



## **EL JUEGO COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN EL AULA DE MÚSICA**

Tipología: Elaboración de materiales

Realizado por:

Isabel María Silva Gil

Tutor:

Alejandra Pacheco Costa

Departamento Educación Artística

Grado en Educación Primaria  
Mención Educación Musical  
Facultad Ciencias de la Educación  
Universidad de Sevilla  
Año académico 2022/23



## RESUMEN Y ABSTRACT

### **Resumen:**

En la actualidad los docentes de Educación Primaria se encuentran ante un gran reto de búsqueda de nuevas formas de enseñanza, mucho más atractivas y eficaces que las tradicionales. Recurrir al juego es una decisión acertada ya que se ha comprobado que gracias a sus cualidades puede aportar cuantiosos beneficios en la pedagogía educativa. El presente Trabajo de Fin de Grado surge como solución a una problemática encontrada en las aulas donde el alumnado presenta falta de motivación en la asignatura del área de música. Para dar solución se acude al juego como elemento motivador justificando sus beneficios en la educación musical. Se han elaborado diferentes materiales presentados en forma de juegos, que abordan contenidos musicales del Currículum Educativo. Los contenidos que se tratan son entre otros las notas musicales y su representación en el pentagrama, la notación musical, las figuras musicales, los ritmos y compases, los diferentes instrumentos musicales y sus agrupaciones y el paisaje sonoro. Esta propuesta está destinada al alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria, aunque pueden implantarse en otros cursos con una adaptación que se adecue.

**Palabras claves:** música, educación, motivación, juego, enseñanza.

### **Abstract:**

In the present, Primary Education teachers are faced with a great challenge to find new ways of teaching, much more attractive and effective than the traditional ones. Resorting to the game is a wise decision since it has been proven that due to its qualities it can provide considerable benefits in educational pedagogy. This Final Degree Project arises as a solution to a problem found in the classrooms where the students present a lack of motivation in the subject of the music area. To provide a solution, the game is used as a motivating element, justifying its benefits in musical education. Different materials presented in the form of games have been elaborated, which address musical contents of the Educational Curriculum. The contents that are dealt with are, among others, musical notes and their representation on the staff, musical notation, musical figures, rhythms and bars, different musical instruments and their groupings, and the soundscape. This proposal is intended for students in the second cycle of Primary Education, although they can be implemented in other courses with a suitable adaptation.

**Keywords:** music, education, motivation, game, teaching.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN .....	1
2. MARCO TEÓRICO .....	2
2.1. El juego como herramienta de aprendizaje .....	2
2.2. Tipos de juegos .....	4
2.3. Elementos del juego .....	7
2.4. Papel del educador .....	9
2.5. Relación entre la música y el juego .....	10
3. OBJETIVOS .....	13
4. METODOLOGÍA .....	14
5. RESULTADOS .....	17
5.1. Juego “El Director “ .....	17
5.2. Juego “¿Qué instrumento soy?” .....	18
5.3. Juego “Uno musical” .....	19
5.4. Juego “Mantén el ritmo” .....	20
5.5. Juego “Instrumentos revueltos” .....	21
5.6. Juego “Cancionero loco” .....	22
5.7. Juego “Un bingo con ritmo” .....	23
5.8. Juego “Familias musicales” .....	24
5.9. Juego “Hundir la flauta” .....	25
5.10. Juego “Camino musical” .....	26
5.11. Juego “¡Que coincida la imagen!” .....	28
5.12. Juego “Orquesta sinfónica” .....	28
5.13. Juego “Do-mi-do” .....	30
5.14. Juego “¿Qué compás es?” .....	31
5.15. Juego “Mira y adivina” .....	32
6. DISCUSIÓN .....	33
7. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES Y DISTRACCIONES .....	35
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	37
9. ANEXOS .....	40

# 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La temática surge como respuesta a la falta de motivación hacia la asignatura de música, observada en un aula de Educación Primaria en el año 2022. Tras la observación y el análisis de las posibles causas que desencadenan dicho problema, cabe destacar el abuso de un estilo de enseñanza tradicional, detonado por el poco tiempo que el docente tiene para impartir la asignatura y sus exigencias evaluativas requeridas por el currículum educativo. Otra de las causas puede ser la presencia de una fuerte disciplina hacia la asignatura que cohibe al alumnado.

Para dar respuesta a esta problemática surge la elaboración de diferentes juegos con la finalidad de dar respuesta a la falta de motivación en el área de música. Se recurre al juego como agente motivador ya que además de dar respuesta a la problemática, presenta cuantiosos beneficios en cuanto al desarrollo del conocimiento y del aprendizaje. Además, los juegos tratan contenidos del currículum educativo y pueden servir como recurso didáctico en cualquier aula de música.

Se recurre al juego ya que además de la baja motivación del alumnado, se percibe la presencia de una actitud de rechazo hacia la asignatura, desencadenada por el miedo del alumnado al ser evaluado de manera oral en repetidas ocasiones durante las actividades realizadas en clase. Por tanto, con el juego se pretende despertar en los alumnos y alumnas del aula el componente lúdico y de disfrute que posee la música y que están implícitos en el juego.

Por tanto, se desarrollarán quince juegos diferentes, que se podrán implementar en el aula de música y que tratan contenidos de la asignatura como son los instrumentos musicales, las notas y figuras musicales, la interpretación de canciones con instrumentos de percusión y el paisaje sonoro entre otros. Además de trabajar contenidos transversales tan importantes como el respeto hacia los demás y el trabajo en equipo, se persigue la búsqueda de experiencias positivas en el aula, que favorezcan el deleite de la música y despierte en el alumnado la necesidad de investigar e indagar de forma independiente en el ámbito musical.

## **2. MARCO TEÓRICO**

En este apartado se van a sintetizar las aportaciones de diferentes autores sobre la temática elegida, así como estudios realizados en la actualidad y las teorías que apoyan al juego como elemento de mejora para la problemática a tratar. Se desarrollará también el concepto de juego y su relación con la educación y en concreto con la educación musical.

### **2.1. El juego como herramienta de aprendizaje**

Los beneficios producidos por el juego en el terreno de la educación, han sido estudiados por numerosos pedagogos que aseguran que el juego es una herramienta esencial del aprendizaje durante la infancia. Estos pedagogos considerados padres de la educación utilizan el juego como herramienta de aprendizaje. Para Piaget, el juego presenta una gran importancia en el terreno de la educación, este autor desarrolla una teoría en la que en juego ayuda al crecimiento y establecimiento de nuevas estructuras mentales, además el autor distingue diferentes tipos de juegos según la edad del niño o niña y su relación con el cambio de sus estructuras intelectuales (Piaget y Inhelder, 2007).

Otro de los beneficios es la relación establecida entre el juego y el fortalecimiento de la autonomía del alumnado, agudizando la búsqueda y la exploración y creando un espacio positivo para el desarrollo de las relaciones sociales. Como afirma Borghi (2010): “el juego en muchas de sus manifestaciones, ayuda al desarrollo del crecimiento, la afirmación de uno mismo, la confianza en los demás, la curiosidad, despierta el ansia de explorar y favorece la creatividad” (p. 144). Por tanto, el juego no cumple una única función de ser lúdico y servir como diversión, sino que ayuda a desarrollar otros ámbitos esenciales en la infancia que resultan de gran importancia y que recurriendo al juego se pueden trabajar de una forma sencilla.

Entre los beneficios del juego, Achavar (2019) destaca el uso de los juegos en el aprendizaje. Se resalta la preparación que ofrecen para la vida adulta, ya que aporta el conocimiento de técnicas que son útiles a lo largo de toda la vida como la resolución de problemas. En muchos de los juegos es necesario el trabajo cooperativo debido a que se desarrolla en un entorno social. Esta experiencia puede resultar enriquecedora ya que pone en primer plano el componente socializador del juego como elemento de aprendizaje social de los individuos. Pedraz (2019) atribuye a los juegos un elemento social en los cuales se

potencian las relaciones entre los jugadores que conforman el grupo de juego, creando nuevos vínculos afectivos y el desarrollo de la comunicación entre iguales.

Pedraz (2019) formula que otra de las utilidades del uso del juego en el aprendizaje formal es la relación que presenta con el lenguaje, ya que la mayoría de los juegos presentan intrínsecas las relaciones sociales y por tanto el acto de comunicación entre los jugadores. Además, se promueve el uso de un nuevo lenguaje con nuevas palabras con el objetivo de ampliar el vocabulario de los estudiantes. Una de las formas más vistas para el desarrollo social y del lenguaje es la necesidad de los jugadores por llegar a un acuerdo sobre las diferentes reglas que establece el juego, de esta forma se llega a un contrato social o pacto. Esta elaboración de normas contribuye a que el alumnado conozca los límites del juego y pueda gestionarlos con la garantía de no tener que dejar de lado su libertad, produciendo cierta satisfacción que crea un estado emocional positivo además de un clima positivo donde existe un alto nivel de motivación y por tanto se beneficia el acto de aprendizaje.

Otro de los beneficios formulados por Urbina y Aguinaga (2020) es la forma en la que los juegos potencian la autonomía del alumnado, que deben contar con la capacidad de autorregulación, al trabajar habilidades que emplean para controlar su comportamiento y la expresión de diferentes sentimientos y emociones. También a la hora de enfrentarse a la actividad, el alumno pone en juego su auto-organización para gestionar los diferentes elementos del juego y poder conseguir los objetivos propuestos. Un ejemplo claro sería el tiempo, ya que el alumno debe organizarse según el tiempo con el que cuente evitando quedarse atascado y siguiendo adelante.

Por otro lado, el juego pone en práctica diferentes conocimientos utilizando el entorno próximo del alumnado, creando nuevas formas de conocer lo que les rodea y aportándoles participación en su propio entorno, esto hace que la metodología del juego se adapte a las necesidades del alumnado y dé respuesta a la realidad en la que viven.

En cuanto a las necesidades lúdicas y en concreto de diversión, recurrir al juego es una idea aceptada ya que como afirman Gallardo-López y Gallardo (2018) a través del juego, podemos despertar en el alumnado la necesidad de diversión, exploración y experimentación que contribuye al aprendizaje social, y que les ayuda a entender y desenvolverse en el mundo en el que viven. Este componente lúdico es algo adherido al significado de juego ya que, si se analiza la propia palabra “juego” al traducirla del latín, obtenemos dos vocablos: “iocus” significa broma y “ludus” cuyo significado es diversión. Por tanto, podemos encontrar esa diversión y disfrute de la música en el desarrollo de juegos musicales que se adapten a las necesidades del alumnado.

En conclusión, el juego en la educación formal puede aportar beneficios como los citados con anterioridad, debido principalmente al carácter lúdico implícito en su significado. Esta forma de tratar contenidos y conocimientos por medio del juego no es algo que deba evitarse ya que, aunque podemos relacionar el juego con conceptos como entretenimiento y diversión, va mucho más allá, aportando funciones ligadas a la educación como el desarrollo de destrezas y habilidades globales del individuo. Por medio del juego el alumnado trabaja diferentes habilidades sin darse cuenta, ya que se realizan de una forma divertida (Pedraz, 2019).

## 2.2. Tipos de juegos

La clasificación de los juegos puede llegar a ser muy diferente según el autor que la lleve a cabo y el objeto de estudio. A continuación, se muestran las clasificaciones propuestas por diferentes autores y sus características principales, teniendo como objeto de clasificación diferentes conceptos.

Piaget y Inhelder (2007), establecen una clasificación formada por cuatro categorías diferentes de juego según la etapa en la que se encuentra el individuo respecto a su desarrollo cognitivos. Estas clasificaciones se pueden observar en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Clasificación de los Juegos según Piaget, en cuanto al Desarrollo del Niño/a*

EDAD	ETAPA	TIPO DE JUEGO
Del nacimiento a los 2 años	Sensoriomotora	Funcional
De los 2 a los 7 años	Preoperacional	Simbólico
De los 7 a los 12 años	Operaciones concretas	De reglas
A partir de los 12 años	Operaciones formales	De reglas más complejos

Fuente: Elaboración propia a partir de Piaget y Inhelder (2007)

Nada tiene que ver la clasificación que aportan Rubio y Conesa (2013), quienes establecen una primera división de los juegos en dos grandes bloques, según si son juegos competitivos o cooperativos. En el primer caso el objetivo es llegar a ser el primero o conseguir los mejores resultados. Por el contrario, el segundo término se basa en la participación de todo el alumnado para poder conseguir el objetivo propuesto. Estos autores establecen una segunda clasificación, según el funcionamiento de los juegos, se diferencia entre los siguientes juegos:

- Juego de vacío de información, donde el alumnado maneja la información.
- Juegos de averiguación, donde el alumnado busca o adivina información.
- Juegos de puzle, con un gran componente grupal.
- Juegos de jerarquización, cuyo objetivo es ordenar la información.
- Juegos para emparejar, donde se deben unir diferentes conceptos.
- Juegos de selección, donde se debe seleccionar la información correcta.
- Juegos de intercambios, donde los jugadores deben intercambiar objetos.
- Juegos de asociación, juego de roles o juegos de simulación.

Existe otra clasificación centrada en las características de los materiales utilizados y que es reforzada por Auerbach (2006), quien diferencia los juegos en ocho grupos. En el primer puesto de la clasificación se encuentran los juegos en los que no son necesarios los materiales, como pueden ser las adivinanzas. Seguidamente aparecen los juegos con materiales básicos del alumnado, como un lápiz o papel. A continuación, aparecen los juegos de dibujar donde se usan lápices de colores. También están presentes los juegos de tarjetas como las cartas que pueden aparecer con información aislada o por parejas con diferentes relaciones. Aparecen después los juegos de dados donde en cada cara pueden aparecer números, palabras o imágenes. Se mencionan los juegos de mesa y por último se habla de los juegos donde se usan tablas o matrices. Se pueden ver sintetizados en el siguiente esquema:

**Figura 1**

*Clasificación de los Juegos según los Materiales empleados*



Fuente: Elaboración propia a partir de Auerbach (2006).

Otra clasificación es la que ofrece Salazar (1999) quien distingue diferentes tipos de juegos clasificándolos en tres grandes grupos como son juegos espontáneos, organizados y pre deportivos. Se desarrollan a continuación:

- Juegos espontáneos: son aquellos que se realizan de forma improvisada, es decir, el alumnado de forma natural juega en un momento concreto y sin planificación previa. Un ejemplo común sería cuando se juega utilizando elementos u objetos destinados al juego, comúnmente llamados juguetes. Este tipo de juego es libre, no presenta normas de ardua comprensión.
- Juegos organizados: en cotejo con el anterior, necesita de una organización muy detallada y previamente elaborada. Este tipo de juegos presenta una regla establecida, en general, compleja. Dentro de esta clasificación, el autor diferencia entre juegos académicos, desarrollados principalmente en el entorno educativo, juegos adaptados al alumnado con necesidades especiales, juegos cooperativos en los que es necesario una cohesión de grupo para lograr los objetivos propuestos y juegos y actividades intergeneracionales.
- Juegos deportivos centrados en el desarrollo del algún deporte o actividad física.

Otra de las clasificaciones que presenta similitudes con la anterior diferencia los tipos de juegos según las cualidades que desarrolla. En primer lugar, aparecen los juegos sensoriales, siendo aquellos en los que se pone en práctica los diferentes sentidos de los individuos ya sea de forma individual o trabajando varios sentidos a la vez, son caracterizados por ser juegos pasivos. En segundo lugar, se encuentran los juegos motrices centrados en el desarrollo de los movimientos. Después, se encuentran los juegos de desarrollo o anatómico, basados en la estimulación de los músculos y articulaciones. En otro plano se encuentran los juegos organizados, caracterizados por ejercitar el desarrollo social y emocional del alumnado. Aparecen después los juegos predeportivos y deportivos donde se tratan diferentes deportes con un gran uso del carácter competitivo.

Una de las clasificaciones que se adapta al sentido didáctico del juego es la aportada por Carrión (2020) quien diferencia los juegos de una forma parecida a la anterior, pero con algunos cambios significativos. En primer lugar, diferencia los juegos sensoriales y los motores añadiendo a esta nueva clasificación los juegos de construcción, que engloban los juegos de modelado, de dibujo o lingüístico como cantar.

Como forma de conclusión existen diversas clasificaciones de los juegos según sus características o los elementos que desarrollan. Estas clasificaciones son diferentes unas de otras, pero están fundamentadas según el objeto que clasifican, algunas se centran en la edad o

momento evolutivo, en los materiales, en las características de los juegos o en la forma que se desarrollan. Todas son adecuadas y ayudan a clasificar los juegos según la intención de la propia clasificación.

### **2.3. Elementos del juego**

Los juegos están formados por diferentes elementos, una correcta clasificación de los más importantes podría ser la composición del juego por elementos como los jugadores o integrantes, las normas del juego, los materiales necesarios y los objetivos o la situación. También existe otra clasificación en cuanto a los elementos del juego a la hora de su desarrollo por escrito.

En una primera clasificación, se establecen diferentes elementos que aparecen siempre en el desarrollo del juego y que según sus características pueden diferenciar la actuación o desarrollo. Estos elementos se muestran a continuación:

- **Integrantes:** el juego está formado por jugadores, estos a su vez se pueden clasificar de diferentes formas. En cuanto al número de jugadores podemos diferenciar juegos individuales, por parejas o en pequeño o grandes grupos.
- **Materiales:** podemos distinguir los juegos que no necesitan ningún material o aquellos que necesitan alguno en especial, primordiales para el correcto desarrollo del mismo.
- **Objetivos:** se deben alcanzar con la actividad, así como la descripción de un objetivo final y que sirve de meta o final del juego.
- **Normas del juego:** elemento importante ya que el alumnado debe conocerlas para poder cumplirlas y pueden estar referidas a la duración de las partes del juego, el comportamiento o las limitaciones del mismo. Deben aparecer también las sanciones en el caso de incumplir alguna norma.
- **Situación o lugar donde se implementa el juego:** es importante añadir los datos necesarios correspondientes al espacio establecido.

Una clasificación diferente, desarrollada por Salazar (2000), da respuesta a los elementos que debe tener el juego a la hora de llevarlo al papel parte del desarrollo de unos ítems, con el objetivo de identificar y entender de forma rápida el juego que se está leyendo. Esta tarea está íntimamente ligada al juego ya que ayuda a dar visibilidad al juego y hace que un mayor número de personas puedan utilizarlo. En este apartado deben aparecer los elementos más importantes del juego y las características principales, así como un resumen de su puesta en práctica.

En primer lugar, el nombre del juego debe aparecer visible y sobresaliente, este nombre puede dar pistas de cómo va a ser el juego o de qué va a tratar. Seguidamente, los objetivos deben aparecer al principio de la descripción de forma aislada, dando respuesta a los resultados que se pretenden conseguir con el juego dando indicaciones de en qué consiste de una forma descriptiva. Los juegos deben de identificar para que edad están pensados incorporando la edad mínima y la máxima del público al que va destinado. Otro de los contenidos que deben aparecer respecto al público es el número de jugadores, pudiendo diferenciar juegos individuales, por parejas o en pequeño o grandes grupos. También, si es necesario en cuanto a la organización, debe aparecer la posición inicial del alumnado o alguna característica a destacar. Es importante saber si hay un número necesario de participantes para el juego a desarrollar. Debe aparecer también de forma aislada la descripción del espacio donde debe desarrollarse la actividad y las características de los materiales necesarios para su implantación. Es de gran ayuda elaborar una lista de los materiales necesarios.

El desarrollo del juego debe abarcar una gran parte de la redacción, en él debe aparecer de forma ordenada y breve la manera de poner en práctica el juego. Deben aparecer todos los detalles necesarios para el correcto desarrollo del juego. En el caso de que el juego presente funciones diferentes para cada alumno éstas se deben describir y una vez creados los grupos, repartir. En este apartado puede aparecer también descrita la forma en la que se pueden conseguir los objetivos propuestos en la actividad, explicando cómo se puntúa en caso de que hubiera puntaje. Es muy importante destacar las reglas del juego dando la oportunidad al alumnado de elaborar diferentes reglas que se adapten aún más a las características del grupo clase. Junto a las reglas se deben destacar las normas de seguridad, con el objetivo de evitar cualquier peligro que entorpezca el desarrollo del juego o la seguridad del alumnado.

Por último, deben aparecer las variantes del juego, ya sea por aumento de dificultad o por presentar adaptaciones para el alumnado con necesidades educativas especiales. Además, debe aparecer la evaluación de la actividad ya sea la del alumnado o la de la actividad en sí misma. La evaluación permitirá reconocer los alcances del juego y se podrá demostrar si es enriquecedora o necesita algún cambio para mejorarla.

Como conclusión, el desarrollo del juego debe contener los siguientes componentes: nombre del juego, objetivos, edad al que va dirigido, número de jugadores y agrupación o posición, espacio, tiempo, materiales utilizados, desarrollo o explicación, variantes y evaluación.

## **2.4. Papel del educador**

Otra de las partes fundamentales del desarrollo de cualquier juego en el aula es la forma en la que el docente actúa, según la forma en la que se presenta o explique el juego. Por tanto, hay que destacar este punto ya que es el primer elemento de presentación de un juego y, por ello, debe cuidarse y prestarse mayor importancia. Una mala explicación del juego por no conocer sus características o una actitud desacorde hacia la actividad que se plantea puede favorecer que el alumnado presente baja motivación a la hora de realizarlo.

Hernando y Gómez (2018) recuerdan la aportación de Montessori, quién desarrolló un método de juego donde se le daba gran importancia a la organización del espacio y los materiales que forman el juego. Los docentes eran los encargados de dicha organización siendo los principales encargados de potenciar el conocimiento de su alumnado. Como defiende la autora, el profesor debe desarrollar actividades que persigan la búsqueda la autoevaluación y autoaprendizaje de su alumnado con el fin de proporcionarles un correcto desarrollo de su autonomía. De esta forma, cada niño o niña podrá establecer su propio ritmo de aprendizaje.

Como expresan los autores Montero y Monge Alvarado (2001) el docente debe ser una guía, el modelo a seguir en otras palabras, que debe dirigir al alumnado hacia donde desee proponiéndoles juegos que se adapten a sus niveles cognitivos. De esta forma se garantiza que serán capaces de realizar la actividad y por tanto no se sentirán frustrados por no poder realizar el juego. Es muy importante que el juego se adapte al alumno, ya que en caso contrario esa frustración puede crear un rechazo hacia la actividad o temática desarrollada. Además, si el alumnado no consigue lograr los objetivos propuestos el docente debe estar preparado para ayudar al alumno aportándole las herramientas necesarias. Para ello, puede ser efectivo que con anterioridad pueda plantearse cómo solucionar posibles problemas que puedan aparecer en el desarrollo del juego. Ahora bien, el docente debe ayudar al alumnado dando las indicaciones y estrategias necesarias, pero fomentando la autonomía del alumno hacia la resolución de conflictos.

