



TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO
HERRAMIENTA DE INTERVENCIÓN EN
LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE
LA MÚSICA**

Alumno: Jiménez Falcón, Carlos

Tutora: Sánchez Bernier, Inmaculada

Curso: 4º Curso Educación Primaria (Especialidad Música)

Año académico: 2018/19

Facultad Ciencias de la Educación (Universidad de Sevilla)

RESUMEN

El presente estudio pretende comprobar cómo música y juego se ven influidas entre sí, pudiendo llegar a desarrollar metodologías lúdicas o basadas en la gamificación como forma de contribuir a la mejora de la motivación, el esfuerzo y la participación activa del alumnado en la enseñanza musical relativa a la historia de la música. Para ello, se propone un proyecto piloto que pretende comprobar cómo responde el alumnado de cuarto curso de Educación Primaria a la puesta en marcha de propuestas didácticas basadas en el uso de la gamificación para poder tener en cuenta su futura implantación en las aulas de música de todos los niveles educativos. Asimismo, se incluye la reflexión final en torno a los resultados obtenidos, limitaciones y futuras líneas de investigación abiertas tras la puesta en marcha del mencionado proyecto.

Palabras clave: música, juego, gamificación, historia de la música, metodología, propuesta didáctica.

ABSTRACT

The present study aims to verify how music and games are influenced by each other, being able to develop playful methodologies or based on gamification as a way to contribute to the improvement of motivation, effort and active participation of students in the relative music teaching to the history of music. For this purpose, a pilot project is proposed that aims to verify how the students of the fourth grade of Primary Education respond to the implementation of didactic proposals based on the use of gamification to take into account their future implementation in music classrooms. all educational levels. Likewise, the final reflection is included on the results obtained, limitations and future lines of research opened after the start-up of the aforementioned project.

Keywords: music, game, gamification, history of music, methodology, didactic proposal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación del tema	5
2. OBJETIVOS	6
2.1. Objetivos generales	6
3. MARCO TEÓRICO	7
3.1. La música	7
3.1.1. Concepto y definición de música	7
3.1.2. La música en la legislación educativa actual.....	9
3.1.3. Importancia de la música en Educación Primaria y en el desarrollo integral de la persona	11
3.1.4. La pedagogía musical y la didáctica de la música.....	13
3.1.5. Metodología didáctica utilizada en la enseñanza de la historia de la música.....	14
3.2. El juego	15
3.2.1. Concepto y definición de juego.....	15
3.2.2. Características del juego.....	17
3.2.3. Beneficios del juego	18
3.2.4. Condiciones necesarias para el desarrollo del juego	19
3.2.5. Aprendizaje y juego	21
3.3. Relación entre música y juego	22
3.3.1. Importancia del juego en el proceso didáctico musical.....	22
3.3.2. Metodologías educativas basadas en el juego	23
3.4. La gamificación.....	25
3.4.1. Concepto y definición de gamificación.....	25
3.4.2. Elementos de la gamificación.....	27
3.4.3. Juego y gamificación: similitudes y diferencias.....	30
3.4.4. Beneficios de la aplicación de la gamificación en el aula	32
3.4.5. Recursos para gamificar en el aula.....	34
4. METODOLOGÍA	36
4.1. Diseño de la propuesta didáctica	38

5.	PROPUESTA DIDÁCTICA	40
5.1.	Título y justificación	40
5.2.	Características del grupo clase	41
5.3.	Objetivos	41
5.4.	Contenidos.....	42
5.5.	Narrativa del proyecto.....	43
5.6.	Recursos.....	44
5.7.	Organización del espacio y el tiempo.....	45
5.8.	Organización de los agrupamientos	46
5.9.	Actividades planteadas	47
5.10.	Atención a la diversidad	54
5.11.	Evaluación.....	55
6.	RESULTADOS OBTENIDOS	56
6.1.	Objetivos del trabajo	56
6.2.	Limitaciones del trabajo	57
6.3.	Futuras líneas de investigación	58
7.	CONCLUSION	59
8.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	60
	ANEXOS.....	63

1. INTRODUCCIÓN

*“En la música todos los sentimientos vuelven a su estado puro
y el mundo no es sino música hecha realidad”*

