emplea *ChatGPT* para la generación del contenido pedagógico y literario. Esta herramienta se utiliza para idear y redactar las letras de las canciones, las cuales se estructuran en dos bloques claramente diferenciados según su objetivo didáctico. Por un lado, se desarrollan canciones para fomentar la escucha activa, abordando temas como los animales y sus hábitats (terrestres, acuáticos y voladores), las rutinas y objetos cotidianos a través de un hilo conductor narrativo, y las partes del cuerpo para trabajar el esquema corporal. La decisión sobre la temática se fundamenta en estudios aplicados en el aula que señalan que las canciones que trabajan vocales, animales, partes del cuerpo o rutinas diarias son especialmente efectivas para niños de 3 a 4 años por su estructura sencilla, su carácter lúdico y su conexión con experiencias cotidianas (Morocho Cortez et al., 2025).

Por otro lado, se crean composiciones específicas para entrenar la atención selectiva, diseñadas como juegos de escucha en los que los niños deben reaccionar corporalmente al identificar una "palabra-señal", ya sea un concepto único como un color, o pares de palabras opuestas como "arriba/abajo" o "rápido/lento". Este enfoque lúdico se justifica porque el carácter motivador y divertido del juego es clave para captar la atención del alumnado de infantil, especialmente en tareas que requieren esfuerzo cognitivo sostenido como la escucha selectiva (San Miguel Prieto, 2023).

En la segunda fase, las letras generadas se transforman en composiciones sonoras completas mediante *Suno*. Este programa permite convertir el texto en audios que integran voz y acompañamiento instrumental, adaptando el estilo musical, el *tempo*, la instrumentación y las voces a las características del desarrollo infantil y al objetivo concreto de cada actividad. El resultado son piezas musicales listas para su implementación en el aula, que sirven como núcleo para actividades educativas estructuradas.

Este planteamiento responde al principio de globalización característico de la Educación Infantil, donde el aprendizaje se aborda de forma holística y interconectada. A través de las canciones, se promueve un desarrollo integral en el alumnado, ya que se trabajan simultáneamente dimensiones cognitivas (como la discriminación auditiva y la adquisición de vocabulario), motrices (a través de la respuesta corporal y la coordinación), sociales y afectivas. Estas últimas dimensiones se fortalecen, particularmente, mediante la transmisión de valores de armonía y amistad, como se observa en la representación de animales de diferentes hábitats que conviven y juegan juntos, enfatizando la integración y la cohesión del grupo. Por último, para entrenar la atención selectiva, se diseñaron canciones como juegos de reacción, un enfoque que se alinea con la necesidad de crear propuestas innovadoras y gamificadas para abordar la escucha de manera específica y contextualizada (San Miguel Prieto, 2023).

4. Resultados

La experiencia de creación musical mediante inteligencia artificial permitió comprobar el potencial didáctico de estas herramientas en la enseñanza musical infantil, especialmente en relación con el desarrollo de la escucha activa, la atención selectiva y la coordinación corporal. El proceso se llevó a cabo con la colaboración de *ChatGPT* para la generación de letras y de *Suno* para la producción musical, ajustando progresivamente los parámetros de los *prompts* hasta alcanzar un resultado adecuado para su uso pedagógico en el aula.

4.1. Canciones motrices para trabajar la escucha activa

La temática de esta primera canción, que promueve la amistad entre animales de diferentes hábitats, se fundamenta en la idea de que la música puede ser un medio para potenciar la educación intercultural, la aceptación y el respeto por la diversidad (Muñoz Muñoz & González-Martín, 2023).

En una primera fase del diseño, se empleó un *prompt* general para crear una canción sobre animales, sin concretar los aspectos que debían incluirse en la letra de la canción. El resultado fue una letra de carácter narrativo y poco específica para el acompañamiento corporal. Este resultado inicial evidenció la necesidad de guiar con mayor precisión a la IA, especificando tanto la métrica como el estilo y los elementos textuales y expresivos deseados.