Uno de los elementos principales del juego es su poder socializador. Por tanto, el docente cobra un papel importante a la hora de planificar y desarrollar la actividad, buscando esa socialización entre el alumnado, proponiendo juegos en los que se trabaje el trabajo en equipo o cooperativo dando oportunidad a que puedan expresar sus sentimientos y emociones de forma libre. Giebenhain (1982) da gran importancia al diálogo recomendando que aparezca

en el desarrollo de los juegos ya que en juegos competitivos ese diálogo puede hacer desaparecer el deseo de venganza del alumnado o grupo que no consiga ser el primero.

Además, según el autor, existen una serie de principios pedagógicos que el docente debe conocer a la hora de proponer un juego al alumnado. Entre estos principios destacan la importancia de conocer el juego, su desarrollo, los materiales, tiempo y espacio necesarios. Es importante que esté presente la motivación, reforzándola en todos los momentos ya sea al principio, durante o al terminar el juego. Esta búsqueda de presencia de la motivación debe ayudar a que el alumnado esté atento a la explicación y se muestren activos a la hora de intervenir en la explicación. Para ello el docente debe formular preguntas y colocarse de forma que capte la atención del alumnado.

Una vez terminada la explicación del juego, resulta enriquecedor hacer una pequeña prueba del juego de forma que el alumnado pueda ver cómo se desarrolla de forma práctica. En esta pequeña práctica el docente debe captar si algo no se ha entendido y debe corregirlo.

Una vez terminado el juego, el docente puede aportar variantes del juego cuando el alumnado ha conseguido los objetivos propuestos y ve necesario que se siga aumentando la dificultad del juego o busque objetivos nuevos, al igual que debe parar el desarrollo del juego antes de lo pactado si ve que los alumnados se aburren, se cansan o muestran alguna dificultad o peligro no detectada con anterioridad.

En definitiva, el papel del educador es muy importante a la hora de implementar el juego ya que en él recae la responsabilidad de transmitir al alumnado la información del juego y sirve de modelo para el alumnado. El docente además es el encargado de brindar oportunidades observando los acontecimientos y sabiendo el marco metodológico, estará obligado a intervenir siempre que no se cumplan dichos principios.

## **2.5. Relación entre la música y el juego**

La música, al ser un elemento íntimamente ligado con la imaginación, creatividad y la expresión de sentimientos, puede llevar al alumnado a crear actividades por sí solos, incluso de forma espontánea. Será positivo que el docente deje espacio en el aula para que los alumnos y alumnas puedan crear diferentes juegos y puedan exponerlos a sus compañeros. De esta forma el alumnado aprenderá de forma autónoma y serán los encargados de su aprendizaje como afirma Caballero (2014).

Al igual que todos los juegos, los desarrollados en el aula también deben contar con unas reglas establecidas y unos objetivos claros. En apoyo a esta teoría, Muñoz (2003) afirma

que: “a partir de cualquier actividad lúdica podemos crear un juego, para la cuál será necesario definir la finalidad, las capacidades, destrezas que se quieren potenciar, el número de jugadores, las normas que lo regularán y los restantes elementos de organización” (p. 60).

Una clasificación de los juegos desarrollados en el aula de música sería la aportada por Caballero (2014) diferenciándolos según los procesos que se desarrollan. En primer lugar, los juegos de percepción, donde se trabajan los sonidos de la naturaleza utilizando imágenes o vídeos. Seguidamente están los juegos de expresión donde se utilizan diferentes elementos para crear sonidos como la voz o los instrumentos musicales. Por último, los juegos de análisis, en ellos se trabajan elementos de lenguaje musical como el ritmo, armonía o la melodía.

Esta autora establece otra clasificación en referencia a los bloques de contenidos que trabajan los juegos en el aula de música. Se diferencia entre los juegos de audiopercepción, los cuales se centran en el uso del oído diferenciando diferentes sonidos y sus cualidades.

- Los juegos de expresión vocal caracterizados por el uso de la voz utilizando las canciones como elemento principal.
- Los juegos de expresión instrumental, donde se usan diferentes instrumentos musicales conociendo sus características y la forma en la que se produce el sonido.
- Los juegos de expresión del movimiento, caracterizados por el uso del cuerpo como elemento de expresión.
- Los juegos de lenguaje musical tratando elementos teóricos de la música.
- Los juegos de cultura musical que trabajan los contenidos teóricos de la historia de la música.

Otra clasificación de los juegos musicales es la que aporta Hein (2014), dividiéndolos en tres categorías según la forma en que se desarrollan. En primer lugar, aparecen los juegos de memoria, seguidamente los juegos rítmicos y, por último, las actividades desarrolladas con juguetes musicales.

Una tipología de juego que está siendo de gran aportación para la educación son los videojuegos. El uso de las TICs en el aula de música puede llegar a ser muy enriquecedor. Según un estudio realizado por Ahijado y Nicolás (2016), donde se trataban contenidos de la asignatura de música usando videojuegos, se ha llegado a la conclusión que con esta modalidad de juegos el docente puede transmitir al alumnado nuevos conocimientos de una forma motivadora y atractiva. Además, el alumnado es capaz de comprender contenidos curriculares nuevos sin apenas darse cuenta.

Con la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula de música se han desarrollado en el alumnado nuevas habilidades musicales. Esto se debe al alto carácter motivacional que presentan dichas actividades, que además de favorecer la mejora en el ámbito de la música ayudan a crecer en cuanto a imaginación y creatividad. Además, el uso de las TICs, y en concreto el de las “apps”, pueden dar acceso a la música a persona o alumnos que no reciben clases extraescolares de música, pudiendo fácilmente con el uso de móviles o tablets practicar materias como la práctica instrumental, vocal, auditiva o incluso aprender lenguaje musical (León, 2020).

Apoyando el uso de las TIC en el aula de música, Marić (2015) realizó un estudio de cómo el uso de videojuegos en el aula podía afectar a la asimilación de contenidos. Se pudo comprobar que el aprendizaje obtenido con el uso de este recurso obtenía como resultado un aprendizaje más significativo ya que gracias al juego el alumnado aprendía de forma práctica y poniendo mayor interés.

El término de videojuego está ligado a la gamificación. Jiménez (2018) describe tres definiciones muy acertadas, las cuales comparten que el termino gamificación radica en el uso del juego, como elemento motivador y de diversión, en entornos no lúdicos, como puede ser el centro escolar o el aula, con el fin de lograr que el alumnado asimile contenidos con mayor facilidad y favorecer así el aprendizaje. Este autor establece los elementos que deben estar presente en toda gamificación y que se sintetizan en la siguiente tabla:

**Figura 2**

*Elementos de la Gamificación según Jiménez (2018)*



Fuente: Elaboración propia a partir de Jiménez (2018).

Es importante no confundir el concepto de juego con el de gamificación. Jiménez (2018) establece que la diferencia se centra en la idea en la que se realiza el juego, es decir, el juego en sí es aquel en el que se desarrolla un aprendizaje buscado. En cambio, la gamificación se emplea para mejorar ese aprendizaje aportando un elemento motivador que no persigue tanto el desarrollo de conocimiento, sino que busca la diversión.

### **3. OBJETIVOS**

El objeto principal de este trabajo es diseñar y elaborar diferentes juegos para dar respuesta a la falta de motivación en el área de música. Se recurre al juego como agente motivador ya que además de dar respuesta a la problemática, presenta cuantiosos beneficios en cuanto al desarrollo del conocimiento y del aprendizaje. Además, se persiguen los objetivos específicos siguientes:

- Desarrollar propuestas basadas en el juego que sirvan para promover en el alumnado una actitud positiva hacia la asignatura de música y despertar su interés hacia la materia.
- Diseñar intervenciones adaptadas al currículum educativo mediante actividades atractivas para el alumnado, de diferentes tipos y características, que promuevan el trabajo en equipo y los juegos cooperativos.

## 4. METODOLOGÍA

La intervención se ha diseñado para ser llevada a cabo en un centro escolar público que imparte enseñanzas de Educación Infantil y Primaria. Es un centro amplio, compuesto por dos líneas por cursos y dotados de un espacio y personal adecuado. El alumnado pertenece al segundo ciclo de Educación Primaria concretamente a tercero de primaria. En número de alumnos presentes en el aula es de 25 integrantes, formado por 14 niños y 11 niñas de entre 8 y 9 años.

En cuanto a los materiales elaborados, se han desarrollado quince juegos que tratan materias relacionadas con la asignatura de música y que se enmarcan en los saberes básicos exigidos por la ley educativa actual del ciclo al que va dirigido. Para su desarrollo, se ha recurrido a la Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten educación primaria para el curso 2022/2023 y al Real Decreto 157/2020, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Los juegos desarrollados se han elaborado según las necesidades del alumnado implicado. Se ha descartado la creación de actividades TICs puesto que el aula no cuenta con los recursos necesarios para su implementación. Por tanto, se ha buscado el desarrollo de juegos con elementos o soportes materiales, creados de forma personalizada a las necesidades del alumnado, buscando que sean atractivos y que despierte en el alumnado la curiosidad y las ganas de trabajar con ellos. El resultado de la elaboración de dichos materiales se encuentra en los anexos que se irán mencionando a la hora del desarrollo de cada juego. Por tanto, los juegos desarrollados se pueden clasificar en tres grandes grupos:

- Juegos de mesa. Estos están elaborados para abordarlos en pequeños grupos, aunque muchos de ellos aparecen en parejas. Presentan materiales de soporte y algunos de ellos están basados en juegos tradicionales, pero adaptándolos al contenido musical.
- Juegos de cartas. Se diferencian de los anteriores en que el soporte utilizado son cartas.
- Juegos de movimiento. Son aquellos que necesitan realizarse en un espacio diferente a las mesas del aula. Será necesario crear en el aula un espacio destinado para su realización.

Para secuenciar dichas actividades o juegos, se han agrupado en tres juegos por sesión, teniendo en cada una de ellas juegos de diferente tipología y contenidos variados. Esta elección se ajusta al tiempo establecido por cada juego, aunque puede reducirse el número de

juegos por sesión, siempre que el docente lo crea oportuno. Por tanto, se destinarán los diez primeros minutos a introducir la sesión, el docente explicará cómo se juegan a cada uno de los juegos, enseñará los materiales y las normas de la dinámica de juego. Es decir, explicará que se va a dividir la clase en tres grupos y cada uno de ellos tendrá una actividad distinta. Cuando el docente optime oportuno, según el tiempo establecido para cada juego, dirá cambio y el juego cambiará de grupo, para ello, se nombrará a un alumno/a por grupo, que se será en encargado de recoger el juego y pasarlo al siguiente grupo.

Los grupos serán heterogéneos en cuanto al sexo del alumnado y de sus capacidades. Al ser veinticinco alumnos, se crearán tres grupos, dos de ellos con ocho alumnos y uno con nueve. En cada grupo habrá dos juegos iguales con el objetivo de crear subgrupos y que el tiempo de juego sea mayor, los subgrupos quedarán repartidos en dos grupos, uno de cuatro y otro de cinco alumnos. En el caso de que los juegos sean por parejas habrá el número necesario de materiales para que todo el grupo pueda realizarlo. Si el grupo es impar se creará un trío o se irá turnando el alumnado.

A continuación, se muestra mediante un diagrama de Gantt la secuenciación idónea:

**Tabla 2**

*Planificación de la Intervención*

ACTIVIDADES	DURACIÓN (minutos)	TIEMPO (semanas)				
		1	2	3	5	6
Explicación de la sesión	10	■	■	■	■	■
Juego “El director”	15	■				
Juego “¿Qué instrumento soy?”	15	■				
Juego “Uno musical”	15	■				
Juego “Mantén el ritmo”	15		■			
Juego “Instrumentos revueltos”	15		■			
Juego “cancionero loco”	15		■			
Juego “Un bingo con ritmo”	15			■		
Juego “Familias musicales”	15			■		
Juego “Hundir la flauta”	15			■		
Juego “Camino musical”	15				■	
Juego “¡Que coincida la imagen!”	15				■	
Juego “Orquesta sinfónica”	15				■	
Juego “Do-mi-do”	15					■
Juego “¿Qué compás es?”	15					■
Juego “Mira y adivina”	15					■

Fuente: Elaboración propia.

Durante el desarrollo de las actividades se deben recoger datos de interés para la evaluación tanto del juego como del alumnado. Para ello se usarán diferentes instrumentos, según el objetivo que persigue cada uno de ellos. A continuación, se muestran dichos instrumentos y su puesta en práctica.

- Notas de campo: reúnen todas las observaciones de los hechos sucedidos durante el desarrollo de las actividades. Son recogidos al ver y escuchar los sucesos.
- Grabaciones: realizas por el docente mediante un teléfono móvil. Se aconseja grabar una pequeña parte de cada actividad, en concreto el principio, con el fin de conocer cómo se organiza el alumnado y cuáles son sus actitudes iniciales.
- Observación: observaciones percibidas durante todo el proceso, teniendo gran importancia la observación inicial, la del proceso y la final.
- Entrevistas: Realización de una serie de preguntas a un número concreto de alumnos y alumnas. Se lanzan preguntas y el alunado va respondiendo por turnos. Podrán realizarse al final de cada sesión o después de la última. Algunas de las preguntas sugeridas son las siguientes:

**Tabla 3**

*Guion Entrevista*

ENTREVISTA
¿Qué juego os ha gustado más?, ¿Por qué?
¿Habéis entendido todos los juegos?
¿Os ha gustado que la temática de los juegos sea la música?
¿Os ha parecido una clase divertida?
¿Repetiríais la actividad otro día?

Fuente: Elaboración propia

- Conversaciones con el alumnado: A través de la escucha se recogen comentarios entre el alumnado que sirven como análisis de la sesión.
- Conversaciones con el tutor del aula: Aquellos comentarios que el alumnado comparte con el docente de forma voluntaria e individual.
- Cuestionario escrito: Cuestionario realizado por todos los alumnos, donde responden a unas preguntas seleccionando una de las casillas según su propia opinión. Se realizará al terminar la última sesión (anexo 1).

Para finalizar este apartado cabe destacar la importancia de proteger el anonimato de las personas y en concreto del alumnado que contribuyen en el desarrollo de la actividad.

## 5. RESULTADOS

En este apartado se van a describir cada uno de los juegos propuestos. Se muestran a continuación una serie de tablas donde aparecen los datos más relevantes a tener en cuenta a la hora de desarrollar el juego. Cabe destacar el apartado destinado a los contenidos de cada juego, puesto que la ley educativa actual no los contempla, pero se han seleccionado puesto que aportan información que puede ser útil para la implementación.

### 5.1. Juego “El Director”

EL DIRECTOR		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	3.2.a.	EA.02.D.4. EA.02.D.6.
<b>Contenidos</b>		
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura. -Interpretación de canciones populares.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	De movimiento	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Campanas musicales pequeñas afinadas con las notas de la escala de do mayor (do, re, mi, fa, sol, la, si y do agudo). Material de soporte (anexo 2).	
<b>Objetivos</b>	Interpretar una obra musical con las indicaciones del director.	
<b>Desarrollo</b>		
El juego consiste en interpretar con campanas un fragmento de una obra musical. Para empezar el juego, uno de los miembros del grupo será el director, quien cogerá una de las obras musicales que estarán representadas mediante una partitura. Solo él podrá ver la partitura. Cada jugador cogerá una o dos campanas según el		

número de jugadores, repartiendo de forma equitativa las ocho campanas correspondientes a cada nota y se colocará en orden según las notas de la escala. El director tendrá que ir señalando a cada jugador para que haga tocar su campana y representar la partitura seleccionada. Una vez terminada la obra el director pasará a ser músico y uno de los músicos será director. Otra forma de realizar el cambio de rol puede ser que se convierta en nuevo director el músico que adivine de que canción se trata.

## 5.2. Juego “¿Qué instrumento soy?”

<b>QUÉ INSTRUMENTO SOY</b>		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.2.
<b>Contenidos</b>		
-Instrumentos musicales.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa	
<b>Agrupamiento</b>	Por parejas	
<b>Número de jugadores</b>	2	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 3).	
<b>Objetivos</b>	Adivinar el instrumento del compañero antes de que adivine el tuyo.	
<b>Desarrollo</b>		
El alumnado se colocará en parejas, uno enfrente del otro. Cada jugador poseerá una tabla en la que aparecen diferentes instrumentos musicales, también tendrán unas cartas donde se representan los mismos instrumentos y las colocarán boca abajo en el centro de la mesa. Para empezar, cada uno de los jugadores colocará hacia arriba todas las casillas de instrumentos, después cogerán una de las cartas del centro de la mesa. La carta que cojan será el instrumento que les haya tocado. El juego consistirá en adivinar qué instrumento le ha tocado al otro jugador. Para adivinarlo, se harán preguntas según las características de los instrumentos, como pueden ser la familia en la que se encuentran o de que material están hechos. Solo se podrá responder sí o no.		

### 5.3. Juego “Uno musical”

UNO MUSICAL		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo, y los medios digitales, para producir obras propias.	3.2.a.	EA.02.D.6.
<b>Contenidos</b>		
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura. -Figuras musicales.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Cartas	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 4).	
<b>Objetivos</b>	Deshacerse de todas las cartas	
<b>Desarrollo</b>		
<p>El alumnado se colocará en corro buscando una posición en la que los demás jugadores no puedan ver sus cartas. En primer lugar, un jugador barajará y repartirá las cartas. A cada jugador se le dará 6 cartas. Empezará a jugar el alumno que se encuentre a la izquierda de quien barajó, colocando una de sus cartas en el centro y le seguirá después el de su izquierda, en el sentido de las agujas de reloj. Según las características de las cartas se actuará de diferente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartas con notas y figuras: Solo se podrá tirar una carta que comparta la misma nota o figura que la carta que ha tirado el jugador anterior.</li> <li>-Silencios: Estas cartas se podrán tirar solo cuando compartan la misma duración de la figura que se tiró con anterioridad y obliga al siguiente jugador a perder su turno.</li> <li>-Blanca con puntillo: Esta carta podrá ser tirada en cualquier momento por un jugador y obligará al siguiente jugador a coger una carta de la baraja y perderá el turno.</li> <li>-Redonda con puntillo: Esta carta podrá ser tirada en cualquier momento por un jugador y obligará al siguiente jugador a coger dos cartas de la baraja y perderá el turno.</li> </ul>		

-Cambio de figura: Esta carta podrá ser tirada en cualquier momento por un jugador, que podrá cambiar a la figura que elija independientemente de la carta que se haya tirado con anterioridad.

-Ligadura: Esta carta podrá ser tirada en cualquier momento por un jugador, permite poder tirar junto con ella otras dos cartas más que compartan la misma nota, independientemente de su figura.

Si el jugador no tiene cartas que coincidan deberá coger una carta de la baraja, en el caso de que esta nueva tampoco se ajuste pasará de turno.

Cuando el jugador tenga solo una carta deberá decir en voz alta “uno musical”, si no lo hace estará penalizado y tendrá que coger una carta nueva de la baraja.

#### 5.4. Juego “Mantén el ritmo”

MANTÉN EL RITMO		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo, y los medios digitales, para producir obras propias.	3.3.a.	EA.02.D4. EA.02.D8.
<b>Contenidos</b>		
-Percusión corporal.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula o en exterior	
<b>Tipo de juego</b>	De movimiento	
<b>Agrupamiento</b>	En fila	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 8	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 5).	
<b>Objetivos</b>	Que el ultimo jugador de la fila escriba el mismo ritmo que seleccionó el primer jugador .	
<b>Desarrollo</b>		
Los jugadores se colocarán en filas, todos mirando hacia el mismo lado. El último de la fila tendrá a su espalda una caja con diferentes tarjetas. En cada tarjeta aparecerá un ritmo que se representa con percusión corporal, siguiendo la siguiente leyenda:		



El último jugador cuando esté preparado, avisará dando suavemente en el hombro al jugador que tiene delante, este se dará la vuelta y observará como el jugador interpreta el ritmo y repetirá la misma acción hasta llegar al primer jugador. El primer jugador tendrá un tablero donde colocará las imágenes que necesite para representar el ritmo que cree que es el correcto. Después, el último de la fila enseñará la tarjeta original y se comprobará si es correcto o no. Una vez terminada la partida, para continuar el juego, el primero de la fila pasará a ser el último y por tanto el segundo será ahora el primero.

### 5.5. Juego “Instrumentos revueltos”

INSTRUMENTOS REVUELTOS		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.2.
<b>Contenidos</b>		
-Instrumentos musicales y su clasificación.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Cartas	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 6).	
<b>Objetivos</b>	Formar el mayor número de instrumentos musicales.	
<b>Desarrollo</b>		

El juego está formado por una serie de cartas en las que estarán representadas diferentes instrumentos musicales. Algunos instrumentos estarán constituidos por dos cartas y otros por tres.

Para empezar a jugar se nombrará a un jugador encargado de repartir las cartas. Se colocará la baraja boca abajo en el centro de la mesa y se repartirá a cada jugador cuatro cartas. Una vez repartida los jugadores colocarán delante de ellos los instrumentos que hayan completado en el caso de tenerlos, después se podrán deshacer de cualquiera de las cartas que aún tengan, seguidamente se volverá a repetir el mismo proceso con la única diferencia de que ya no se repartirán cuatro cartas, se repartirán las necesarias para que cada jugador tenga cuatro cartas en la mano.

El juego terminará cuando todos los instrumentos estén formados y ganará el jugador que más instrumentos haya conseguido formar.

## 5.6. Juego “Cancionero loco”

CANCIONERO LOCO		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales para producir obras propias.	3.2.a.	EA.02.D.4. EA.02.D.6.
<b>Contenidos</b>		
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura. -Interpretación y reconocimiento de canciones populares.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa	
<b>Agrupamiento</b>	En grupos	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Un instrumento melódico con el nombre de las notas (carrillón). Material de soporte (anexo 7).	
<b>Objetivos</b>	Colocar correctamente los títulos de las canciones.	
<b>Desarrollo</b>		
Se le dará al alumnado un cancionero compuesto por diferentes canciones. Cada canción estará compuesta		

por su partitura y por un título que no es el correcto, es decir, los títulos del cancionero están mezclados unos con otros. Los jugadores deben ordenar los títulos, para ello, tocarán las canciones con el instrumento melódico con el fin de identificar de qué canción se trata.

Las obras seleccionadas son las siguientes canciones infantiles populares:

- Debajo de un botón
- Estaba el señor don gato
- Un barquito chiquitito
- El patio de mi casa
- Estrellita, ¿dónde estás?
- Tengo una muñeca vestida de azul
- Un elefante se balanceaba
- ¿Dónde están las llaves?