Schopenhauer

Actualmente son numerosas las investigaciones y estudios que atienden a la importancia de la música como elemento fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Si nos centramos en el ámbito educativo, la música busca enriquecer las capacidades perceptivas, expresivas y comunicativas del alumnado, a la vez que se desarrolla su sensibilidad y el pensamiento lógico. Sin embargo, son numerosos los niños y niñas en edad escolar que no tienen la oportunidad de acceder a la misma de una manera cercana, lúdica y motivadora, amparados por el aburrimiento ante métodos educativos tradicionales o el desconocimiento y la apatía ante unos contenidos sin significatividad para ellos, por lo que está en manos de los docentes darles una correcta formación musical que los haga sentirse parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños y niñas tienen la música presente en sus vidas constantemente. La música actual es debida en gran parte al avance que se ha ido dando a lo largo de lo siglo, y muchas de las melodías que escuchan nuestros alumnos y alumnas hoy en día tienen su eco en épocas pasadas. Es aquí donde entra en acción la historia de la música. Sin embargo, esta desmotivación anteriormente mencionada por métodos que no se adaptan a las características y necesidades del alumnado, se hace aún más evidente cuando debemos abarcar esta área. Aún hoy en muchas aulas escolares se imparten dichos contenidos guiados por metodologías arcaicas en las que el docente actúa como instructor y basadas en la repetición y memorización de datos y conceptos. Por lo tanto, la concepción que aún hoy muchos adultos tienen de que la música de siglos pasados no agrada a las niños y niñas de la sociedad actual es errónea. La realidad es muy distinta. El fallo se encuentra en un sistema educativo en el que las metodologías utilizadas hasta el momento para tratar las distintas etapas históricas, así como sus compositores y piezas musicales no presentan la historia de la música como algo apasionante y atractivo.

En este sentido, podemos afirmar que música y juego pueden estar relacionados llegando a incluso ser dos caras de una misma moneda. Es fundamental conocer la relación que se establece entre ellos para poder acotar metodologías que se ajusten a las

demandas de un sistema educativo en el que lo más importante no sean los contenidos, sino los niños y niñas como centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.1. Justificación del tema

El presente trabajo pretende ayudar a superar la problemática relativa a los contenidos de Educación Musical en la etapa de Educación Primaria.

En este sentido, se asentarán unas bases teóricas sobre las cuáles la práctica educativa pueda ser asentada. Conocer qué es la música, sus beneficios y como ha ido evolucionando la misma a través de las leyes educativas, permitirá entender como se ha enfocado la enseñanza de esta materia y tratado a la misma a lo largo de los años, haciéndonos una idea del punto de partida en el que nos encontramos. Asimismo, si queremos unir música y juego debemos conocer aspectos relativos al juego y a cómo puede llegar a influir en el proceso educativo, para poder establecer una interrelación que conecte ambos conceptos para desembocar en la aparición y auge de metodologías que utilicen el juego como una potente herramienta de intervención educativa, como es el caso de la gamificación.

La creación de un proyecto piloto usando la gamificación para trabajar la historia de la música en educación primaria pretende contribuir positivamente a la búsqueda de metodologías lúdicas y a su puesta en práctica en un aula. Se establecerán las bases, así como los recursos tecnológicos utilizados, y el uso del Flipped Learning como forma de dar un uso pedagógico a las nuevas tecnologías, favoreciendo que el tiempo de clase sea usado para actividades prácticas que sean motivadoras y significativas para los alumnos y alumnas. Asimismo, se busca que el alumnado se adapte a dicha forma de aprendizaje para poder valorar su posible implantación en las aulas de música durante la totalidad del curso escolar.

A través de la puesta en marcha de este proyecto piloto se pretende conseguir la reflexión del profesorado respecto al tratamiento de la música en las aulas, las metodologías utilizadas y cómo la utilización del juego puede influir positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por último, se pretende influir en la apertura de nuevos frentes o ámbitos de investigación en los que música, juego y gamificación vayan unidos con el fin de mejorar la forma en que los alumnos y alumnas acceden a los contenidos tanto en las aulas educativas como fuera de ellas.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos generales

El presente trabajo que vamos a presentar se encuentra estructurado en tres apartados para facilitar la comprensión global del mismo: *fundamentación teórica, intervención didáctica y conclusiones*.

Con la *fundamentación teórica* pretendemos sentar una base en la que música y juego vayan de la mano para terminar desembocando en la gamificación como metodología educativa a tener en cuenta en proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos objetivos son:

- Conocer la importancia de la música y el juego en la etapa primaria y como ambos conceptos se relacionan entre sí.
- Indagar en el uso de metodologías lúdicas que fomenten la participación activa del alumnado.
- Sentar los principios de la gamificación, así como atender a la definición de la misma, conociendo los elementos del juego que son de interés para la aplicación de la gamificación en el aula de música.

El anteriormente mencionado marco teórico tiene la intención de dotar de fundamento a nuestra práctica, de manera que en la *intervención didáctica* los objetivos a conseguir serán:

- Diseñar y llevar a la práctica un proyecto piloto que aplique la gamificación y el juego lúdico como forma de motivar al alumnado ante el estudio de la historia de la música.
- Utilizar aquellos recursos más adecuados y que permitan la participación activa del alumnado siendo un estímulo positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de música en Educación Primaria.
- Integrar las TICs en el aula de música, como forma de facilitar la puesta en marcha de proyectos de gamificación.