A partir de este ajuste, se elaboró un *prompt* más detallado para *ChatGPT*, en el que se definieron con precisión la estructura de la canción, tipo de rima, *tempo* y estilo/ instrumentación. El *prompt* definitivo utilizado fue el siguiente:

“Vamos a crear letras de canciones. Todas tendrán la misma estructura: introducción, estrofa 1, estribillo, estrofa 2, estribillo, estrofa 3 y estribillo. Quiero que tengan rima consonante entre primer y segundo verso y entre tercer y cuarto y que cada canción tenga un estilo distinto. Ahora, crea una canción sobre esta temática:

- Conejo: orejas largas, salta y nariz (que mueve de lado a lado).
- Gato: anda con sus patitas, lame su patita y te miman (al rozarse en la pierna).
- Pez: tiene cola, aletas para nadar y respira bajo el agua.
- Medusa: tiene cabeza y tentáculos, hay que llevar cuidado de que no te toque o te pica.
- Pájaro: tienes alas, con ellas vuela y tiene un pequeño pico.
- Murciélago: duerme de día, siempre boca abajo y de noche, sale a volar.

Las canciones las crearé con *Suno*, así que quiero que después me hagas un *prompt* completo para él (sin puntos o comas a final de los versos donde indiques lo que escribir en *Lyrics* y *Style*). En este caso deberá ser infantil, con bongós y no muy rápido (70 BPM)). En el estribillo debe decirse que todos son amigos, que son iguales, aunque sean de diferentes especies, para que trabajen la diversidad cultural”.

El resultado de *ChatGPT* para el apartado *Lyrics* (letra) fue el siguiente:

“[Intro – soft piano and humming voices]	La medusa tiene tentáculos y una cabeza
Ven conmigo a descubrir mis	si se te acercan es mejor que des la vuelta
amigos que viven aquí	[Chorus]
[Verse 1 – animales terrestres]	Todos somos amigos en tierra aire y mar
En la tierra el conejo salta con emoción	aunque seamos distintos nos gusta jugar
tiene orejas largas y mueve su nariz con ilusión	cada uno es único pero igual de especial
El gato anda suave con sus patitas	todos somos amigos no importa el lugar
lame su patita y te mima con su cabecita	[Verse 3 – animales voladores]
[Chorus]	En el aire el pájaro tiene alas para volar
Todos somos amigos en tierra aire y mar	y un pequeño pico que canta al pasar
aunque seamos distintos nos gusta jugar	El murciélago duerme de día sin dudar
cada uno es único pero igual de especial	boca abajo sueña y de noche sale a volar
todos somos amigos no importa el lugar	[Chorus – final con fade out]
[Verse 2 – animales acuáticos]	Todos somos amigos en tierra aire y mar
Bajo el agua el pez puede respirar	aunque seamos distintos nos gusta jugar
tiene cola y aletas para nadar	cada uno es único pero igual de especial
	todos somos amigos no importa el lugar”

Para el apartado *Style*, se utilizó el siguiente *prompt*:

“Cool jazz for kids, double bass, brush drums, soft piano, 70 bpm, children's choir only, laidback, sophisticated, night zoo atmosphere, jazz”.

El resultado de *Suno* fueron estas dos canciones: <https://suno.com/s/UVDoaYxFREMPeEz1> y <https://suno.com/s/AZ23t51L9cnwR2Q6>

A partir de las primeras especificaciones realizadas, la siguiente canción motriz se redactó con los siguientes *prompts* en *ChatGPT*:

“Sigue esta idea de canción, pero sobre este nuevo tema: el día de Pepito y debes incorporar objetos cotidianos que use para poder asociarlo después a gestos corporales. Incluye: despertarse, comer, beber, ir en coche al colegio, hacer los deberes, ducharse, cenar, dormir. No debe ser demasiado rápida. Debes decirme el *prompt* para cada apartado de *Suno: Style y Lyrics*”.