### 5.7. Juego “Un bingo con ritmo”

UN BINGO CON RITMO		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.3.
<b>Contenidos</b>		
-Reconocimiento e interpretación de ritmos y compases musicales.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de movimiento	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Bolígrafos de pizarra y claves o caja china. Material de soporte (anexo 8).	
<b>Objetivos</b>	Conseguir todos los ritmos.	
<b>Desarrollo</b>		

Cada jugador cogerá un cartón donde aparecerán diferentes estructuras rítmicas. Todas las estructuras de los diferentes cartones se recogen por separado en una caja que se coloca en el centro de la mesa junto a las claves u otro instrumento de pequeña percusión. Por turnos, los jugadores irán cogiendo una a una las tarjeta de la caja y las interpretarán con los instrumentos de percusión. Los demás jugadores identificarán ese ritmo y lo tacharán si aparece en su cartón. Quien consiga tener antes todos los ritmos, dirá ¡bingo! y será el ganador del juego. Otra forma de jugar puede ser que solo sea un jugador el que toque el instrumento armónico, en ese caso será el jugador que haya ganado la partida anterior.

### 5.8. Juego “Familias musicales”

FAMILIAS MUSICALES		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.2.
<b>Contenidos</b>		
-Instrumentos musicales y su clasificación.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Cartas	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 8).	
<b>Objetivos</b>	Formar el mayor número de familias.	
<b>Desarrollo</b>		
El juego está compuesto por una serie de cartas divididas en seis grupos de instrumentos. Cada grupo está formado por cuatro cartas, según los cuatro instrumentos que componen dicha agrupación o familia. Estas cartas están numeradas y forman un puzle. Se ordenan de la siguiente forma: -Cuerda frotada: violín, violonchelo, viola y contrabajo. -Cuerda punzada: guitarra, arpa, ukelele, laúd.		

-Viento metal: trompeta, trompa, trombón y tuba.

-Viento madera: flauta, oboe, clarinete y fagot.

-Percusión de altura definida: xilófono, campanas tubulares, timbales y marimba.

-Percusión de altura indefinida: triángulo, tambor, pandereta y güiro.

Para empezar a jugar se barajarán las cartas y se repartirán una a una hasta terminar de repartirlas. Cada jugador verá sus cartas y tendrá cuidado de que nadie las vea. Empezará el jugador que está a la izquierda de la persona que ha hecho el reparto y se seguirá el orden de las agujas del reloj. El objetivo del juego es formar el puzle completo de las diferentes familias. El jugador preguntará a quien desee si tiene una carta en concreto, por ejemplo, el clarinete, si esa persona posee la carta deberá dársela y el jugador seguirá preguntando hasta que uno de los jugadores no tenga la carta que él desea, entonces perderá el turno y seguirá el siguiente jugador. Una vez que se tengan las cuatro cartas de la familia, se colocarán en la mesa.

El juego terminará cuando todas las familias estén completadas y será ganadora la persona que haya creado el mayor número de familias.

### 5.9. Juego “Hundir la flauta”

HUNDIR LA FLAUTA		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales para producir obras propias.	3.2.a.	EA.02.D.6
<b>Contenidos</b>		
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa	
<b>Agrupamiento</b>	Por parejas	
<b>Número de jugadores</b>	2	
<b>Materiales</b>	Rotuladores de pizarra y borrador. Material de soporte (anexo 10).	
<b>Objetivos</b>	Ser el primero en hundir todas las flautas	
<b>Desarrollo</b>		

Los participantes contarán con dos tablas de 7x5 cuadrículas, compuestas por una fila en la que aparecen escritas las notas musicales en el pentagrama y una columna donde se encuentran figuras musicales.

Los jugadores deben colocar en la tabla que se encuentra en la parte inferior, con el título de “mis flautas”, de manera estratégica 5 flautas de diferentes formas y tamaños colocándolas en las cuadrículas. Al poner las flautas deben dejar en blanco los cuadrados de alrededor de las flautas. Es importante que no dejen que su oponente pueda ver su cuadrícula ya que no debe conocer la posición de las diferentes flautas.

Cada jugador posee las siguientes flautas:

- 1 flauta de 5 cuadrados.
- 1 flautas de 4 cuadrados.
- 1 flautas de 3 cuadrados.
- 1 flautas de 2 cuadrado.
- 1 flautas de 1 cuadrado.

Una vez colocadas las flautas empezará el juego. El primer jugador indicará una coordenada a su oponente, para ello dirá una nota musical y una figura, por ejemplo, sol corchea, el otro jugador deberá buscar en su tablero esa coordenada y responder según las siguientes opciones:

Si no tiene ninguna flauta: agua

Si coincide con una parte de la flauta: flauta tocada

Si es una flauta de un solo cuadro o el ultimo que falta por tocar: flauta hundida

En la tabla superior titulada “sus flautas” el jugador tiene que marcar los aciertos o fallos que va realizando. Colocará una cruz si ha tocado la flauta y un punto si ha tocado agua. Una vez que hunda una flauta colocará puntos en las cuadrículas que rodean dicha flauta hundida. Cuando el oponente le pregunte sobre sus coordenadas también tendrá que ir tachando las cuadrículas de sus flautas correspondiente, en el caso que sean tocadas.

Si la flauta ha sido tocada o hundida, el jugador no perderá el turno y podrá seguir preguntando a su oponente. Cando la flauta no sea tocada o hundida se cambiará de turno.

El juego termina cuando un jugador hunde todas las flautas de su oponente, ganado así la partida.

## 5.10. Juego “Camino musical”

CAMINO MUSICAL		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.1. EA.02.D.2. EA.02.D.3.

Contenidos	
<p>-Notas, figuras, compases y alteraciones musicales.</p> <p>-Cualidades de los instrumentos musicales.</p> <p>-Interpretación de canciones de forma oral.</p>	
Descripción del juego	
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Espacio</b>	En el aula
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa
<b>Agrupamiento</b>	En círculo
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6
<b>Materiales</b>	Fichas. Material de soporte (anexo 11).
<b>Objetivos</b>	Llegar a la meta
Desarrollo	
<p>El juego está compuesto por un tablero en el que aparecen diferentes casillas, estas están relacionadas con las diferentes pruebas que aparecen en el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pruebas donde se pregunta algo y se debe responder o elegir la respuesta correcta.</li> <li>-Pruebas donde hay que dibujar o escribir lo que se pida.</li> <li>-Pruebas donde se planteen retos.</li> <li>-Pruebas donde haya que tararear una canción.</li> </ul> <p>También hay otro tipo de casillas que no albergan preguntas, aportan acciones dentro del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La escalera, permite ir de una casilla a otra sin tener que realizar tiradas ni pruebas.</li> <li>-El signo de repetición, indica que el jugador debe volver al inicio</li> <li>-Corchea, indica que el jugador tiene que volver a tirar el dado.</li> </ul> <p>Para comenzar el juego los participantes tirarán tres veces el dado y empezará quien haya obtenido el número más alto de tiempos, se seguirá el orden de las agujas de reloj. El dado está formado por 6 figuras musicales:</p> <p>Negra y su silencio: 1 tiempo  Blanca y su silencio: 2 tiempo  Redonda y su silencio: 4 tiempo</p> <p>Una vez organizado el juego se colocará en las cuatro esquinas del tablero los cuatro montones de cartas correspondientes a cada tipo de pregunta. Para comenzar el primer jugador tirará el dado y avanzará el número de tiempos que le haya aparecido en el dado. Realizará la prueba correspondiente, que será leída por el compañero que se encuentre a su derecha. En el caso de acertar, pasará el turno al siguiente jugador, si por el contrario no acierta, tendrá que retroceder tres casillas.</p> <p>El juego termina cuando todos los jugadores llegan a la meta.</p>	

### 5.11. Juego “¡Que coincida la imagen!”

¡QUE COINCIDA LA IMAGEN!		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.1.
<b>Contenidos</b>		
-Paisaje sonoro.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa	
<b>Agrupamiento</b>	Por parejas	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 8	
<b>Materiales</b>	Reproductor de sonidos, rotuladores de pizarra y borrador. Material de soporte (anexo 12).	
<b>Objetivos</b>	Coincidir con tu pareja el mayor número posible de imágenes.	
<b>Desarrollo</b>		
<p>El alumnado se colocará en parejas uno en frente del otro. Cada uno de ellos tendrá en sus manos un tablero donde aparecerán diferentes imágenes previamente seleccionadas. Cuando el alumnado esté preparado, empezará a sonar un audio compuesto por diferentes sonidos. Los jugadores deben elegir una imagen para cada sonido, numerando las imágenes elegidas según el orden de las audiciones.</p> <p>Ganará la pareja que consiga tener más imágenes en común.</p>		

### 5.12. Juego “Orquesta sinfónica”

ORQUESTA SINFÓNICA		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de	2.2.a.	EA.02.D.2.

ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.		
<b>Contenidos</b>		
-Instrumentos musicales y su clasificación.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Juego de cartas	
<b>Agrupamiento</b>	En círculo	
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 13).	
<b>Objetivos</b>	Formar una orquesta sinfónica.	
<b>Desarrollo</b>		
<p>Este juego está formado por una serie de cartas. El objetivo es tener en la mesa las familias que forman una orquesta sinfónica.</p> <p>Las cartas que forman el juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartas que representen las familias de cuerda, viento metal, viento madera, percusión e instrumentos invitados.</li> <li>-Carta que dañen a las familias de instrumentos.</li> <li>-Carta que repare las familias de instrumentos.</li> </ul> <p>Para comenzar el juego se repartirán tres cartas a cada jugador, por turnos, podrán realizar diferentes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Podrán sacar a la mesa una de las cartas que representen las familias</li> <li>-Podrán sacar una carta que dañe alguna de las cartas que tenga sobre la mesa otro jugador.</li> <li>-Podrán sacar una carta que repare sus familias de instrumentos.</li> <li>-Podrán deshacerse de una, dos o tres de sus cartas.</li> </ul> <p>Una vez todos los jugadores hayan terminado, se volverán a repartir el número de cartas suficiente para que todos vuelvan a tener tres cartas y se realizará el mismo proceso.</p> <p>El juego terminará cuando uno de los jugadores tenga representadas en la mesa las cinco familias de instrumentos musicales de una orquesta sinfónica.</p>		

### 5.13. Juego “Do-mi-do”

DO-MI-DO						
<b>Destinatarios</b>		Alumnado segundo ciclo				
<b>Concreción curricular</b>						
<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>		
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.			3.2.a.	EA.02.D.6		
<b>Contenidos</b>						
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura.						
<b>Descripción del juego</b>						
<b>Duración</b>	15 minutos					
<b>Espacio</b>	En el aula					
<b>Tipo de juego</b>	Juego de mesa					
<b>Agrupamiento</b>	En círculo					
<b>Número de jugadores</b>	De 2 a 6					
<b>Materiales</b>	Rotulador pizarra y folios. Material de soporte (anexo 14).					
<b>Objetivos</b>	Ser el primero en quedarse sin fichas, consiguiendo mayor puntuación.					
<b>Desarrollo</b>						
Se colocan todas las fichas boca abajo y se mezclan. Los jugadores van cogiendo una a una las fichas y las van colocando enfrente suya de forma que los demás jugadores no puedan ver el contenido de sus fichas. Una vez repartida todas las fichas empieza a jugar la persona que tenga la ficha con más puntos, siguiendo la siguiente tabla:						
DO	RE	MI	FA	SOL	LA	SI
6puntos	5puntos	4puntos	3puntos	2puntos	1puntos	0puntos
Por tanto, empezará quien posea la ficha doble de la nota do, quien la colocará en el centro de la mesa. Después de esto empezarán a jugar los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cada uno tendrá que colocar una de sus fichas en uno de los extremos de las fichas que se encuentran en la mesa, para ello tiene que hacer coincidir las notas musicales que sean iguales. Las notas dobles se colocarán de manera transversal. El jugador que no pueda añadir fichas por no tener ninguna compatible perderá el turno y seguirá						

el siguiente jugador.

Cuando sea imposible unir más fichas se dará por terminada la ronda y se procederá al recuento de puntos. Para calcular los puntos totales de cada jugador se recurrirá a la tabla anterior, donde se podrá ver cuántos puntos vale cada nota. Los jugadores que hayan conseguido deshacerse de todas las fichas tendrán de puntuación la suma de las puntuaciones de los demás jugadores.

#### 5.14. Juego “¿Qué compás es?”

¿QUÉ COMPÁS ES?		
<b>Destinatarios</b>	Alumnado segundo ciclo	
<b>Concreción curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.2.a.	EA.02.D.3.
<b>Contenidos</b>		
-Reconocimiento e interpretación de ritmos y compases musicales.		
<b>Descripción del juego</b>		
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Espacio</b>	En el aula	
<b>Tipo de juego</b>	Cartas	
<b>Agrupamiento</b>	En grupo	
<b>Número de jugadores</b>	De 3 a 6	
<b>Materiales</b>	Material de soporte (anexo 15).	
<b>Objetivos</b>	Conseguir el mayor número de cartas.	
<b>Desarrollo</b>		
<p>El juego está compuesto de unas cartas en las que por un lado aparecen figuras musicales y por el otro el compás al que pertenecen. Un miembro del equipo colocará la baraja de forma que se vean las figuras musicales, cogerá la primera carta y la enseñará, solo él podrá ver el reverso donde aparece el compás. Quien adivine de que compás se trata se llevará la carta.</p> <p>Será ganador el jugador que consiga tener más cartas.</p>		

## 5.15. Juego “Mira y adivina”

MIRA Y ADIVINA							
<b>Destinatarios</b>		Alumnado segundo ciclo					
<b>Concreción curricular</b>							
<b>Competencias específicas</b>				<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Saberes básicos</b>	
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales para producir obras propias.				3.2.a.		EA.02.D.6	
<b>Contenidos</b>							
-Notas de la escala musical y su representación en la partitura.							
<b>Descripción del juego</b>							
<b>Duración</b>		15 minutos					
<b>Espacio</b>		En el aula					
<b>Tipo de juego</b>		Juego de movimiento					
<b>Agrupamiento</b>		Por parejas					
<b>Número de jugadores</b>		2					
<b>Materiales</b>		Rotuladores de pizarra y borrador. Material de soporte (anexo 15).					
<b>Objetivos</b>		Completar la canción escribiendo las notas que faltan.					
<b>Desarrollo</b>							
<p>El juego está formado por una serie de canciones con diferentes compases y tiempos. Uno de los miembros de la pareja tendrá en su poder una carta donde aparecerá escrita la partitura de una de las canciones. El otro jugador tendrá una pizarra con un pentagrama. El juego consiste en que el jugador que posee la partitura sea capaz de transmitírsela a su compañero para que la escriba en la pizarra de forma más fiel posible a la partitura original. Para dictarla no podrá hablar, es decir, cada parte de su cuerpo representará una nota musical. Para representar las figuras, si toca esa parte del cuerpo con una mano será una corchea, si usa las dos manos una negra y si para representar la blanca, colará las dos manos creando un círculo. Para representar el silencio de negra, se colocarán los dos dedos índice en los labios, par el silencio de corche, solo un dedo índice.</p> <p>Antes de empezar el juego se explicará al alumnado que cada nota musical se va a representar con una parte del cuerpo para ello se colocarán las manos en las diferentes partes del cuerpo:</p>							
DO	RE	MI	FA	SOL	LA	SI	DO'
Pies	Rodilla	Cadera	Cintura	Pecho	Barbilla	Frente	Manos en alto
Los miembros de la pareja cambiarán de rol una vez terminada la canción, de forma intermitente.							

## 6. DISCUSIÓN

En la elaboración de esta propuesta de materiales se ha buscado potenciar el valor motivador del juego. Respecto a esa búsqueda, se ha recurrido al juego como herramienta de aprendizaje, puesto que para dar respuesta a la problemática resulta necesario recurrir a un elemento altamente motivador. El juego cumple dichos objetivos, además aporta numerosos beneficios en cuanto al desarrollo del alumnado. Respecto a esa búsqueda de la motivación, el uso del juego da garantías de éxito ya que a simple vista el alumnado lo relaciona con diversión. Según las experiencias previas del alumnado, cuando han tenido la oportunidad de jugar a juegos de mesa o cartas, lo han realizado en entornos lúdicos, como pueden ser las vacaciones o los encuentros con sus iguales. Por tanto, utilizar esta presentación hace que el alumnado crea que está realizando una actividad lúdica, desarrollando contenidos sin darse apenas cuenta. Esta alta motivación e interés que anima al alumnado a intervenir resulta difícil alcanzarla con otro elemento diferente al juego.

Con respecto a los tipos de juegos desarrollados en el trabajo, tras conocer diferentes clasificaciones establecidas por varios autores, se ha desarrollado una clasificación propia, donde se diferencia tres tipos de juegos: los juegos de mesa, los juegos de cartas y los juegos de movimiento. Esta clasificación podría haberse realizado de diferente forma, puesto que las cartas pueden considerarse juegos de mesa. El motivo por el que se han diferenciado es la importancia que se le da a los juegos de cartas, ya que pueden llegar a ser un gran aliado en el desarrollo de la educación, puesto al poco uso de materiales y su facilidad para transportar y desarrollar en cualquier lugar.

Muchas son las clasificaciones desarrolladas por diferentes autores, estas no han sido utilizadas puesto que no se adaptan a las necesidades establecidas. No podemos clasificar únicamente los juegos según Piaget y Inhelder (2007), puesto que entonces solo podríamos establecer que nos encontramos ante un tipo de juego, el de reglas, establecidos para el alumnado de entre 7 y 12 años, pertenecientes a la etapa de operaciones concretas. En cuanto a la clasificación de Rubio y Conesa (2013), hay ciertas clasificaciones que pueden resultar parecidas a las propuestas, aunque resultan muy extensas y desarrollan muchas más formas de juegos, por lo que no se centran en las desarrolladas en dicha propuesta. Según la clasificación de Salazar (2000), los juegos desarrollados se enmarcarían en juegos organizados, donde es necesario una gran organización y reglas establecidas con anterioridad. Por tanto, se justifica así la elaboración de una clasificación desarrollada tras los conocimientos aportados por los autores, adaptada a las necesidades de la propuesta.

Los elementos del juego son desarrollados según la propuesta de Salazar (2000), aunque con ciertos cambios que han resultado necesarios para la adaptación a las necesidades encontradas. Una de estos elementos es la adaptación curricular, puesto que los juegos como concepto no presentan un componente educativo formal, es necesario desarrollar un apartado destinado a los datos curriculares, con el fin de unir la propuesta con las exigencias establecidas. Otro de los elementos añadidos a la propuesta del autor son los contenidos, estos se establecen puesto que a la hora de implementarlos podemos clasificarlos con facilidad, sabiendo qué elementos tratan y sabiendo los contenidos que va a desarrollar el alumnado. Además, aunque las sesiones estén establecidas de manera fija, los juegos se pueden realizar de forma aislada para reforzar la materia tratada.

Entre los elementos propuestos por Salazar (2000) que no se han desarrollado, está la evaluación, ya que el objetivo de la propuesta era la elaboración de materiales y la búsqueda de la motivación. Por tanto, no ha resultado necesario la evaluación de los juegos, es suficiente con la evaluación de las sesiones y de la propia propuesta. Por este mismo motivo tampoco se han añadido elementos de mejora o adaptaciones a las diferentes necesidades educativas puesto que esos datos no aportan información para el cumplimiento de los objetivos establecidos.

En cuanto al papel del docente, se sigue la metodología propuesta por Montessori, donde el maestro o maestra es el encargado de organizar el espacio y dar los materiales para que el alumnado, de forma autónoma, desarrolle la actividad y sus conocimientos, dando gran importancia a la autonomía del alumnado. Se sigue también la línea propuesta por Montero y Monge Alvarado (2001) donde el docente debe servir de guía para sus alumnos y alumnas. Es importantes unir las ideas de estos autores puesto que es enriquecedor dar libertad al alumnado, pero es necesario que para ello tengan claras las pautas y normas del juego y que puedan contar en cualquier momento con el docente por si surge alguna duda o conflicto que no puedan resolver de forma autónoma.

Por último, si analizamos si es apropiado unir la música y el juego, se ha podido comprobar que los juegos desarrollan dichos contenidos sin ninguna dificultad, además el alumno puede tratar contenidos musicales de forma autónoma, siguiendo su propio ritmo de aprendizaje. El juego permite al alumnado la libre expresión de los sentimientos evocados por la música. Dentro de los tipos de juegos musicales, si analizamos los contenidos tratados podemos establecer como la clasificación aportada por Caballero (2014), diferenciando los juegos de expresión vocal, instrumental y del movimiento, así como el lenguaje musical y la cultura musical.

## 7. CONCLUSIONES

En este último apartado va a desarrollar las conclusiones obtenidas tras la elaboración de los materiales de la propuesta. Para ello se procederá al análisis de dichos materiales y procedimientos, con el fin de conocer en qué medida se podrán lograr los objetivos establecidos. También se tratarán las limitaciones que se pueden llegar a encontrar, en una futura implementación de la propuesta en el aula.

En cuanto al objetivo principal de este trabajo, diseñar y elaborar diferentes juegos para dar respuesta a la falta de motivación en el área de música, podemos establecer que se ha cumplido ya que se han podido desarrollar quince juegos diferentes, con un formato, temática y metodología motivadora, que además de aportar al alumnado contenido de la materia, atrae su interés, despertando en el alumnado el interés hacia la música gracias a las vivencias positivas que se aportan.

Con respecto a los objetivos específicos establecidos en el desarrollo de la intervención, aunque no podamos asegurarlo, es altamente probable que el alumnado manifieste una actitud positiva hacia la música, así como su interés hacia la materia. Se puede establecer esta seguridad ya que los juegos presentados son altamente motivadores. Además, al presentar la materia en forma de juego, el alumnado sentirá un interés en seguir avanzando en cuanto a su dificultad.

El segundo objetivo específico consiste en diseñar intervenciones adaptadas al currículum educativo. Para el desarrollo de los juegos se ha partido de las exigencias curriculares establecidas para ese ciclo y curso. Esta característica provoca que se pueda desarrollar con facilidad, en cualquier aula de música de tercero de primaria una futura implementación, ya sea para perseguir los objetivos descritos o para buscar otros más ligados al desarrollo de saberes básicos curriculares. Además, como se estableció, se ha recurrido al juego desarrollando actividades atractivas, presentadas de diferentes formas. Es decir, se han desarrollado juegos de diferentes tipos con contenido variado. Esto se ve claramente en la planificación de las sesiones, donde se agrupan tres juegos por sesión, cada uno de ellos de diferente tipología, tratando contenidos diferentes y presentados con una metodología variada.