- Comprobar que la metodología propuesta se adapte a las necesidades del alumnado y a los principios de atención a la diversidad por los que se debe regir la práctica educativa.

Por último, el apartado de *conclusiones* tiene la intención de contribuir a hacer una reflexión sobre la teoría consultada, así como la práctica. Los objetivos serán:

- Valorar los resultados de la aplicación de la gamificación y del juego lúdica en las aulas de música de Educación Primaria.
- Reflexionar sobre los puntos fuertes y débiles, junto a las limitaciones que puede tener la gamificación en las aulas.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. La música

3.1.1. Concepto y definición de música

La música ha sido interpretada y entendida a lo largo de la historia de manera tan diversa que las definiciones de la misma son múltiples y muy variadas. Para hacer frente al significado de música debemos adentrarnos en las diferentes culturas y atender a variables psicológicas, sociales, culturales e históricas en las que se ha desarrollado la definición de dicho concepto. Estas variables han sido tantas y tan variadas que parece no existir un acuerdo común en lo que al concepto de música se refiere. A pesar de la multitud de enunciados que tratan de dar una respuesta a la pregunta de “¿qué es la música?” no podemos afirmar que alguna de ellas sea considerada perfecta o una verdad absoluta, por lo que comparar las diferencias y similitudes de dicho concepto sería interesante para conocer la evolución del mismo a través del tiempo y de las diversas culturas.

Para Lozano (2004), la palabra música viene del griego *mousikē*, cuyo significado es “el arte de las musas”. La definición más tradicional de música afirma que es el “*arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales*”.

Ya hace siglos, en la Antigua Grecia, Platón, en su obra “La República” hablaba sobre la música. Este filósofo creía que la música era la base de la educación ciudadana y tenía el poder de elevar el alma hacia un nivel superior de perfección. (Giménez, 1997, p. 98) comenta en su artículo “El uso pedagógico de las canciones” estas palabras de Platón acerca de ella: “La música brinda un alma al universo, alas al pensamiento, vuelo a la imaginación, encanto a la tristeza, alegría y vida a cada cosa”.

Varios siglos más tarde, Jean-Jacques Rousseau, escritor, pedagogo, filósofo, músico, botánico y naturalista suizo, citó en su obra Diccionario de música (1767) y en concreto en su artículo 281 referido al término “música” que se trata del “*arte de combinar los sonidos de manera agradable al oído*”. Rousseau (1767, p.281)

Según Délano, Wipe & Kuroiwa (2013) para el compositor Claude Debussy, la música es “*un total de fuerzas dispersas expresadas en un proceso sonoro que incluye: el instrumento, el instrumentista, el creador y su obra, un medio propagador y un sistema receptor*”.

Por otro lado, según (López de la Calle Sampedro, 2007, p.16), Roger Scruton afirma que “*La música es, esencialmente, un modo de oír los sonidos poderosamente organizados e impuestos por nuestras respectivas culturas y experiencias psicofisiológicas, así, la música de tambores africanos, no posee nada semejante a una noción de melodía para la mente occidental*”.

En 1991/92 Fernando Palacios en su programa radiofónico número 1 de “Sonido y Oído” para Radio Clásica de RNE, puso en cuestión el término “música”. A través de numerosos ejemplos sonoros, encuestas y reflexiones de personajes famosos observaron la música en numerosas situaciones, e incluso el silencio, llegando a la conclusión de que “todo es música”. Y es que tal y como dijo el locutor en aquel programa hay músicas “*hechas para que sean interpretadas por un montón de gente, o músicas para que sean tocadas por una sola persona. Hay músicas que se tocan con instrumentos muy complicados, y otras que se interpretan por un simple silbido. Hay músicas estruendosas que se oyen muy fuerte, otras sin embargo se sitúan en el límite de la audición. También hay músicas que se vienen haciendo igual desde hace muchos, muchos siglos. Hay otras sin embargo que están compuestas como quien dice anteayer. Otras, están inventadas por un músico e interpretadas, estrictamente, según la*

partitura. O improvisadas al instante. O son muy complicadas de entender. O muy sencillas. Músicas que definen a un pueblo. Y músicas que definen una religión.”