El *prompt* de *Lyrics* para *Suno* fue:

“INTRO

ESTROFA 1

Suena el despertador Pepito se levanta ya

Se viste muy rápido y va a desayunar

En el coche se meterá y al cole va

Y en clase los deberes empezará

ESTRIBILLO

Y come y come ñam ñam ñam

Y hace deberes a pensar

Así pasa Pepito su día

con energía y alegría

ESTROFA 2

Suena el timbre final a casa debe regresar

En el coche de mamá se sienta para viajar

Al llegar a su casa la mochila dejará

Y en la ducha con el agua se refrescará

ESTRIBILLO

Y come y come ñam ñam ñam

Y hace deberes a pensar

Así pasa Pepito su día

con energía y alegría

OUTRO

Y después de cenar a su cama va a llegar

Buenas noches Pepito ya te vas a dormir”

El *prompt* resultante para *Style* fue:

“World music for children, ukulele, soft bongos, kalimba, nature sounds, peaceful and joyful, 70 bpm, children's choir only, no adult voices, clear pronunciation, sunny day vibe”.

En este caso, las canciones resultantes fueron: <https://suno.com/s/NV2Vv97YlPvcf2zx> y <https://suno.com/s/6VYFfduHDctfsy25>

Finalmente, la última canción trata sobre la identificación auditiva y señalización de las partes del cuerpo. El *prompt* que se le dio a *ChatGPT* fue:

“Haz varios versos sobre: el tren superior/inferior/cara, añadiendo algunas partes más específicas. Quiero que el estilo de las canciones sea otro, como jazz para cambiar de estilo”.

La letra que creó *ChatGPT* fue:

“[Intro – música alegre para comenzar]

[Estrofa 1 – cara]

Tengo ojos para ver

una nariz para oler

una boca para hablar

y orejas para escuchar

[Estrillo]

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es

[Estrofa 2 – tren superior]

Con el hombro puedo subir

con el codo puedo doblar

con la muñeca girar

y con los dedos saludar

[Estrillo]

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es

[Estrofa 3 – tren inferior]

La rodilla se dobla así

el tobillo gira feliz

la pierna entera a saltar

y el pie para caminar

[Outro]

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es

De la cabeza a los pies

así mi cuerpo es”

El *prompt* de *Style* fue:

“Spanish children's educational song in Latin conga style with clear rhythm and medium tempo around 80 bpm featuring light percussion congas bongos bass and guitar cheerful and danceable but not too fast suitable for young children to follow gestures comfortably clear female or young adult voice with friendly tone. Genre Latin Conga / Educational. Mood Cheerful, Energetic, Playful.

Tempo Medium (≈80 BPM) / Vocal type: Clear childlike female or young adult voice (no coros infantiles), conga”.

Las canciones generadas por *Suno* fueron: <https://suno.com/s/tg701QsBbgmkASTz> y <https://suno.com/s/9eJLqyIlgloMxdPZ>

4.2. Canciones para trabajar la atención selectiva

La primera canción creada para trabajar la atención selectiva trata acerca de los colores. Para esta actividad, los niños/as deberán tener tarjetas de los colores incorporados en la canción. Antes de comenzar, les diremos que, de entre todos los colores que se nombrarán en la canción, deberán prestar atención a uno de ellos. Al escucharlo simplemente deberán tocar la tarjeta que sea de ese color. También podrían moverse por el espacio con dos tarjetas de colores, una en cada mano. Al escuchar el color indicado por el docente antes de comenzar la escucha, deberán levantar la mano que lleve ese color. Mientras tanto, para desarrollar la audición activa pueden moverse a pulso y/o realizar alguna pequeña coreografía al escuchar el estribillo. En caso de que se quiera trabajar la atención selectiva pueden ir escuchando todos los colores e ir señalándolos cuando aparezcan en la canción.

Respecto a la canción generada, el *prompt* que se le dio a *ChatGPT* fue:

“Quiero hacer una canción para trabajar la atención selectiva con una “palabra-señal”. Cuando escuchen un color concreto deberán tocar la tarjeta de ese color: para eso necesito una canción que hable en general de los colores (relacionado con elementos muy característicos de cada color (sol=amarillo, manzana = rojo o verde, etc.). Para ello, deberás meter mínimo 6 elementos de cada uno de los colores y deberán estar mezclados”.