Como conclusión podemos establecer que, en general, los objetivos establecidos se han cumplido. El objetivo principal se ha desarrollado con éxito, ya que se percibe en el desarrollo de la propuesta. En cambio, en cuanto al desarrollo de los objetivos específicos, resulta evidente la presencia de una limitación importante, puesto que presentan un componente ligado al alumnado y al desarrollo de la implementación, esto desencadena que

no se pueda asegurar que se cumplan, aunque podemos decir que los análisis de la propuesta aseguran una alta probabilidad de éxito y, por tanto, de que se cumplan los objetivos establecidos.

Una de las limitaciones del presente trabajo es que la propuesta no se ha implementado en la práctica. El número de sesiones propuestas no se adapta al centro educativo puesto que la asignatura de música presenta una única sesión por semana y, al implementar el presente proyecto, los docentes sufrirían cambios importantes en su programación de aula, por tanto, no se ha podido llevar a la práctica rechazando así los beneficios que pueden llegar a aportar dichos juegos en el desarrollo musical del alumnado.

Para concluir, con la elaboración de este proyecto se reivindica el papel que juega la música en el desarrollo de las personas y la necesidad del docente de llevar al aula actividades que despierten el interés del alumnado. La clase de música es para muchos alumno y alumnas la única forma de vivenciar la música, por tanto, aunque en el centro se le dedique poco tiempo y los docentes tengan un nivel alto de trabajo en cuanto a las evaluaciones necesarias, no se puede dejar que la materia se convierta en una asignatura teórica y aburrida, creando en el alumnado una falsa idea del significado de la música. Por el contrario, busquemos nuevas formas de enseñar más motivadoras, hagamos que los niños y niñas amen la música como lo hace el docente, transmitiéndoles la necesidad de tenerla presente en su día a día.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahijado, S. R. y Nicolás, A. M. B. (2016). La integración del videojuego educativo con el folklore. Una propuesta de aplicación en Educación Primaria. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 19(3), 115-121. <https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267281>
- Alsina Tarrés, M. y Farrés Cullell, I. (2021). ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 2021, 18, 83-96. <https://doi.org/10.5209/reciem.67853>
- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*. St. Martin's Griffin.
- Caballero Escudero, E. (2014). *El juego en el aula de música. Una propuesta para la Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/7772>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Recuperado de: [El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial - Dialnet \(unirioja.es\)](http://www.unirioja.es/~dialnet/El%20juego%20y%20su%20importancia%20cultural%20en%20el%20aprendizaje%20de%20los%20ni%C3%B1os%20en%20educaci%C3%B3n%20inicial%20-%20Dialnet%20(unirioja.es))
- Delalande, F. y Vidal, J., y Reibel, G. (1995). *La música es un juego de niños*.
- Español, S. y Santiago, F. (2009). El juego musical entre otros juegos. In *VIII Reunión Anual de SACCoM*. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música. <https://n2t.net/ark:/13683/pH0V/tWp>
- Gallardo-López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- Hein, E. (2014). Music games in education. En K. Schrier (Ed.), *Learning, Education and Games* (pp. 93-108). Pittsburgh: ETC. Recuperado de: <https://bit.ly/3tGax0r>
- Hernando, P. C. y Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31. Recuperado de: [40.2 - Revista La razón histórica \(revistalarazonhistorica.com\)](http://www.revistalarazonhistorica.com)
- Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten educación primaria para el curso 2022/2023.

- Jiménez Falcón, C. (2018). El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de Historia de la Música. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/85578>
- León Garrido, Antonio. El aprendizaje de la música a través de apps como estrategias de gamificación en la Educación Primaria (Trabajo Fin de Máster, Universidad Internacional de Andalucía). <http://hdl.handle.net/10334/5757>
- Lobato, E. (2005). Juego sociodramático y esquemas de género. Una investigación en educación infantil. *Cultura y Educación*, 17(2), 115-129. <https://doi.org/10.1174/1135640054192847>
- Marić, S. (2015). Online Gaming to Learn Music and English Language in Music and Ballet School Solfeggio Education. *Hellenic Journal of Music Education, and Culture*, 6(2), 10. Recuperado de: <http://hejmec.eu/journal/index.php/HeJMEC/article/view/58/54>
- Montero, M. M. y Monge Alvarado, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25, 113-124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Muñoz, J.F. (2003). El juego en la educación musical. *Eufonía*, 29, 51-64.
- Nicolás, A. M. B. y Castillo, E. C. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (73), 174-189. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Pedraz, P. (2019). *Aprende Jugando*. B de Blok.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Morata
- Real Decreto 157/2020, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE 02-03-2022).
- Rubio, J. y Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 6(3), 169-185.
- Salazar Salas, C. G. (2000). Juegos: Tipos y características. *Revista Educación*, 24(2), 165-174. <https://doi.org/10.15517/revedu.v24i2.481>
- Urbina, M. R. D. C. N. y Aguinaga, M. C. P. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV Hacer*, 9(1), 11-17. <https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Valencia, C. C. A. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro educacional*, (33), 115-122.
- Vélez, O. A., López, S. M. P., Fernández, Y. L. H., Rendón, P. A. O. y Martínez, L. F. G. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en

Colombia. *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, (21), 13.  
<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e12.2024>

## 9. ANEXOS

### 9.1. Anexo 1

**CUESTIONARIO**

			
Me ha gustado realizar juegos en el aula de música			
Trabajar con esta metodología me ayuda a entender mejor los conceptos			
Tengo ganas de volver a repetir los juegos			
Me gustaría jugar más a menudo a juegos de este tipo			
Quiero aprender mas sobre música			

### 9.2. Anexo 2



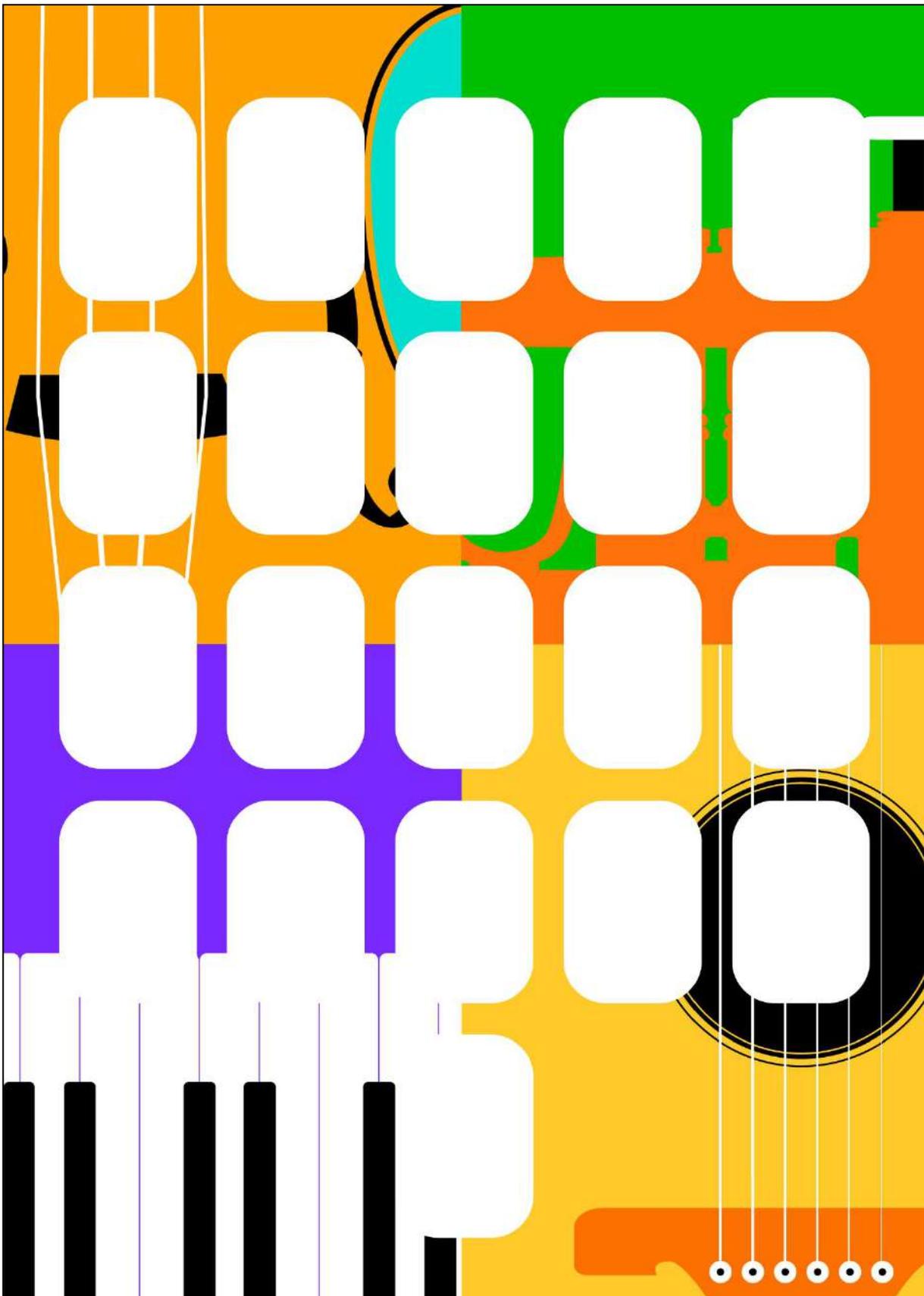
### Debajo de un botón



### Pimpón

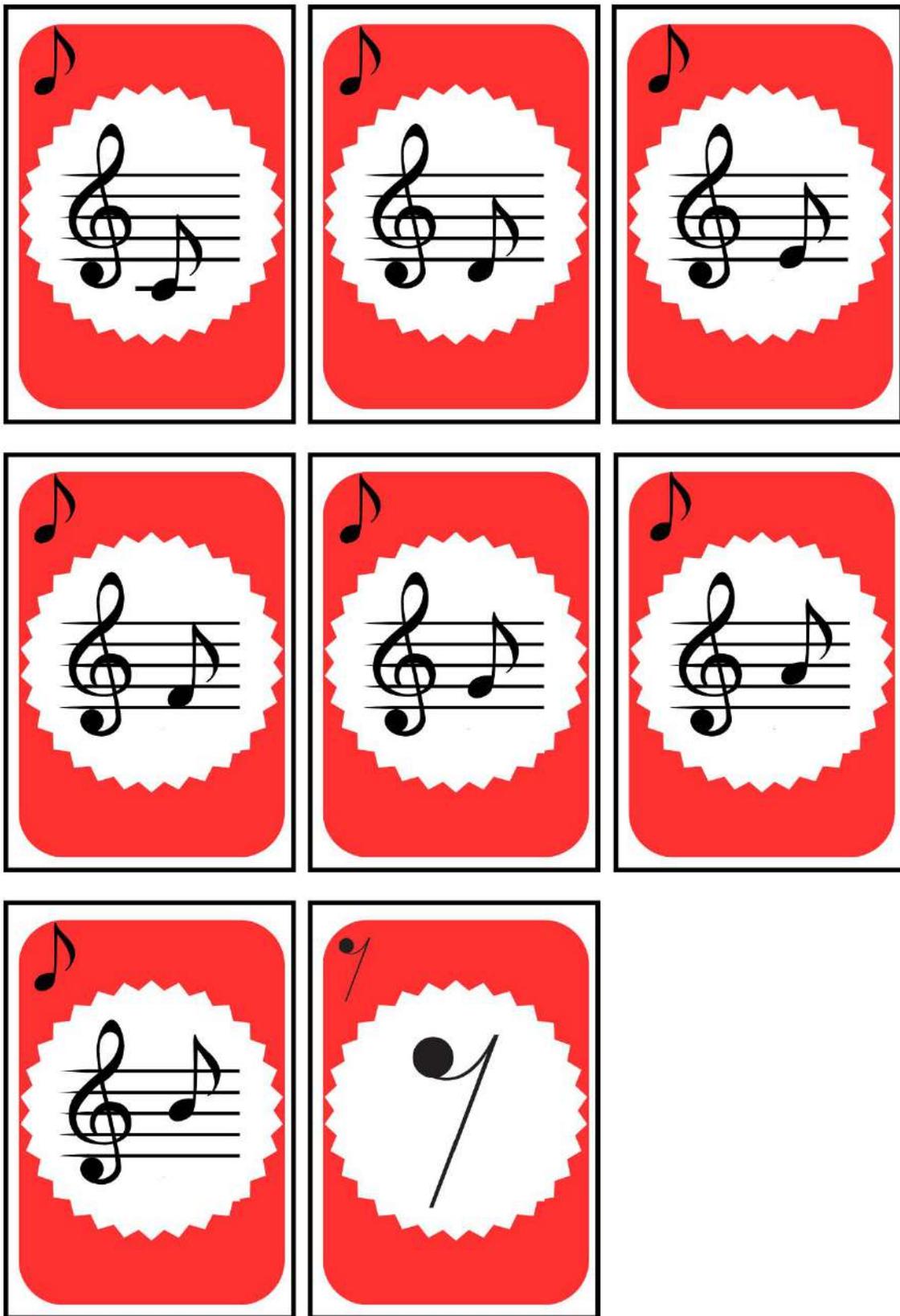


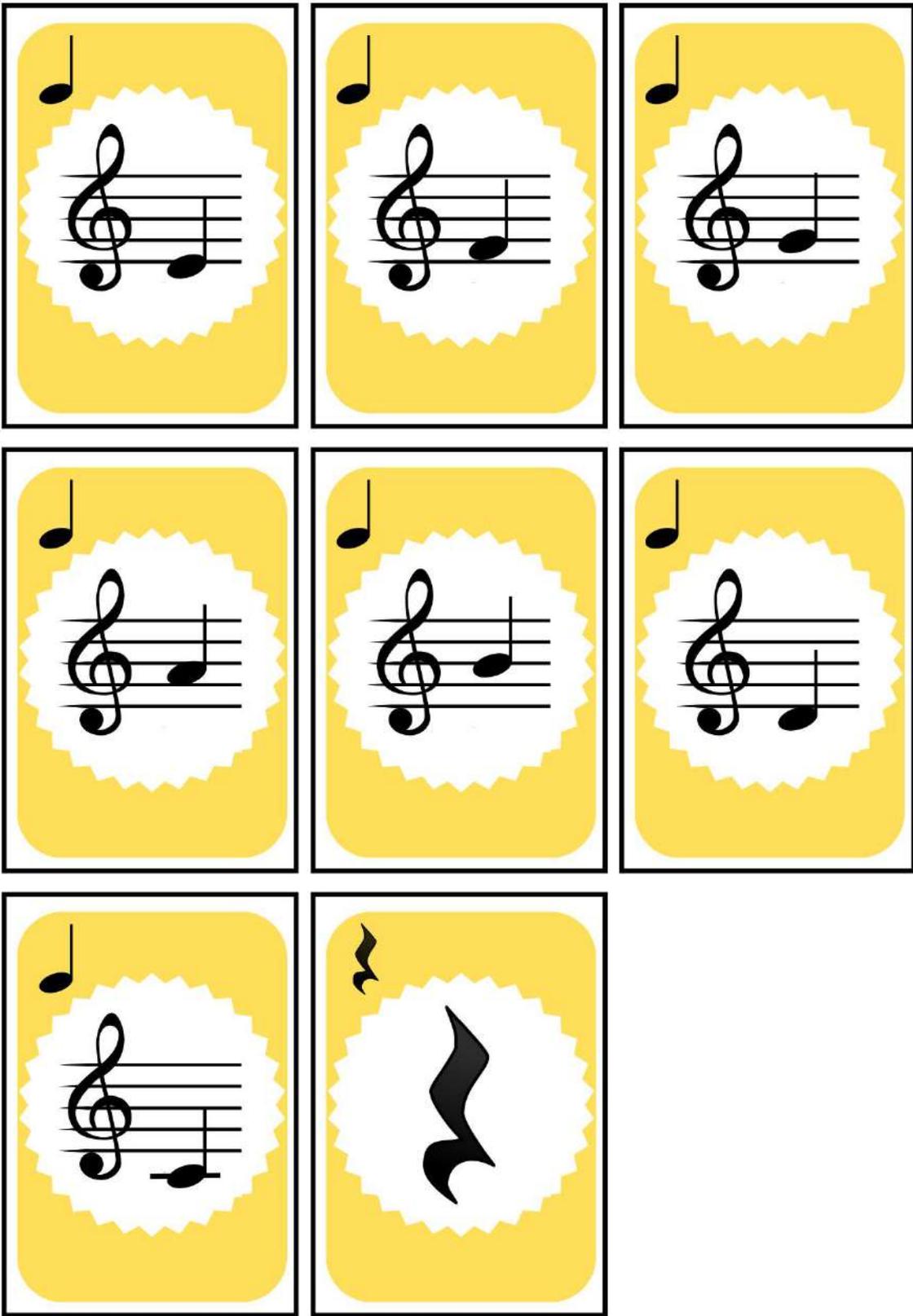
### 9.3. Anexo 3

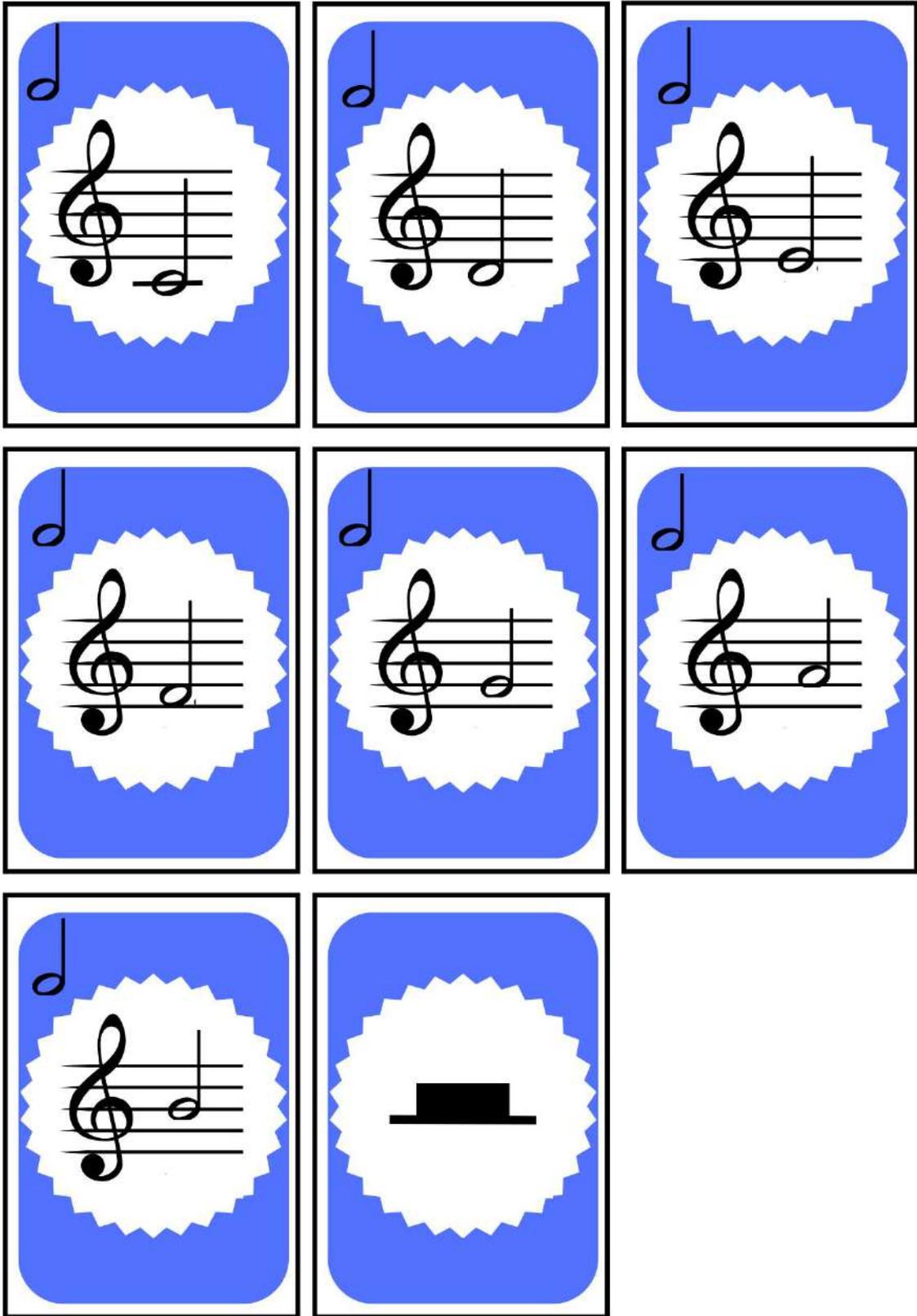




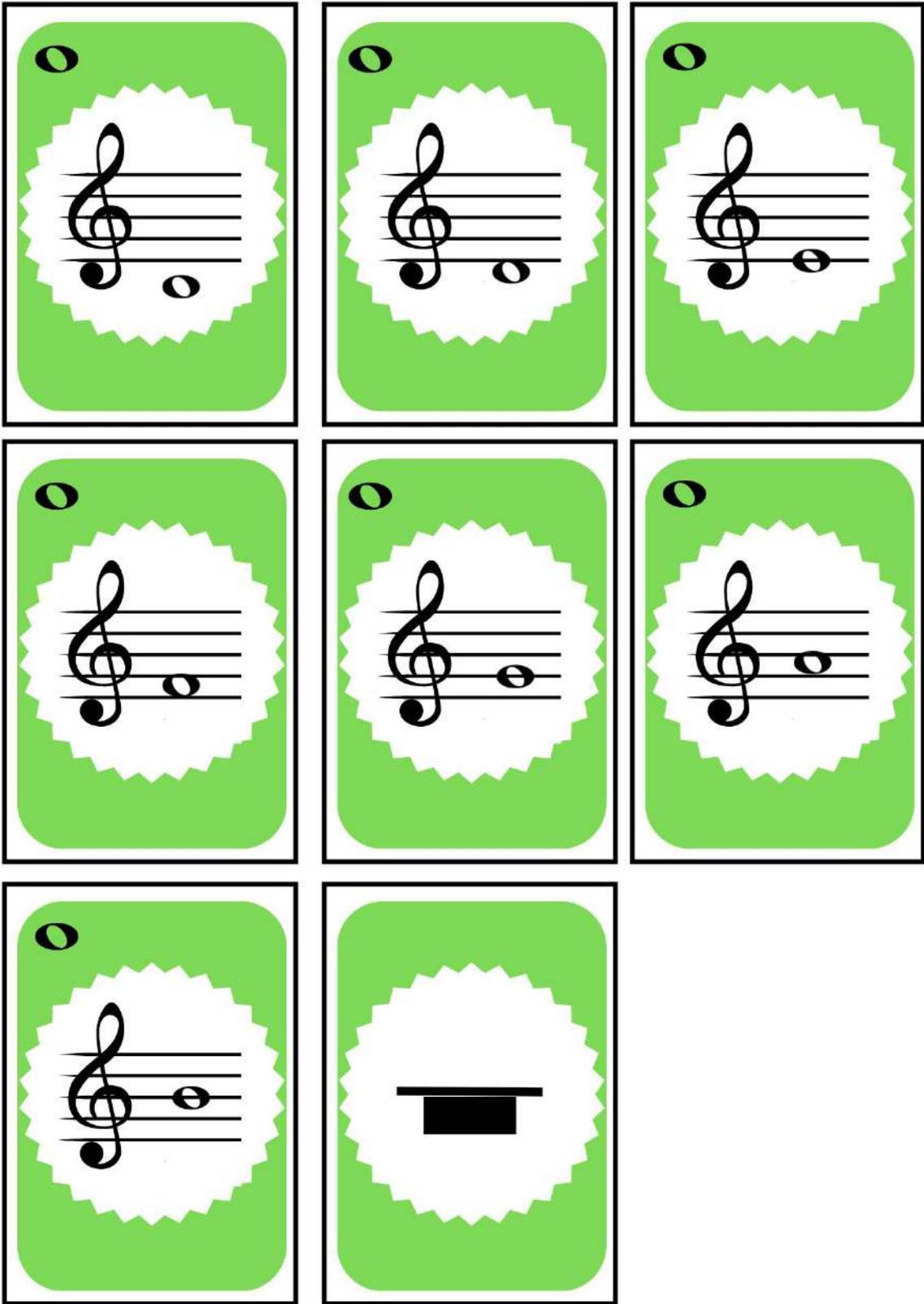
9.4. Anexo 4



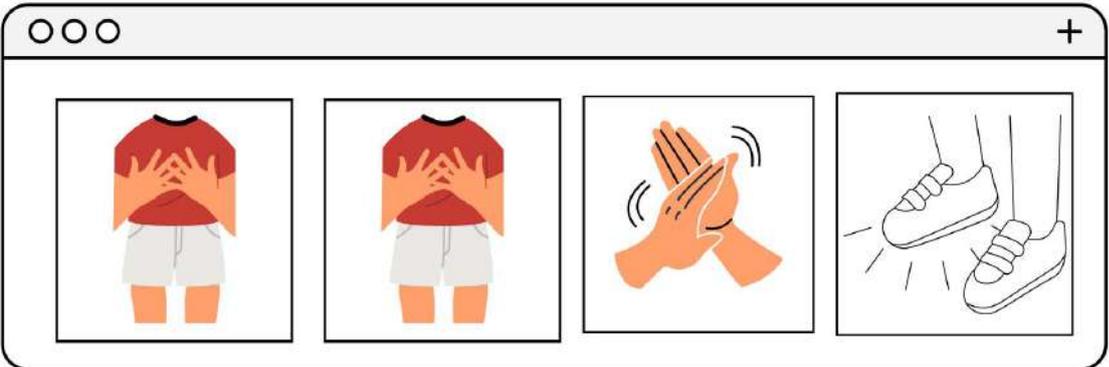
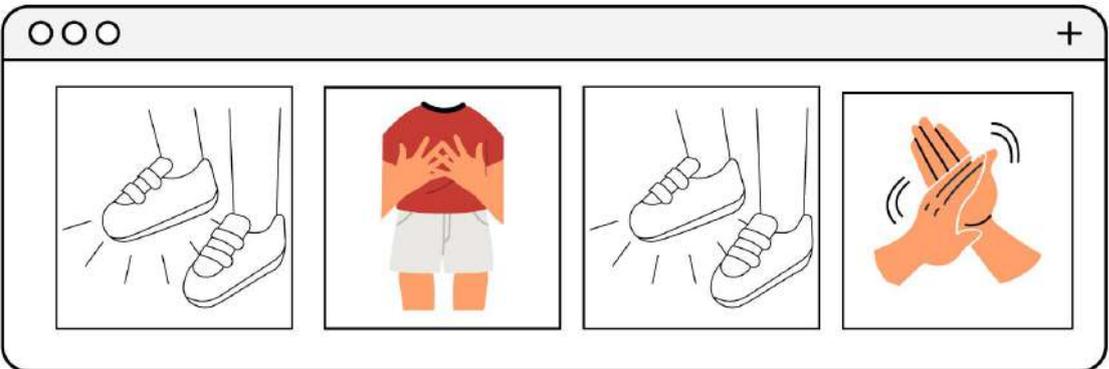
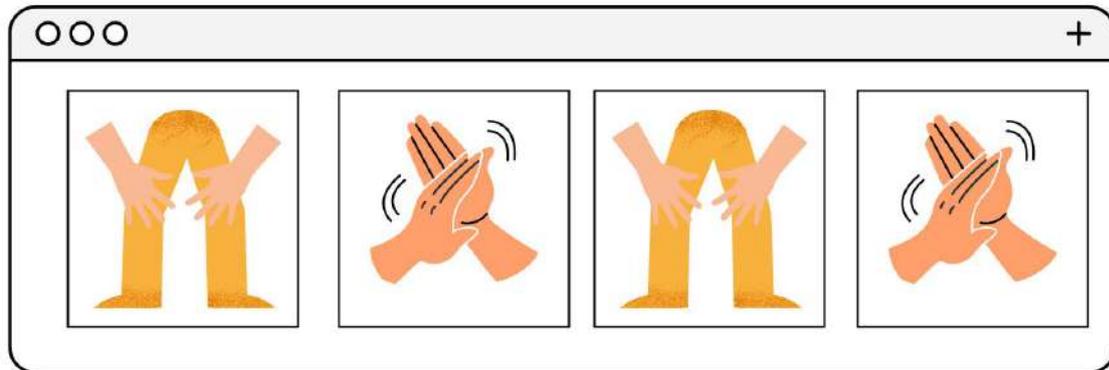
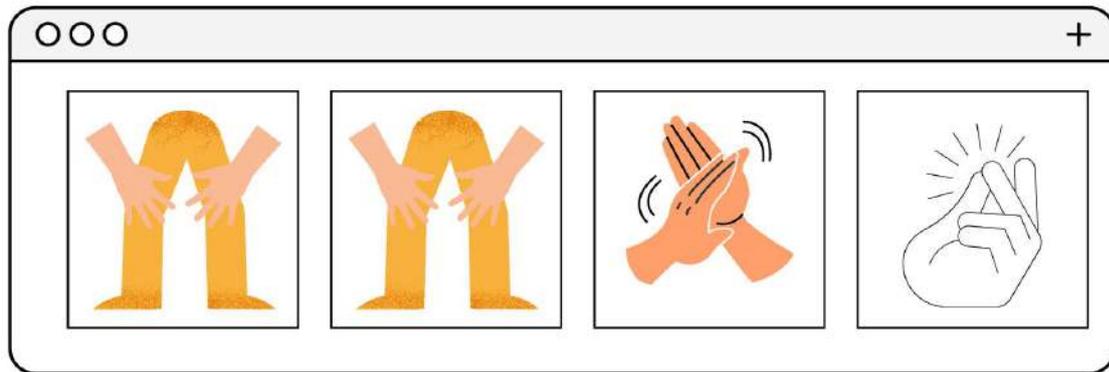


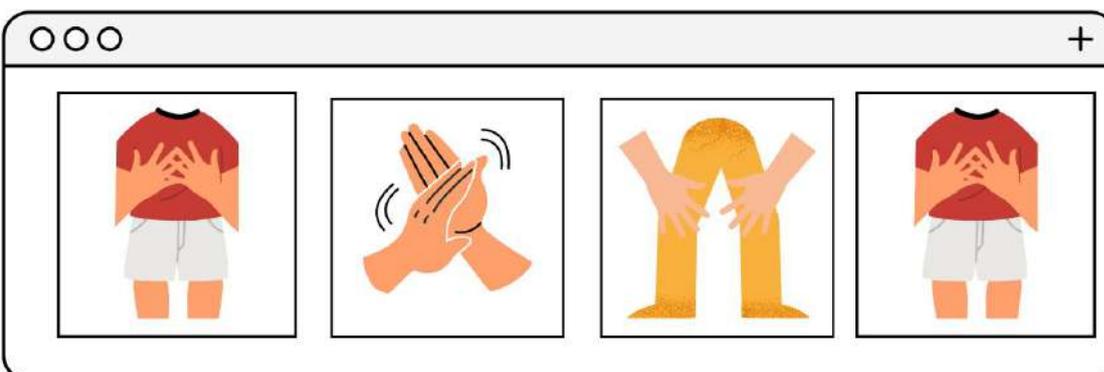
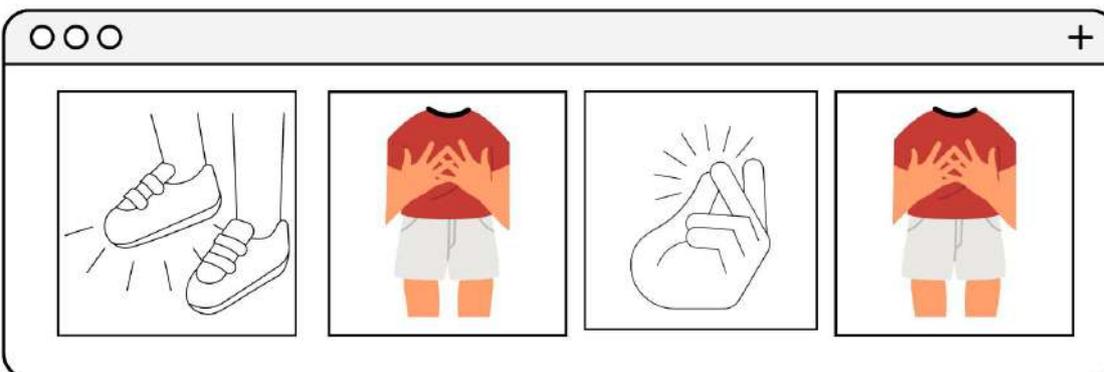
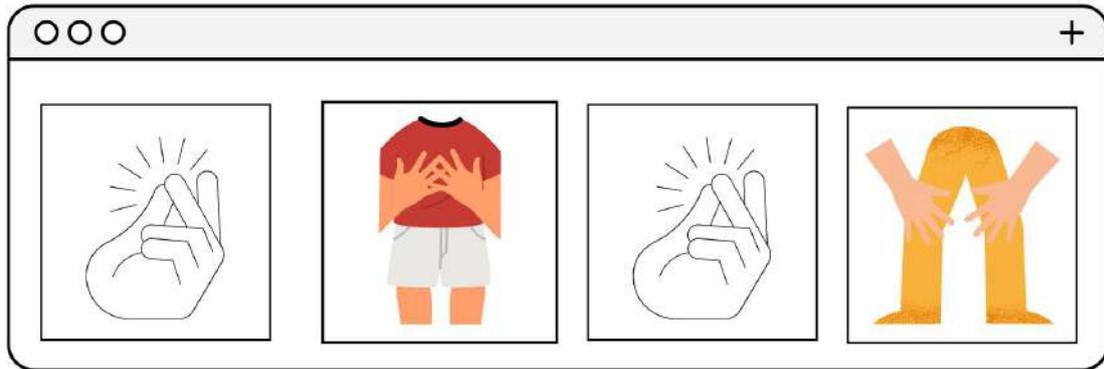
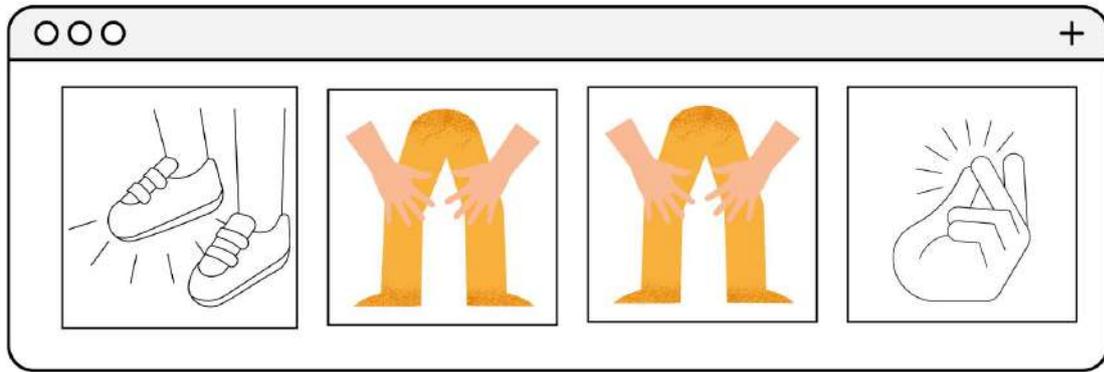




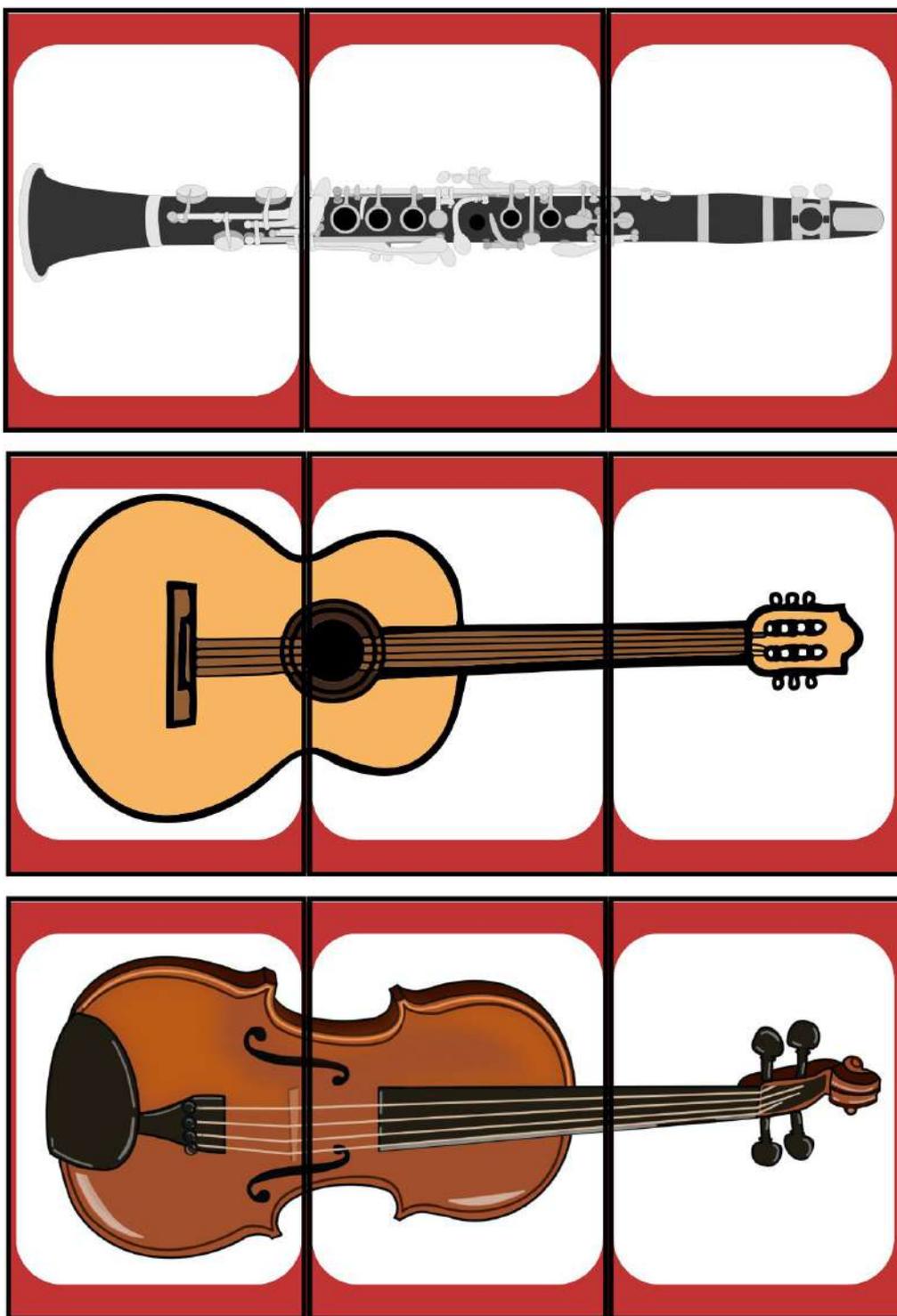


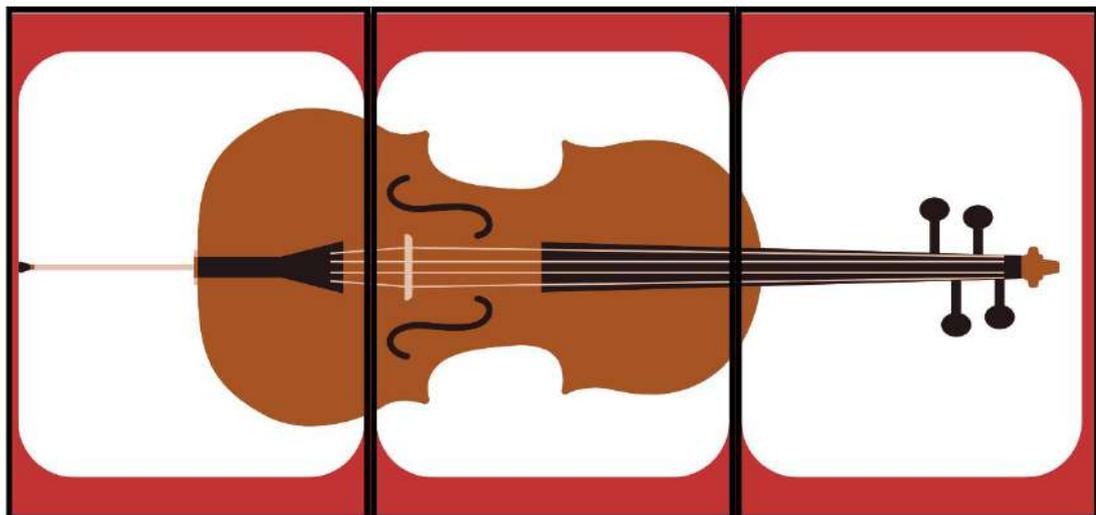
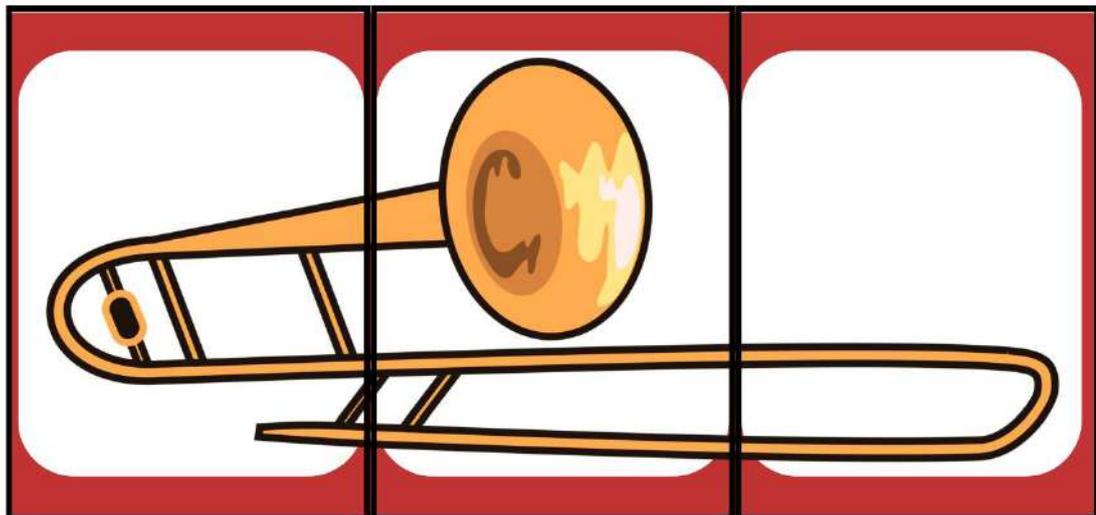
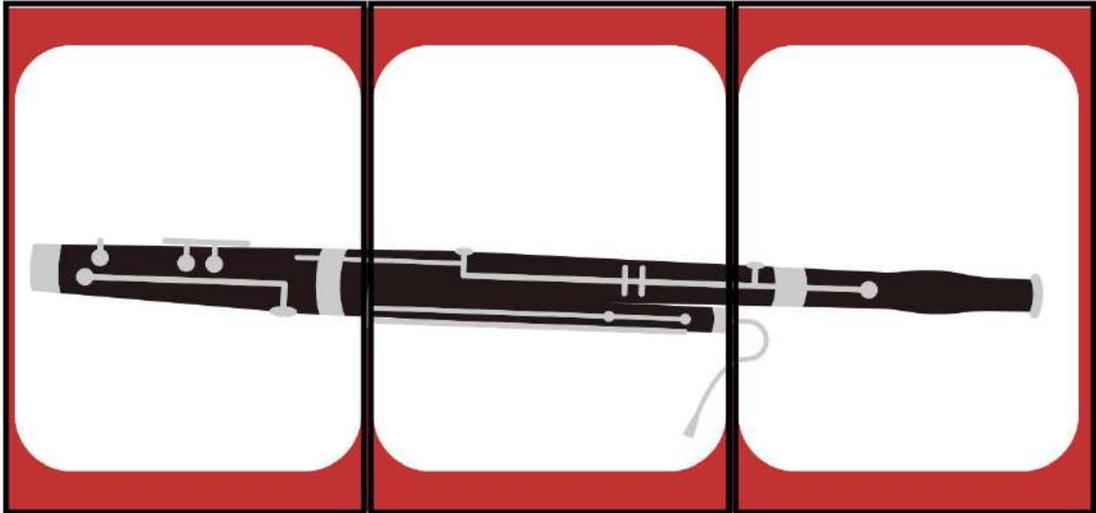
9.5. Anexo 5