El resultado fue una canción con elementos complejos para Educación Infantil ya que incluyó un cactus, un arándano, etc. Por ello, se añadió un segundo *prompt* donde se le especificaron los elementos que debía cambiar y generó la siguiente canción:

“[Intro]	(Male) Mi manzana jugosa es rojo...
(Male voice) ¡Atención, atención!	(Choir) ¡Rojo!
(Female voice) Todos a sus puestos, vamos a jugar	[Chorus]
(Male voice) Cuando escuches tu color, ¡lo tienes que tocar!	(Both) ¿Dónde está el color? ¡A buscarlo!
(Both) ¡Vamos!	(Male) Mira alrededor, ¡a encontrarlo!
[Verse 1]	(Female) Cuando lo escuches, no dudes más
(Male) Mi sol brillante es amarillo...	(Both) ¡Tu tarjeta de color tocarás!
(Choir) ¡Amarillo!	[Bridge]
(Female) Mi fresa dulce es rojo...	(Male) ¡Última ronda, preparados!
(Choir) ¡Rojo!	(Female) Ahora más rápido, ¡no os durmáis!
(Male) Mi hoja del árbol es verde...	(Both) Los colores vuelan, ¡tenéis que atrapar!
(Choir) ¡Verde!	[Verse 3]
(Female) Mi mar azul es azul...	(Female) Mi rana saltarina es verde...
(Choir) ¡Azul!	(Choir) ¡Verde!
[Chorus] (Both) ¿Dónde está el color? ¡A buscarlo!	(Male) Mi uva morada es morado...
(Male) Mira alrededor, ¡a encontrarlo!	(Choir) ¡Morado!
(Female) Cuando lo escuches, no dudes más	(Female) Mi limón ácido es amarillo...
(Both) ¡Tu tarjeta de color tocarás!	(Choir) ¡Amarillo!
[Verse 2]	(Male) Mi coche de bomberos es rojo...
(Female) Mi plátano maduro es amarillo...	(Choir) ¡Rojo!
(Choir) ¡Amarillo!	[Outro]
(Male) Mi cielo despejado es azul...	(Female) ¡Bien hecho, campeones!
(Choir) ¡Azul!	(Male) Colorín colorado, este juego se ha acabado
(Female) Mi calabaza es naranja...	(Both) Sois los reyes de los colores, ¡habéis demostrado!”
(Choir) ¡Naranja!	

El *prompt* para *Style* fue:

“Reggaeton for kids, dembow rhythm, electronic elements, mixed male and female voices, children's choir, urban latino sound, interactive game song, clear pronunciation, bouncy beat”.

Las canciones resultantes fueron las siguientes: <https://suno.com/s/fjrV6nfRkpR1vxNB> y <https://suno.com/s/vvHR8OgoF2RhyvhV>

Para la siguiente canción se introdujo el siguiente *prompt*:

“Haz una canción con dos palabras clave opuestas. La idea es que se oigan varias acciones/ubicaciones (arriba, abajo, rápido, despacio, y otras que se puedan representar con el cuerpo en Ed. Infantil). La idea es que estén andando por el espacio marcando el pulso. Cuando oigan una palabra que elija el docente (por ej. arriba) deberán levantar los brazos. Debe ser la misma letra para cualquier palabra que se elija. No incluyas “Male voice” en Style, sino un estilo de videojuego”.

La letra que propuso ChatGPT fue:

“[Intro]	[Chorus]
¡Oído, activado!	(Male voice) ¡Escucho! ¡Escuchamos!
Atendemos a la palabra	Una palabra sola
¡Andamos a ritmo! ¡Acción!	¡Marchando sin parar!
[Verse 1]	Y a la señal... ¡Acción!
Arriba en el cielo, las nubes están arriba	[Bridge]
Abajo en la tierra, los gusanos van abajo	¡Atención, atención! Escuchamos con
Rápido como el viento, corre rápido	atención
Despacio sin prisa, ve despacio	¡Mantenemos el ritmo! ¡No hay
[Chorus]	confusión!
¡Escucho! ¡Escuchamos!	[Verse 3]
Una palabra sola	Dentro de la cueva, estamos dentro
¡Marchando sin parar!	Fuera en el campo, salimos fuera
Y a la señal... ¡Acción!	Triste y llorando, estoy triste
[Verse 2]	Feliz y contento, soy feliz
Caminar por el parque, me gusta caminar	[Outro]
Quieto como un árbol, quédate quieto	¡Misión cumplida! ¡Palabra localizada!
Fuerte como un león, rugiendo fuerte	¡Somos expertos en encontrarla!”
Suave como una pluma, cae suave	

Para *Style* propuso:

“8-bit video game music, chiptune, arcade sounds, 110 bpm, no voices, level complete jingles, nostalgic”.

Las canciones obtenidas tras utilizar estos *prompts* fueron:

<https://suno.com/s/mDXLFnaihhyayU2y> y <https://suno.com/s/4fCJTG2dY0IUf06n>

Al igual que en la canción anterior, esta misma canción serviría para trabajar la escucha activa si, en lugar de reaccionar a uno de los estímulos, les pedimos a los niños que representen las diferentes acciones incluidas.

5. Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman que el trabajo realizado con ChatGPT y Suno abre una vía innovadora y altamente eficaz para la creación de materiales musicales adaptados a la Educación Infantil. La combinación de ambas herramientas permite generar canciones con una calidad sonora excepcional y posibilita ajustar cada composición a objetivos concretos, controlando parámetros como el *tempo*, el estilo y la instrumentación sin necesidad de recurrir a programas externos que reducen la calidad del audio, como ocurre al modificar el *tempo* en plataformas como YouTube. Del mismo modo, la IA se convierte en una aliada para el docente puesto que le permite diseñar recursos

que promuevan una educación en valores, facilitando el tratamiento de la diversidad cultural y la integración (Muñoz Muñoz & González-Martín, 2023).

El uso de *prompts* detallados —especialmente en el apartado *Style*— demuestra la capacidad de personalización y precisión pedagógica que puede alcanzarse: un mismo contenido temático puede transformarse en múltiples versiones musicales, adecuadas para trabajar distintos aspectos del desarrollo infantil (escucha activa, atención selectiva, coordinación motriz o discriminación auditiva). Esta versatilidad otorga al docente un margen creativo muy amplio, ya que una sola canción puede emplearse para múltiples fines según el enfoque o la actividad propuesta.

Además, la posibilidad de incorporar contenidos cercanos al alumnado —como los animales, los colores, las acciones cotidianas o las partes del cuerpo— refuerza la conexión emocional y cognitiva con el material, facilitando la implicación del niño en el proceso de aprendizaje. De este modo, la IA se convierte en un recurso de cocreación docente, capaz de generar materiales significativos, ajustados al currículo y con un nivel de calidad profesional, lo que amplía las posibilidades metodológicas en el aula de Infantil.