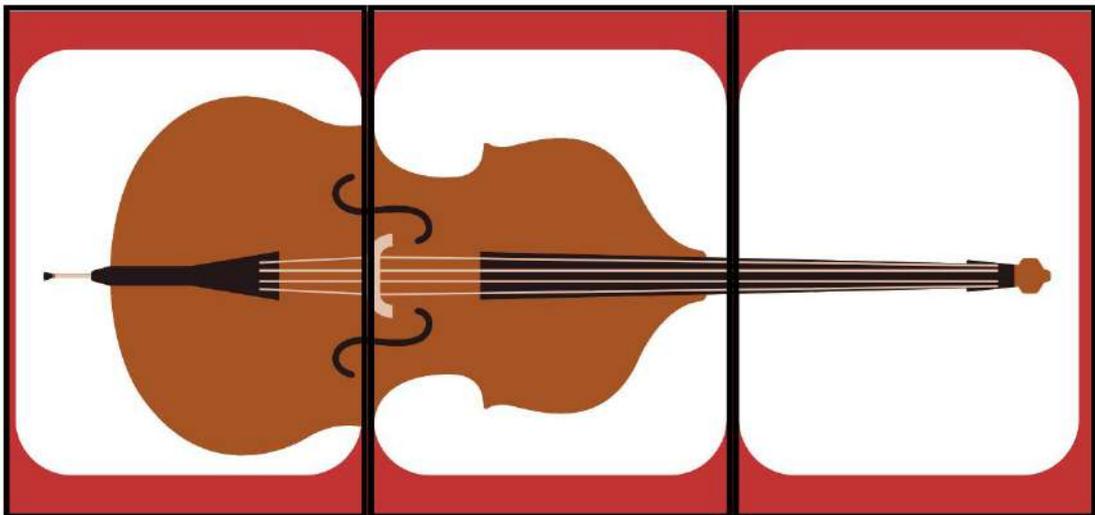
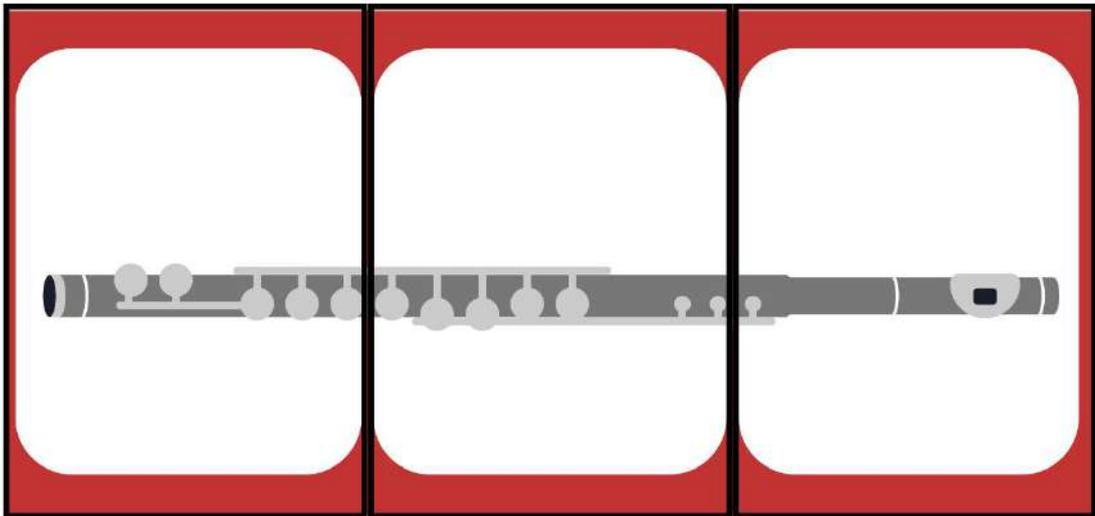
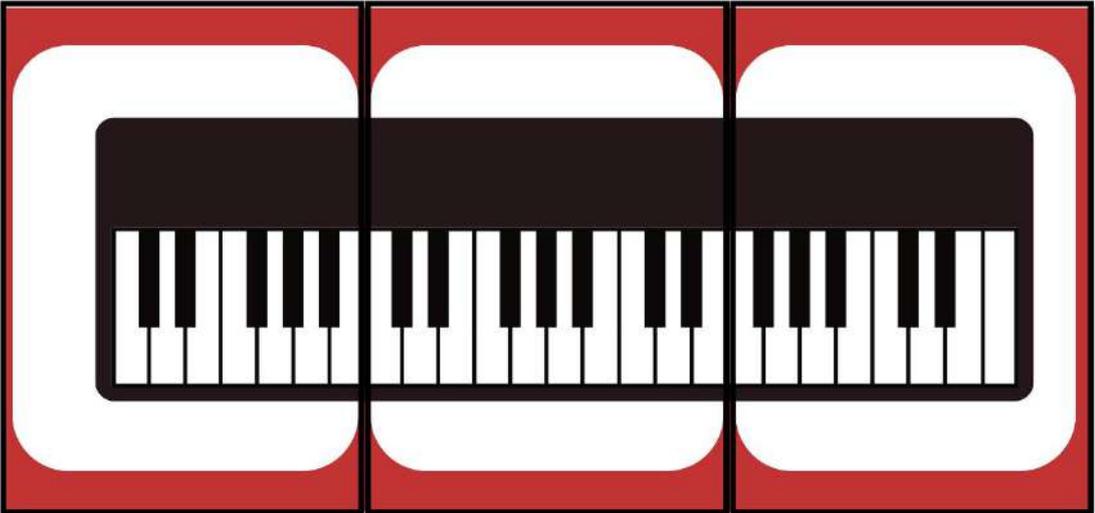


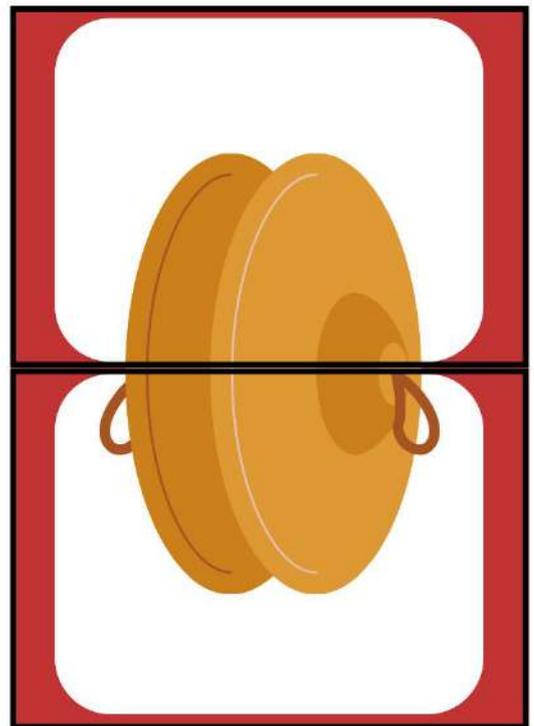
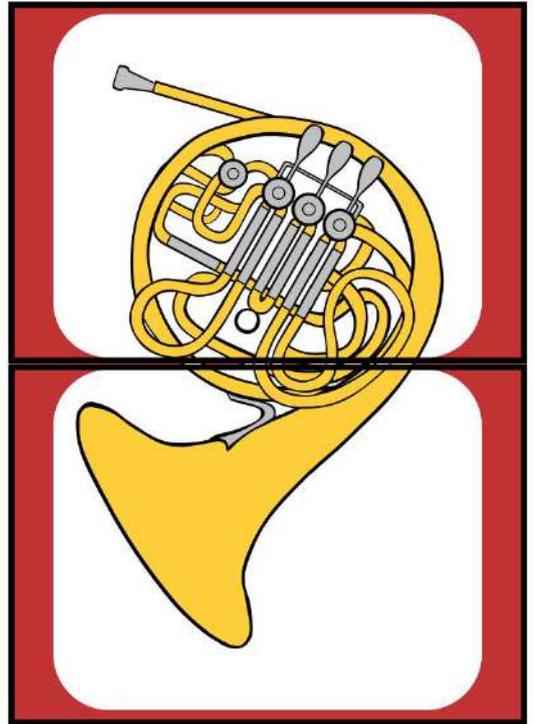


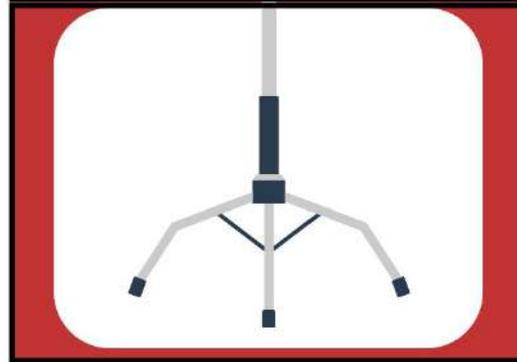
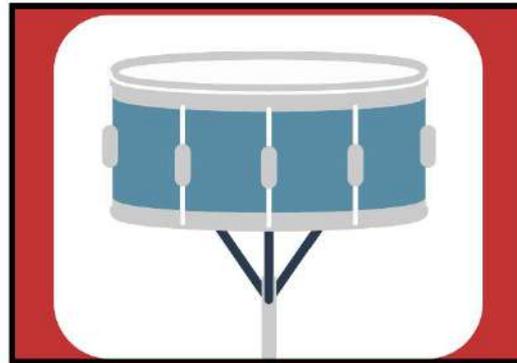
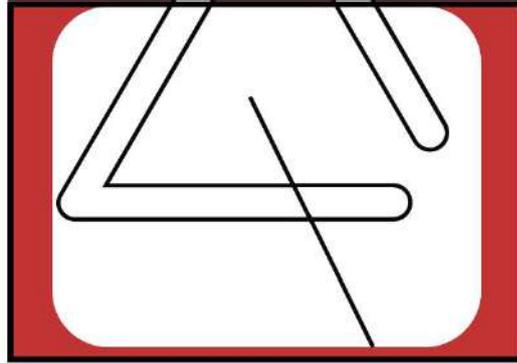
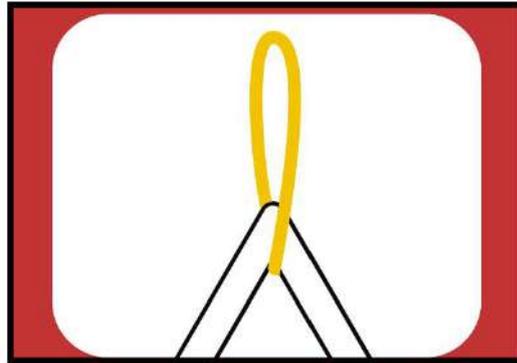
9.6. Anexo 6

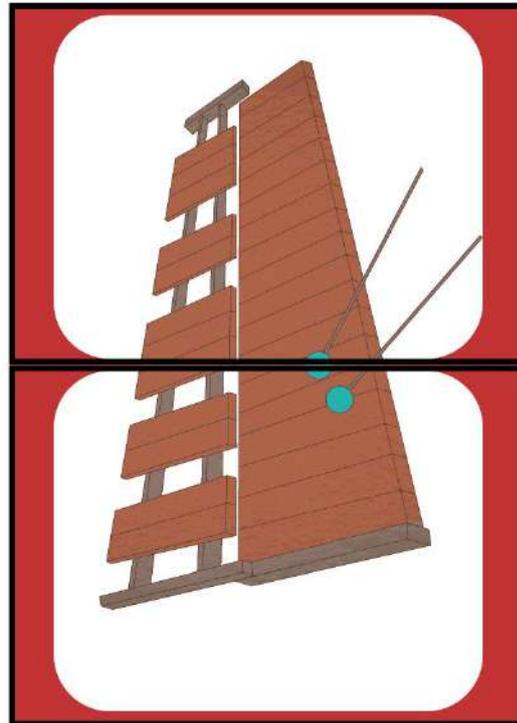
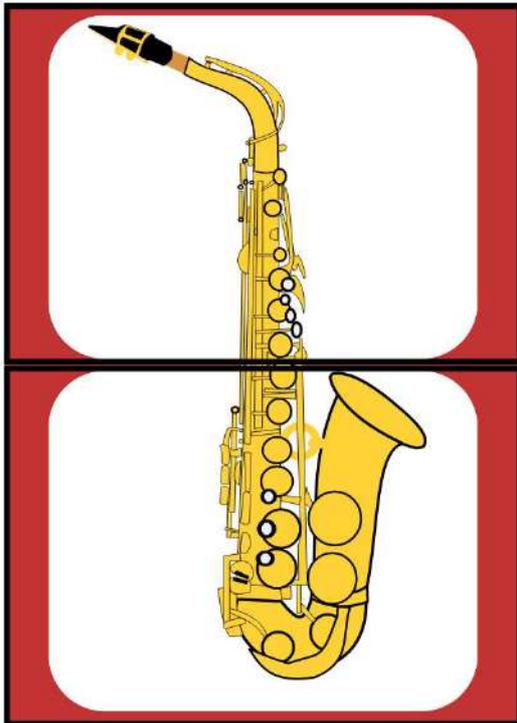
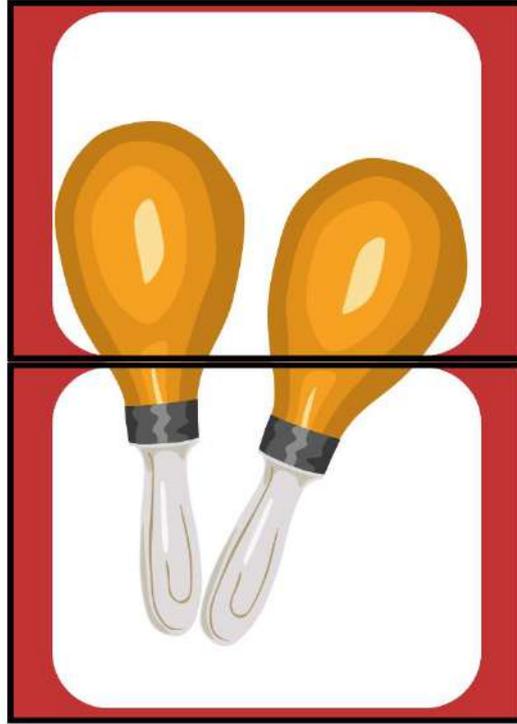
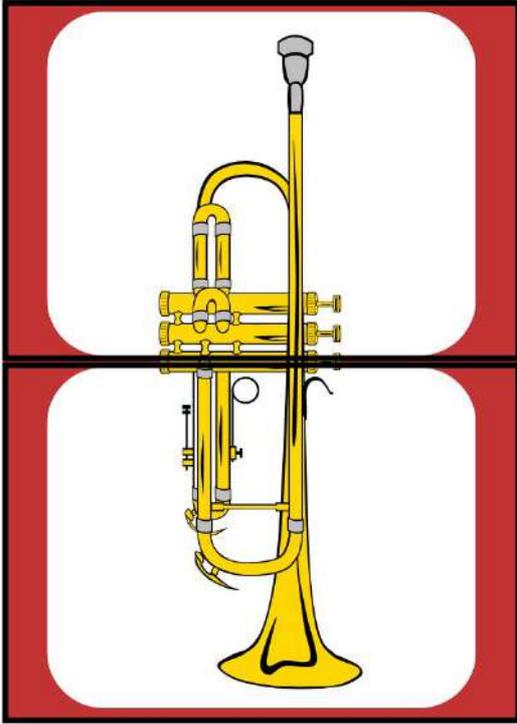




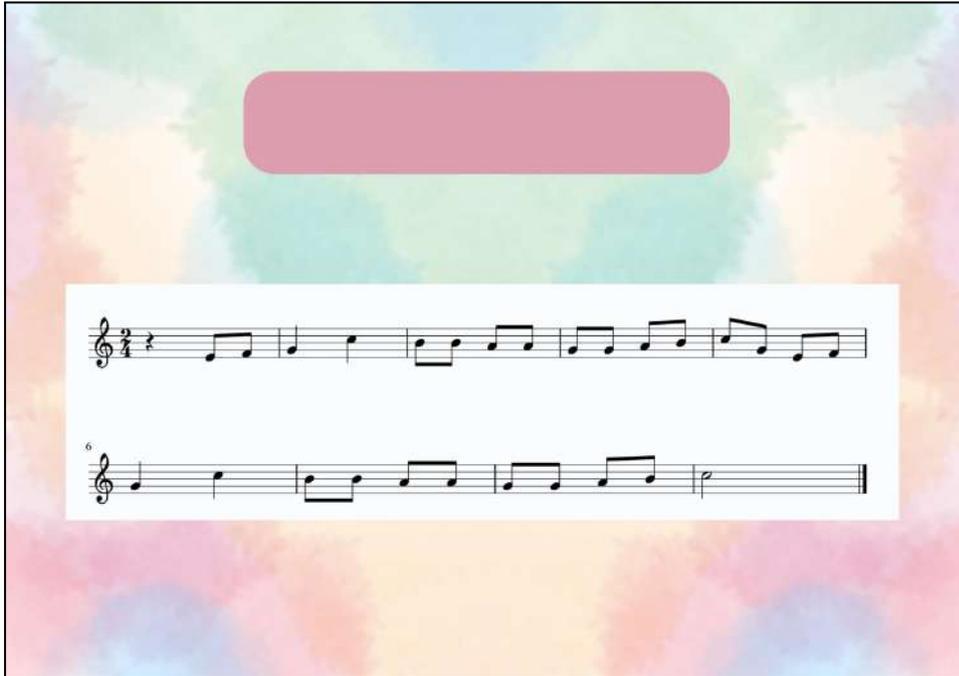








## 9.7. Anexo 7



The first system of music is presented on a white background with a colorful, watercolor-style border. At the top center of the system is a solid pink rounded rectangle. Below it, the musical score is written on two staves. The top staff is in treble clef with a 2/4 time signature. The bottom staff is in bass clef, with a '6' written above the first measure. The melody in the top staff consists of the following notes: a quarter rest, quarter notes G4 and A4, a half note B4, quarter notes G4 and F4, quarter notes E4 and D4, and a quarter note C4. The bass staff accompaniment consists of: a quarter note G3, a half note B3, quarter notes A3 and G3, quarter notes F3 and E3, and a whole note D3.



The second system of music is presented on a white background with a colorful, watercolor-style border. At the top center of the system is a solid pink rounded rectangle. Below it, the musical score is written on two staves. The top staff is in treble clef with a 2/4 time signature. The bottom staff is in bass clef, with a '6' written above the first measure. The melody in the top staff consists of the following notes: a quarter rest, a quarter note G4, quarter notes A4 and B4, quarter notes C5 and B4, quarter notes A4 and G4, and a quarter note F4. The bass staff accompaniment consists of: quarter notes G3 and A3, quarter notes B3 and C4, quarter notes D4 and E4, quarter notes F4 and G4, and a whole note F4.



[Redacted]

Musical notation for the first system, measures 1-6. The music is in 2/4 time and G major. Measure 1: quarter rest, eighth rest, quarter note G. Measure 2: quarter note A, quarter note B. Measure 3: quarter note C, quarter note D. Measure 4: quarter note E, quarter note F. Measure 5: quarter note G, quarter note A. Measure 6: quarter note B, quarter note C.

[Redacted]

Musical notation for the second system, measures 7-10. The music is in 2/4 time and G major. Measure 7: quarter note D, quarter note E. Measure 8: quarter note F, quarter note G. Measure 9: quarter note A, quarter note B. Measure 10: quarter note C, quarter note D.

[Redacted]

5

[Redacted]

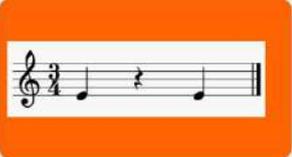
60

<b>¿Dónde están las llaves?</b>	<b>El patio de mi casa</b>
<b>Debajo de un botón</b>	<b>¿Estrellita dónde estás?</b>
<b>Un barquito chiquitito</b>	<b>Tengo una muñeca vestida de azul</b>
<b>Estaba el señor Don Gato</b>	<b>Un elefante se balanceaba</b>

9.8. Anexo 8

**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

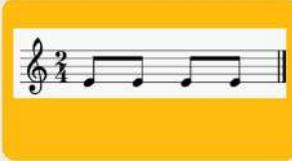
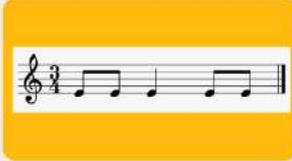
**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

**BINGO CON RITMO** 

The image displays a musical score for guitar, organized into two columns of staves. The first column contains 10 staves, and the second column contains 10 staves. The first four staves in each column are in 4/4 time, and the remaining six staves are in 3/4 time. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and rests, with some staves featuring a fermata over a note. The score is presented in a clean, black-and-white format with a light gray background for each staff.

9.9. Anexo 9





9.10. Anexo 10



# MIS FLAUTAS




# SUS FLAUTAS






9.11. Anexo 11



Dibuja..... Un pentagrama	Dibuja..... Un silencio de corchea	Dibuja..... Un sostenido
Dibuja..... Un bemol	Dibuja..... Una doble barra final	Dibuja..... Un becuadro
Dibuja..... Dos corcheas	Dibuja..... la clave de sol	Dibuja..... El signo de repetición



¿Cuál es un compás de 3 por 4?

a) 

b) 

c) 

¿Cuál es un compás de 4 por 4?

a) 

b) 

c) 

¿Cuál es un compás de 2 por 4?

a) 

b) 

c) 

Normalmente, cuanto más grande es un instrumento su sonido....

a) Es más agudo

b) Es más grave

El violonchelo es un instrumento de....

a) Viento

b) Cuerda

c) Arco

El piano es un instrumento de....

a) Viento

b) Pedal

c) Cuerda

El xilófono tiene las placas de....

a) Metal

b) Hierro

c) Madera

Fa sostenido y Si bemol son un/a....

a) Unísono

b) Hendarmonía

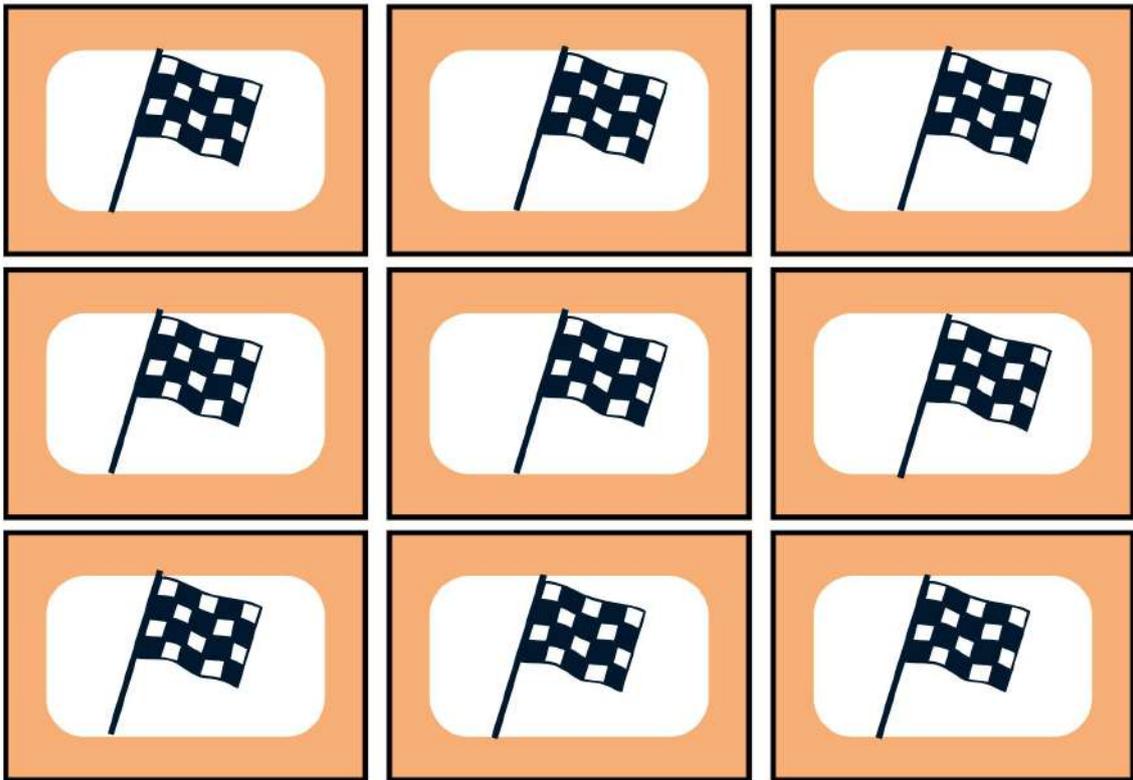
c) Copia

Si a mi le coloco un sostenido será más..

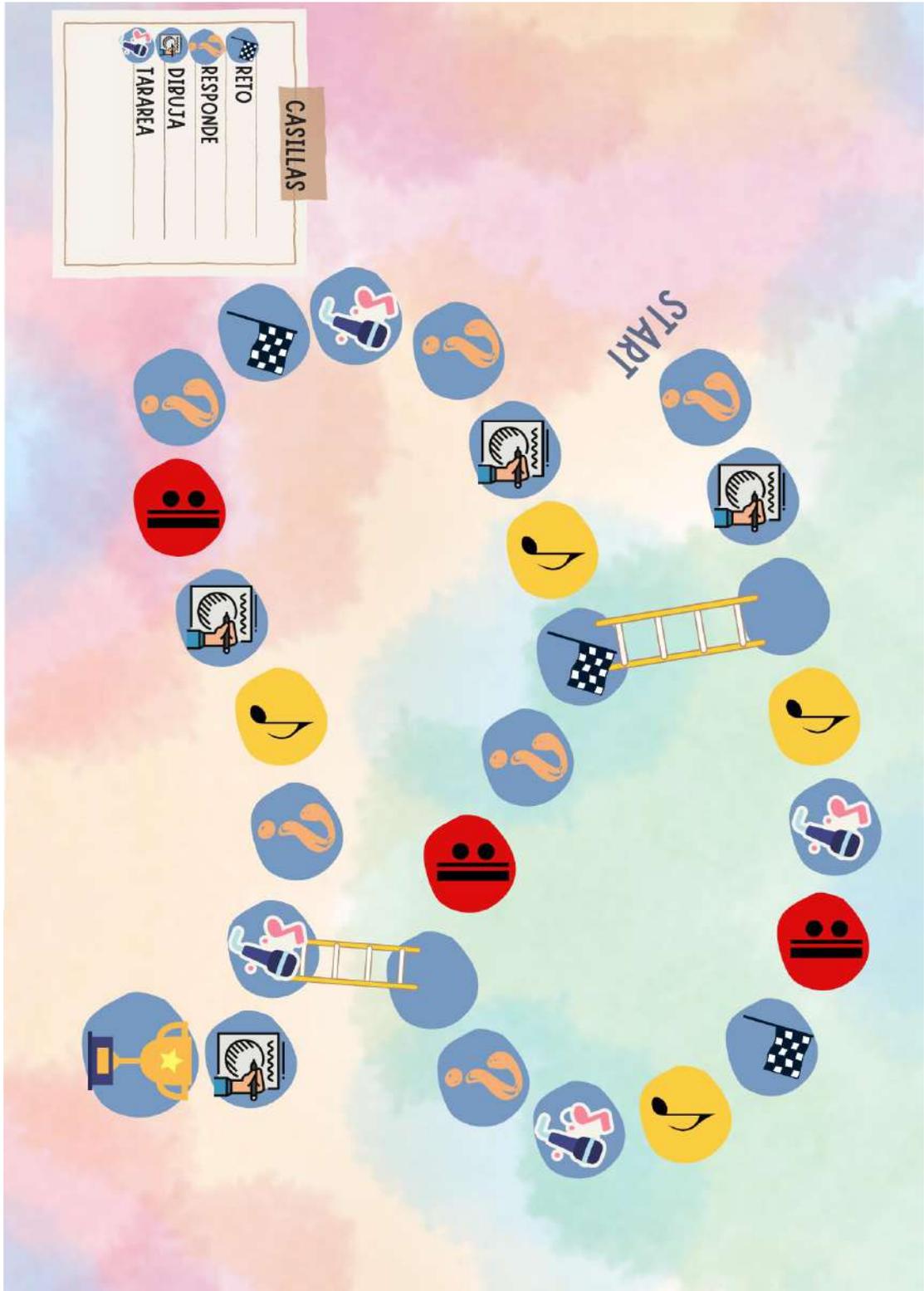
a) Más aguda

b) Más grave

Cumpleaños feliz	Himno de Andalucía	Un villancico
Una sevillana	Una canción pop	Una canción de una serie de tv
Una canción de una película	Una canción de disney	Una nana
		
		
		



<p>Di las notas de la escala</p>	<p>Nombra 3 instrumentos de cuerda</p>	<p>Di las notas de la escala saltándote sol y re</p>
<p>Nombra 3 instrumentos de percusión</p>	<p>Canta las notas desde do agudo a do grave</p>	<p>Nombra 3 instrumentos de viento</p>
<p>Di las notas de la escala saltándote re y la</p>	<p>Di las notas de la escala saltándote mi y si</p>	<p>Representa un pentagrama utilizando tu cuerpo</p>



9.12. Anexo 12

Audiciones: <https://drive.google.com/drive/folders/17LHn7JRkVlSa8Xtw6hTsc9AuJuXZeJkH?usp=sharing>

**¡QUE COINCIDA LA IMAGEN!**

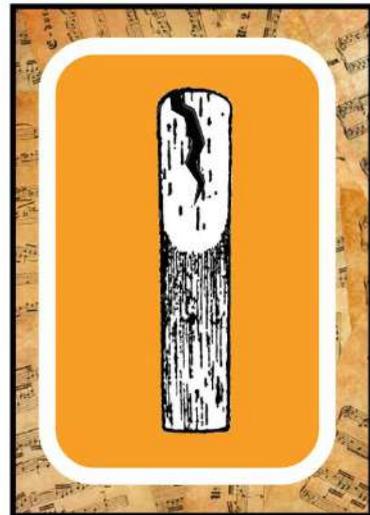
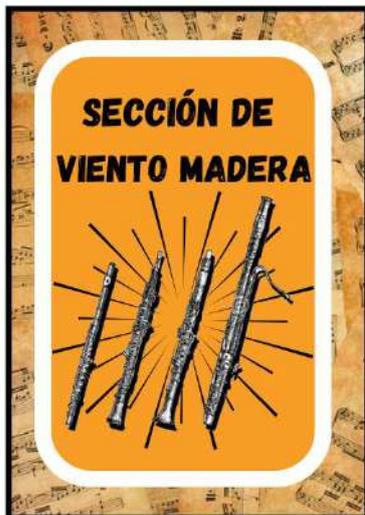
PAREJA 1

PAREJA 2

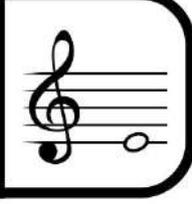
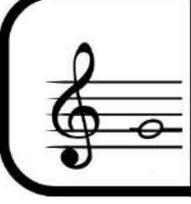
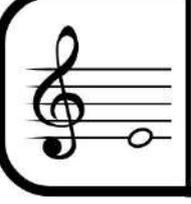
The image contains 18 illustrations arranged in a 3x6 grid. Each illustration is enclosed in a rounded rectangular frame with a small white square at the bottom. The illustrations are: Row 1: 1. Beach scene with a red and white umbrella and a sailboat on the water. 2. A lush green forest with tall trees. 3. A brown grasshopper. 4. A night sky with a crescent moon and stars. Row 2: 5. Rain clouds with blue raindrops falling. 6. A park scene with a yellow sun, green trees, and a path. 7. A family of four people sitting at a table eating. 8. A shopping cart filled with items, with people in the background. 9. A classroom with several children sitting at desks. 10. A yellow bird perched on a green branch. Row 3: 11. Three people walking together. 12. A waterfall cascading over rocks into a pool. 13. A brown owl perched on a branch. 14. A blue ocean with white waves under a blue sky. 15. A group of people looking at a map. 16. A road with cars, a sign, and a building in the background. 17. A sunset over a green field. 18. A city skyline with colorful buildings.

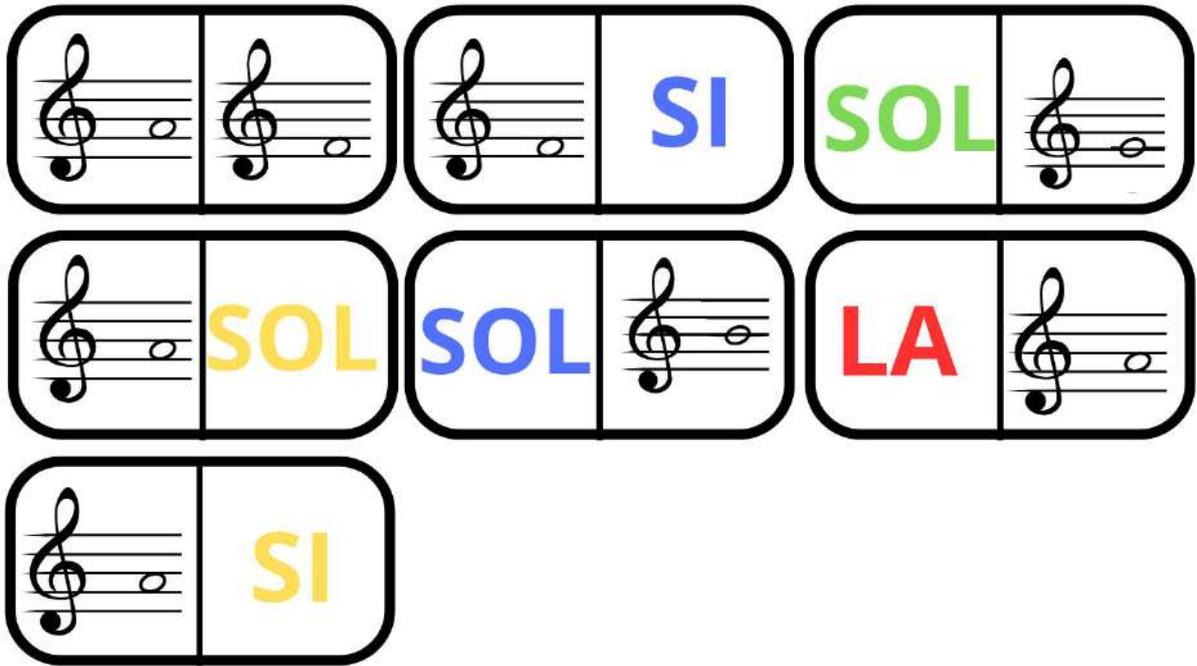
9.13. Anexo 13



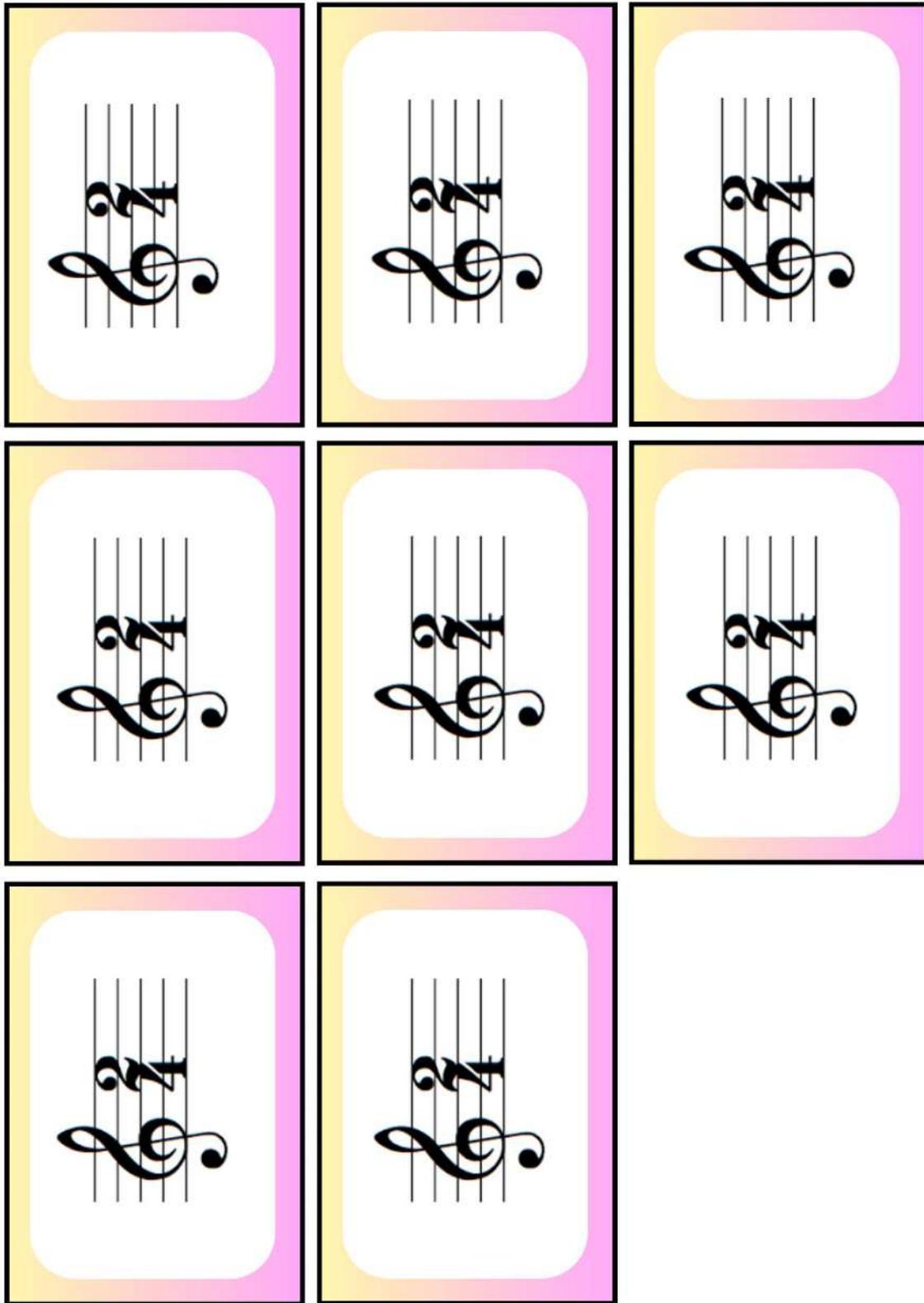


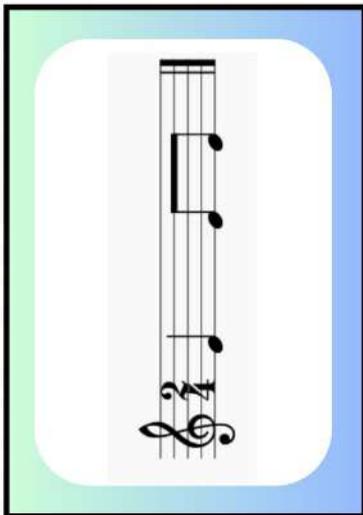
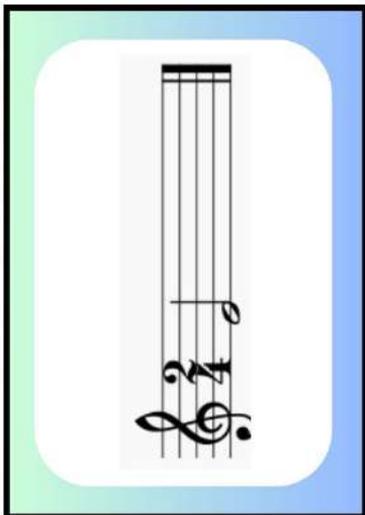
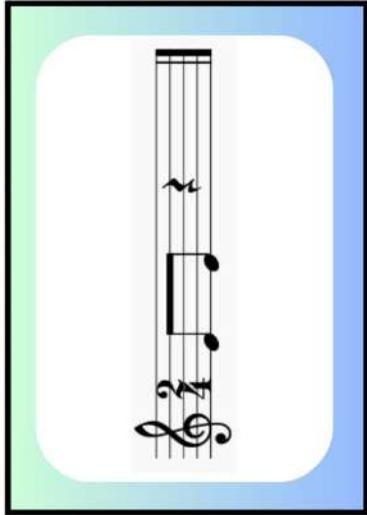
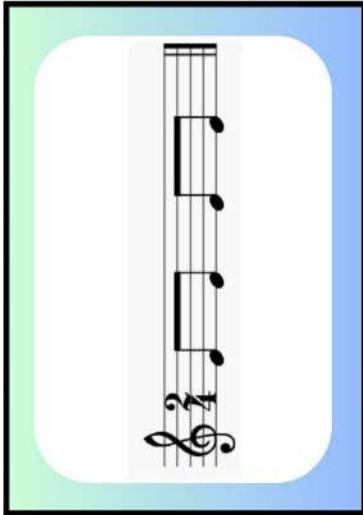
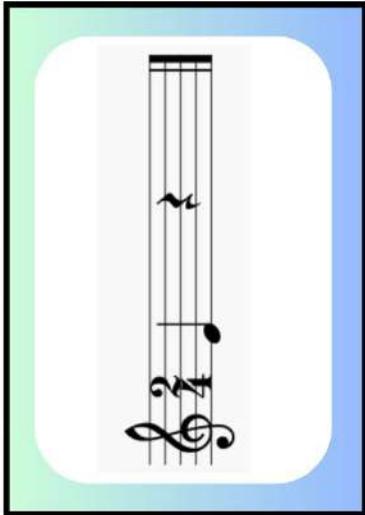
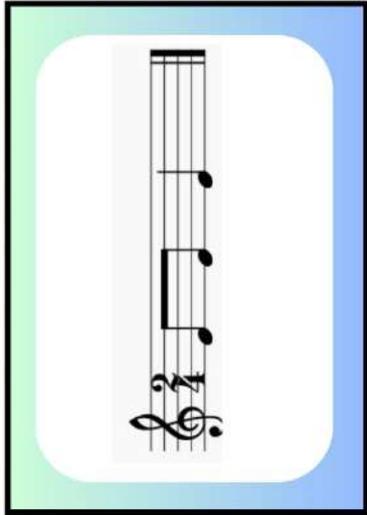
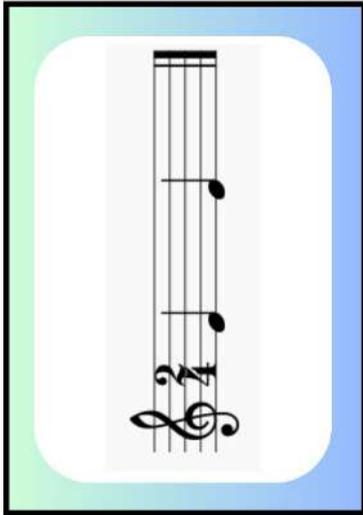
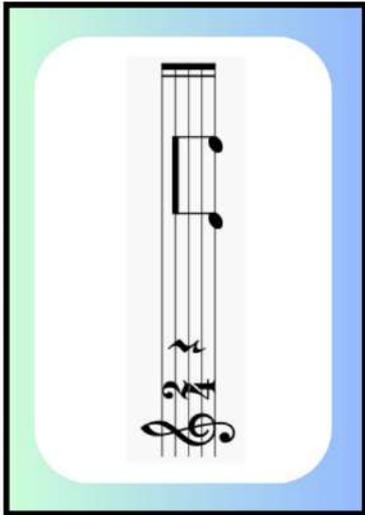
9.14. Anexo 14