Referencias

- Alsina, P. (2006). *El Área de Educación Musical. Propuestas para aplicar en el aula (7ª Edición)*. Editorial Graó.
- Beltrán Miranda, M., y Rosales Peña Alfaro, C. A. (2025). *Invencciones y disrupciones de la inteligencia artificial en la creación musical*. *HArtes*, 6(11), 69–90. <https://doi.org/10.61820/ha.2954-470X.v6n11.1661>
- Botella-Nicolás, A. M., y Peiró-Esteve, M. A. (2018). Estudio de la discriminación auditiva en educación infantil en Valencia. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 13–34. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.edae>
- Cremades Andreu, R., García Gil, D., Lizaso Azune, B., Morales Fernández, A., Del Olmo Barros, M. J., Román Álvarez, M. y Sustaeta Llombart, I. (2017). *Desarrollo de la expresión musical en Educación Infantil*. Editorial Paraninfo.
- Díaz González, D. (2017). Música. En J. C. Iglesias, L. F. González y J. Fernández-Río (Coords.), *Aprendizaje cooperativo. Teoría y práctica en las diferentes áreas y materias del currículum* (pp. 235–260). Editorial Pirámide.
- García-Peñalvo, F. J., Llorens-Largo, F., y Vidal, J. (2024). La nueva realidad de la educación ante los avances de la inteligencia artificial generativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1). <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37716>
- Granda Dávila, M. F., Muncha Cofre, I. J., Guamanquispe Rosero, F. V., y Jácome Noroña, J. H. (2024). Inteligencia Artificial: ventajas y desventajas de su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Mentor: Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 202–224. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.7081>
- Juárez García, J. L., y López Núñez, N. (2021). La educación musical en los estudios del Grado en Educación Infantil: análisis de las guías docentes de las universidades españolas. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 123–141. <https://share.google/HCJlFxvUmHSzQ6vCL>
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2007). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, núm. 4, 474–482.
- Mite Campoverde, E. T., Moran Aguilar, M. A., Consuegra Anastacio, L. L., Andrade Zevallos, J. F., & Guayasamin Herrera, V. L. (2025). Canciones infantiles para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2), 1170–1189. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i3.1102>
- Morocho Cortez, S. V., Reyes Haro, B. M., & Cevallos García, K. F. (2025). Canciones infantiles como herramienta pedagógica para el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2), 1170–1189. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1078>
- Muñoz Muñoz, J. R., & González Muñoz, F. J. (2025). Las canciones para la coeducación desde la educación infantil. En M. Rodríguez López (Ed.), *Visibilizar para educar: mujeres en la música y recursos didácticos para la coeducación* (pp. 37–62). ISBN 9791387666415.
- Muñoz Muñoz, J. R., & González-Martín, J. (2023). Educa[n]ción intercultural: canciones basadas en cuentos para una educación intercultural. *Educação & Formação*, 8, e10617. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9200659>
- Pascual Mejía, P. (2006). *Didáctica de la Música para Educación Infantil*. Editorial Pearson.
- Pérez Fernández, C. (2008). Acercamiento a la escucha comprensiva. *Revista Iberoamericana de Educación*, 45(2), 1–15. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2039Perez.pdf>
- Puche-Villalobos, D. (2024). Inteligencia artificial como herramienta educativa: ventajas y desventajas desde la perspectiva docente. *Areté*, 10(ee), 85–100. <https://share.google/JehByt0pzXzOmE3Sd>
- Reyzábal, M. V., y Casanova, M. A. (1993). *La comunicación oral y su didáctica*. Editorial La Muralla.
- Romero-Moreno, M. C., y Palmett, G. (2015). El sonido como espacio de significación e identificación. *Luciérnaga Comunicación*, 7(13), 32–41. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/739>

- San Miguel Prieto, S. (2023). Mejorando la escucha activa en Educación Infantil por medio del método de investigación-acción. *TRIM. Tordesillas, revista de investigación multidisciplinar*, (24-25), 5-18. <https://doi.org/10.24197/trim.24-25.2023.5-18>
- Sanuy, M. (1996). *Aula Sonora. Hacia una educación musical en Primaria (2ª Edición)*. Ediciones Morata S. L.
- Tizón Díaz, M., y Guerrero Rocha, A. (2025). Uso del ChatGPT en la enseñanza musical superior. En M. Ranilla Rodríguez y A. Salazar Rodríguez (Coords.), *Innovación y reflexión en las artes: conexiones entre prácticas artísticas, educación y cultura* (pp. 831-846). Dykinson.
- Vicente Álvarez, R. M., y Rodríguez Rodríguez, J. (2014). Opinión y valoración del profesorado sobre los materiales didácticos de música en Educación Infantil. *Bordón, Revista de Pedagogía*, 66(3), 149-163. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/Bordon.2014.66310>
- Willems, E. (2001). *El oído musical. La preparación auditiva del niño*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Wuytack, J. y Palheiros (2009). Audición Musical Activa con el musicograma. *Eufonía: Didáctica de la Música*, (47), 43-55. <https://www.awpm.pt/docs/EufoniaMai09.pdf>