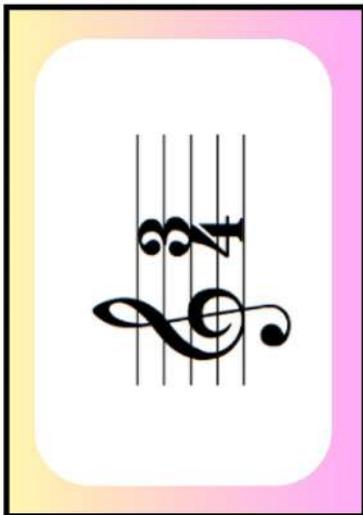
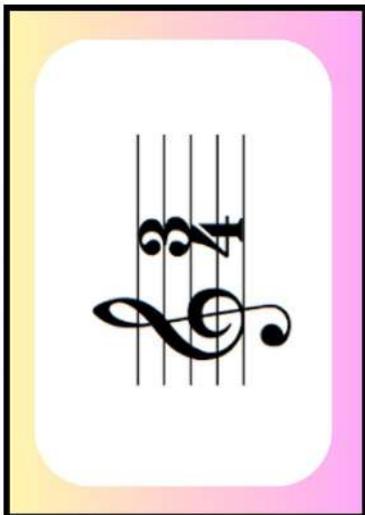
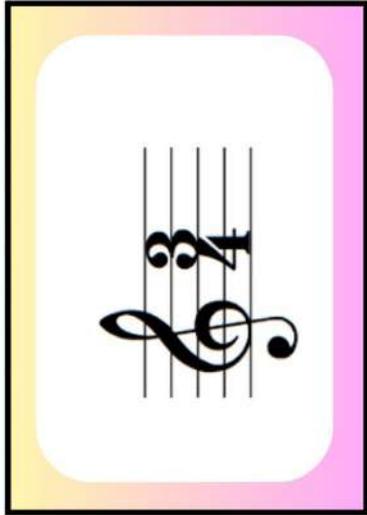
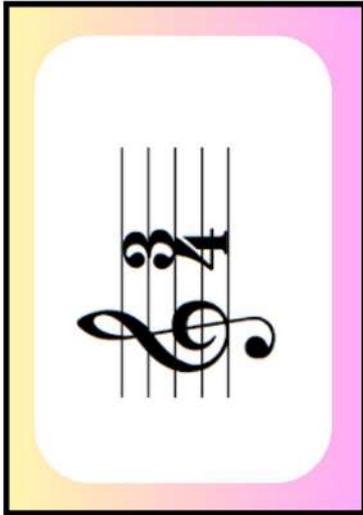
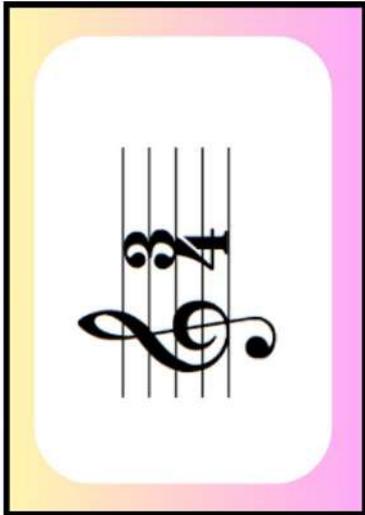
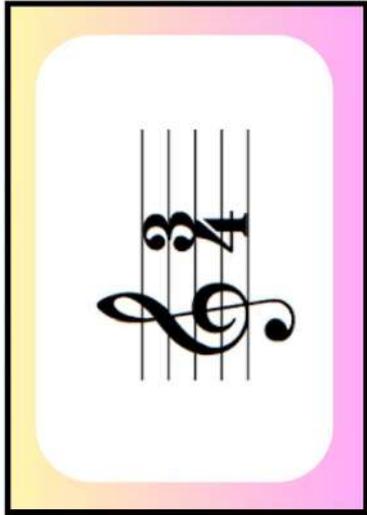
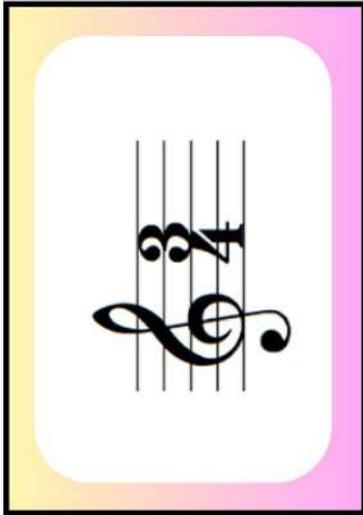
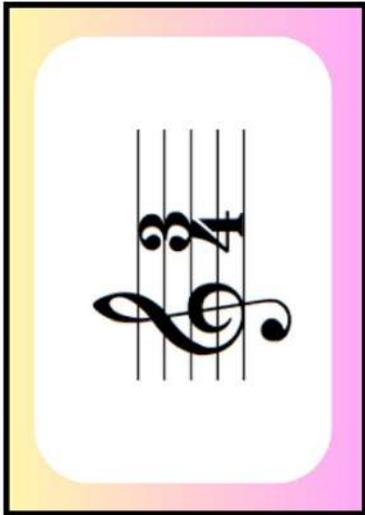
 <b>DO</b>		 <b>MI</b>
	 <b>DO</b>	<b>DO</b> <b>LA</b>
<b>DO</b> <b>SI</b>	 <b>RE</b>	<b>FA</b> 
	<b>RE</b> 	<b>RE</b> <b>LA</b>
<b>SI</b> <b>RE</b>	<b>MI</b> 	<b>MI</b> <b>FA</b>
 <b>MI</b>		 <b>LA</b>
<b>SI</b> 	 <b>FA</b>	<b>SOL</b> <b>FA</b>

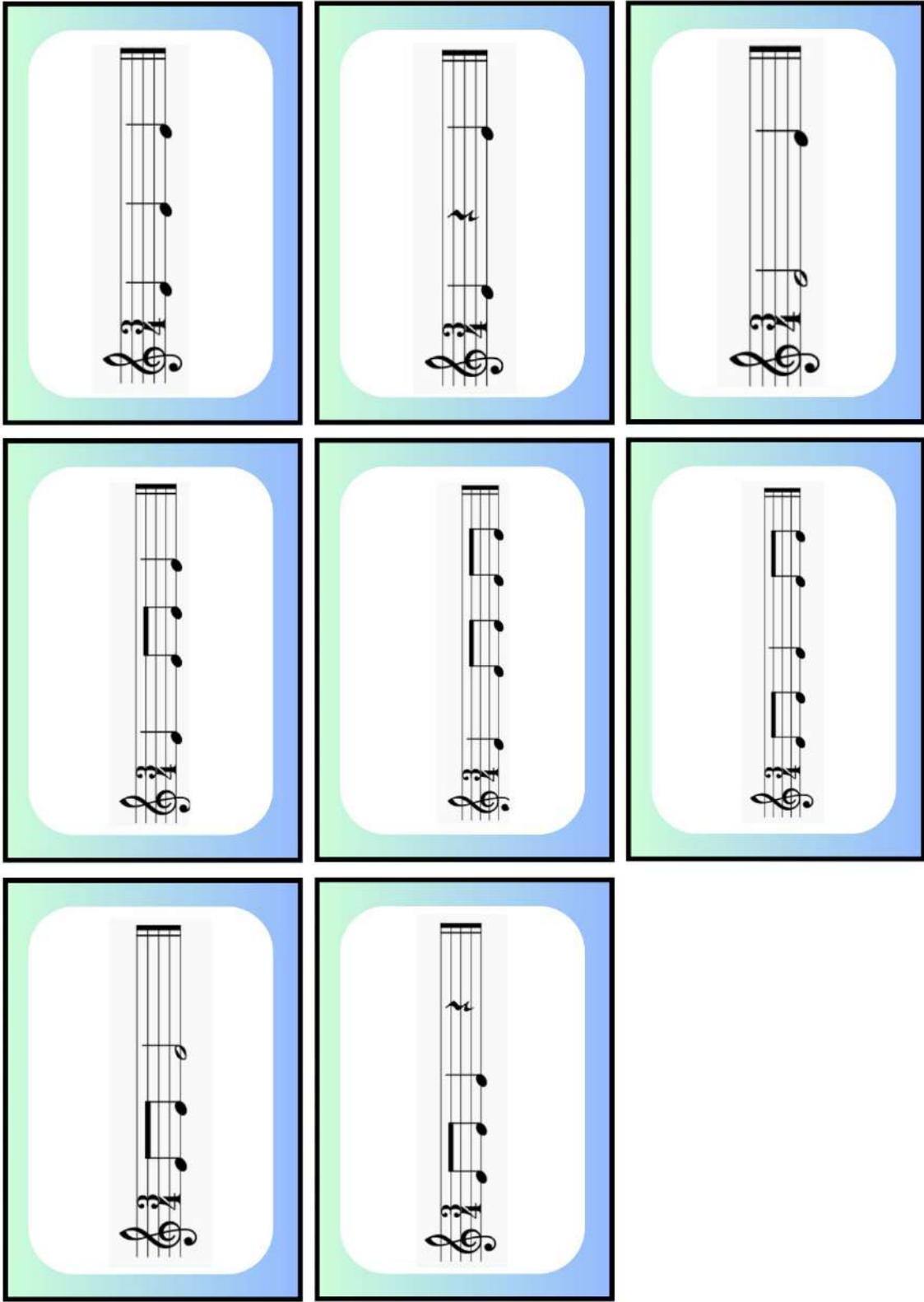


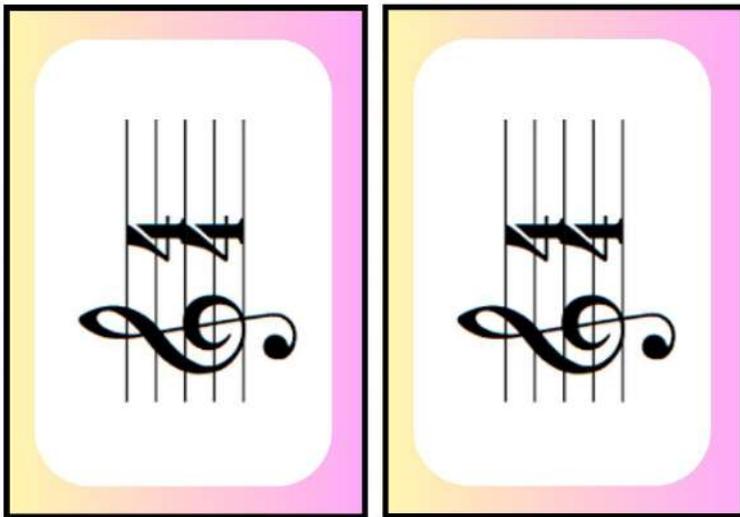
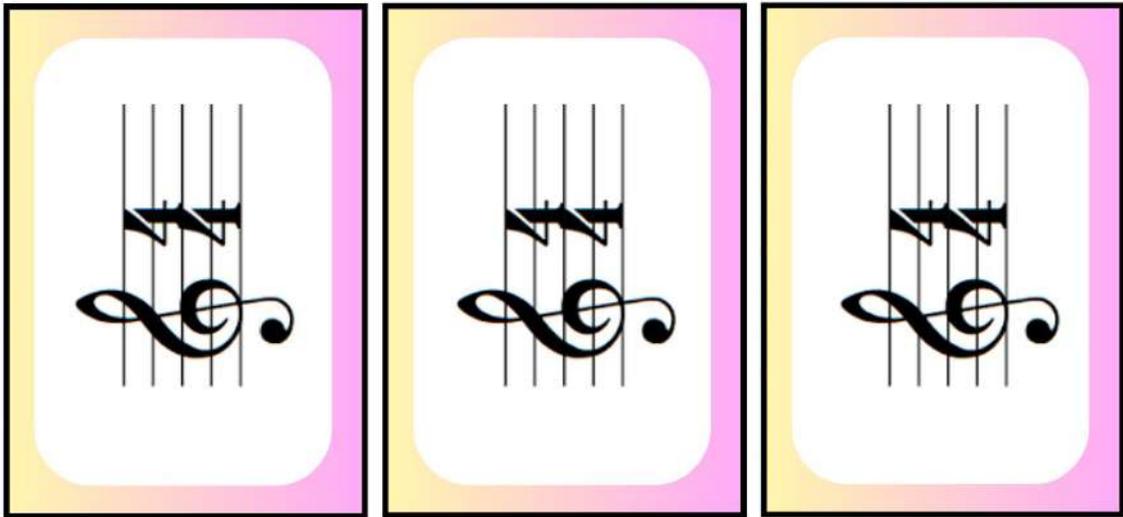
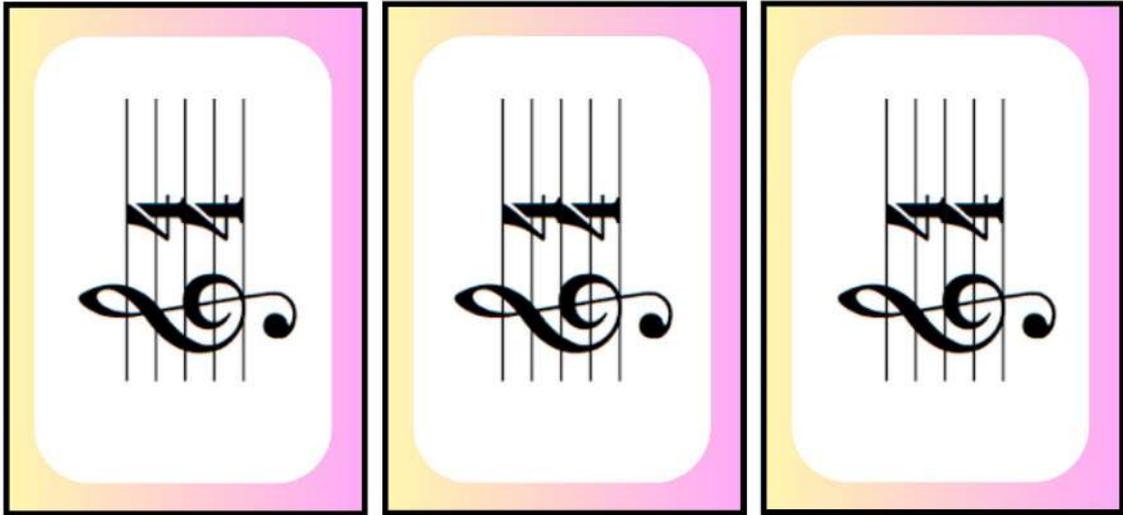
9.15. Anexo 15

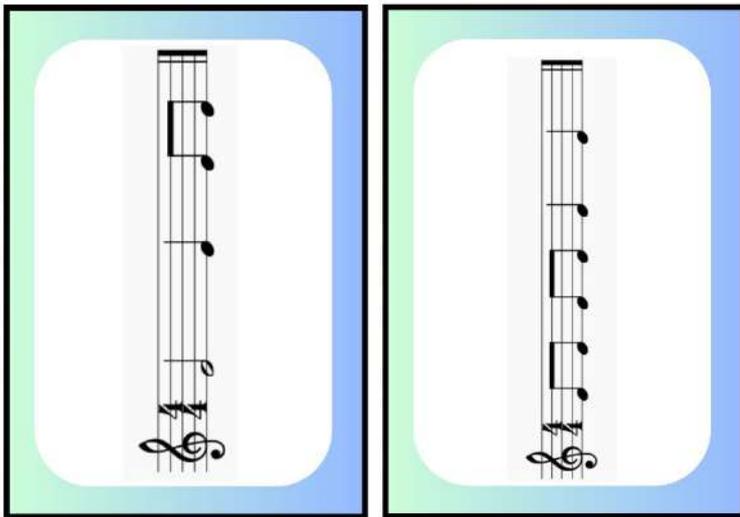
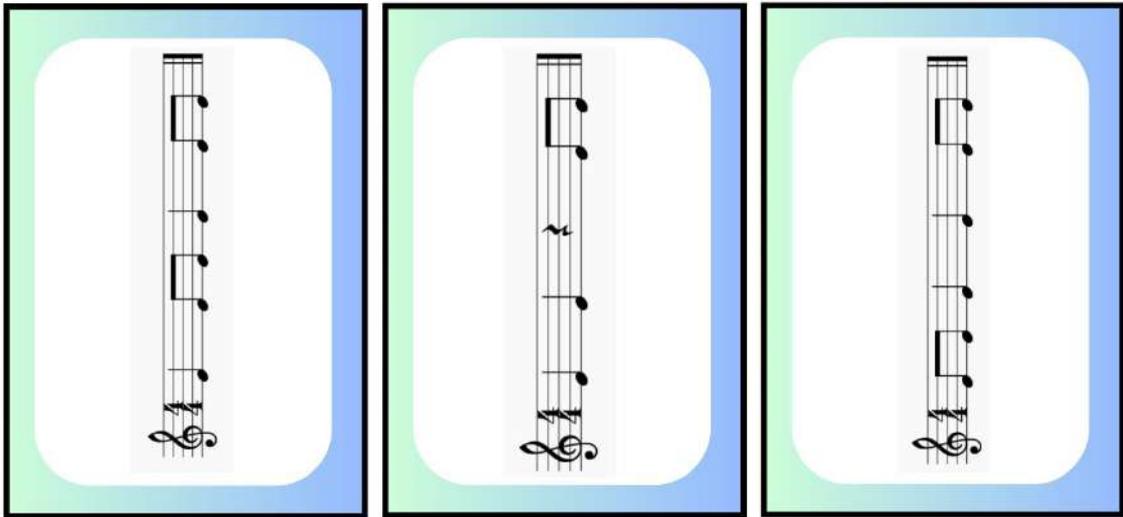
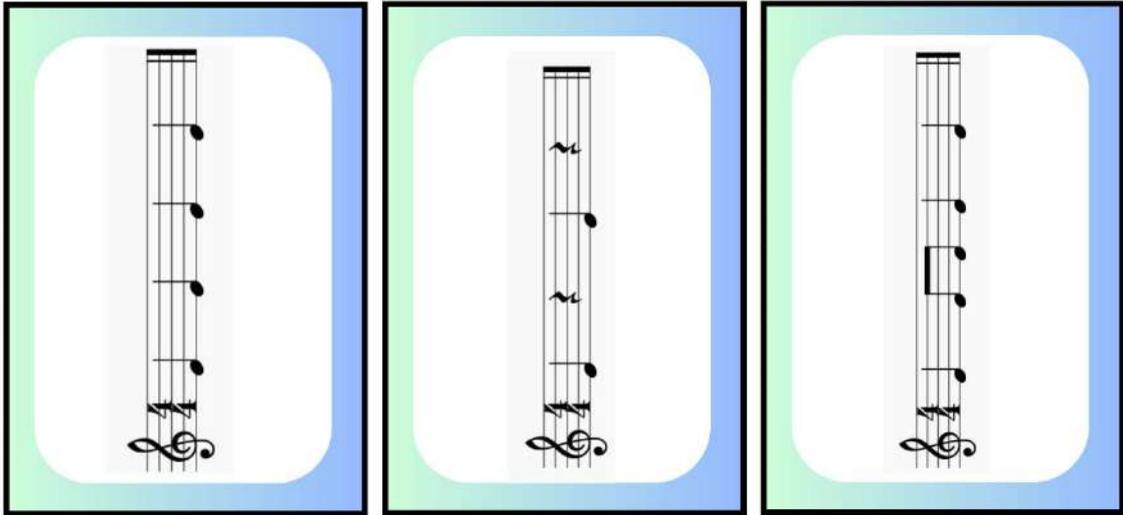




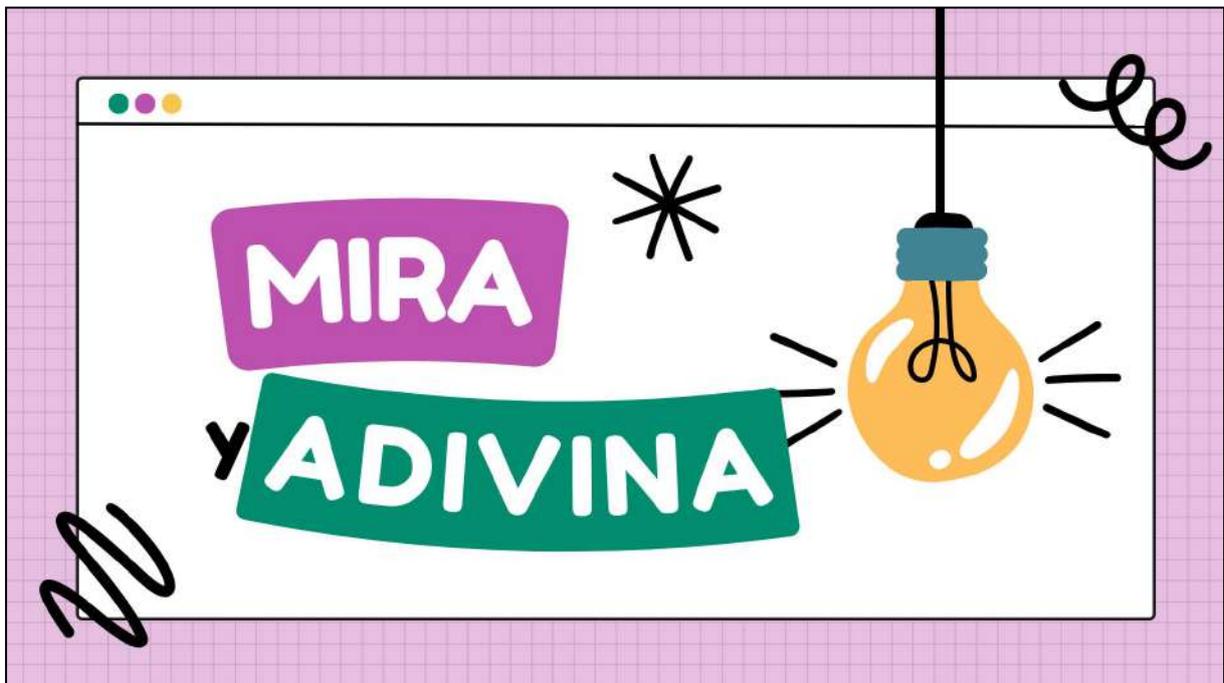
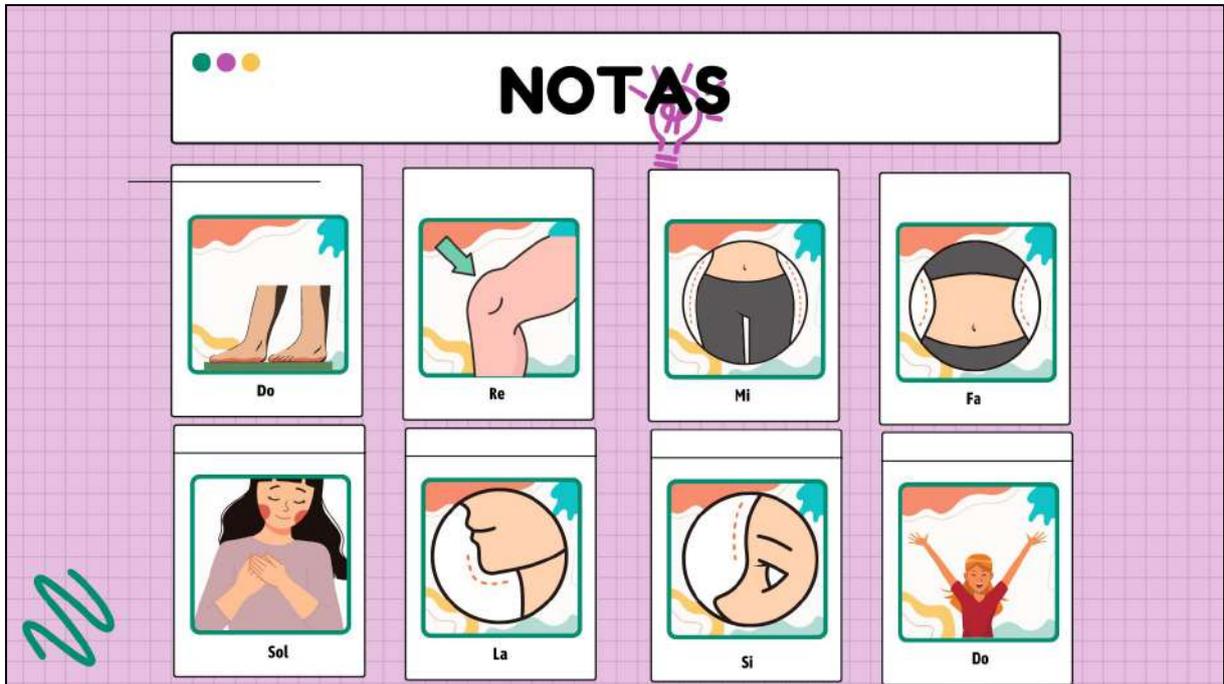








9.16. Anexo 16





¿Dónde están las llaves?



Tengo una muñeca vestida de azul



# Todos los patitos