Por tanto, es posible que nunca lleguemos a tener una concepción absoluta y consensuada por toda la comunidad, ya que lo que para unos es música, para otros no. La música es tan diversa y variada que la complejidad de la misma no nos permitiría quedarnos con una única definición, es por ello que tal y como decía Fernando Palacios *“la mejor manera de entender la música es haciéndola”*

3.1.2. La música en la legislación educativa actual

Según el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía se afirma que *“El objetivo fundamental de la educación obligatoria es el desarrollo integral de la persona tanto a nivel individual como social”*. Si atendemos a dicho objetivo, la educación musical debería estar contemplada en las diferentes leyes educativas, ya que sus beneficios contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas tal y como hemos visto anteriormente. Pero, ¿hasta qué punto es trabajada en las aulas? ¿Qué se espera de ella en las diferentes leyes educativas? ¿Cómo se plantea la educación musical en la legislación educativa actual? Responder a estas preguntas supone hacer un estudio de las diferentes leyes educativas, partiendo de las leyes estatales hasta su concreción en las leyes autonómicas a nivel de Andalucía, dando con anterioridad un repaso al tratamiento de la misma a lo largo de las diferentes leyes educativas desde el siglo XIX hasta la actualidad.

La primera gran reforma en cuanto a la educación musical, tal y como afirma Martos (2015) en su artículo *“La normativa legal sobre la educación musical en la España contemporánea”*, llegará con la Constitución de 1812, cuando por primera vez se inserta las Bellas Artes en la Universidad. En este momento aún no tienen repercusión en lo que podríamos denominar Educación Primaria en la actualidad, pero se considera el primer paso hacia la futura inserción de la música en las aulas escolares. En el año 1857 surgirá la que se considera la primera ley educativa: La ley Moyano. En ella, al igual que había ocurrido anteriormente, la educación musical solo tendrá presente a nivel universitario.

Ya en el siglo XX, la llegada de la II República española traerá consigo un halo de esperanza y renovación a nivel educativo, ya que para la República la educación fue una materia prioritaria. Fue en ese mismo año el momento en el que se desarrolló el *Plan de Formación de Maestro* por el *Decreto de 29 de septiembre de 1931*. Fue bajo este plan que apareció la asignatura de música en la formación de los docentes bajo el nombre de “Música y Canto”. Dicha asignatura sería impartida con el fin de que los maestros adquirieran ciertas competencias a nivel musical, que hasta ese momento no era prioridad y quedaba en manos de los maestros y de la posible formación o conocimiento que ellos pudieran tener de la misma. En 1932 con la aprobación del Proyecto de Bases de la Enseñanza Primaria y Segunda Enseñanza las enseñanzas primarias quedaron divididas en tres tipos de escuelas (maternales, de párvulos y primarias) en las cuales la música solo aparecía en las escuelas primarias como actividad higiénica y educativa, junto a otras como la gimnasia, los trabajos manuales y las artes del hogar.

Con la llegada de la dictadura franquista la mayoría de los avances surgidos en el plano de la educación musical desaparecerían. Según Lorenzo (2003) las escuelas pasarían a no tener contacto con la música. Fue incluida en las leyes de una forma complementaria, pero quedaba reducida al canto de canciones patrióticas o religiosas en los centros escolares.

No fue hasta la década de los setenta cuando comenzó una nueva etapa en las políticas educativas españolas. Aparece la Ley General de Educación de 1970 en la cual se plante una reforma total del sistema. Musicalmente hablando dicha ley abría un panorama esperanzador reconociendo que la formación del alumnado debía orientarse hacia la “iniciación en la apreciación y expresión artística (...)” (art. 16) para “proporcionar una formación integral (...)” (art. 15.1). Es por ello que “los legisladores asumían que la música era parte integrante de una educación que deseaba ser completa” (Lorenzo, 2003: 20).

No fue hasta 1990 con la llegada de la LOGSE cuando la música cobraría una importancia real. El logro de esta ley siguiendo a Martos (2015) fue la creación de un espacio curricular independiente junto a la dotación de los recursos necesarios para que pudiera estar al mismo nivel que las otras áreas curriculares. Es en este momento, cuando en Educación Primaria, la educación musical pasa a ser incluida junto a la plástica, la dramatización, las artes y la cultura en el área de Educación Artística.

Asimismo, se establecía que aquella persona encargada de impartir música debía ser un maestro especialista en dicha materia.

En la actualidad, las enseñanzas de música en Andalucía se engloban junto a las Enseñanzas plásticas y visuales dentro de la asignatura de Enseñanzas Artísticas. Siguiendo la LOMCE, el horario que le corresponde en Andalucía es de dos módulos de 45 minutos a la semana para la asignatura de Enseñanzas Artísticas de manera global. Si analizamos estos últimos cambios, se aprecia que la música vuelve a perder peso, reduciéndose en el horario y quedando a disposición de las comunidades autónomas la optatividad de la misma dentro del sistema educativo.

A su vez, si concretamos el tratamiento que se le da a música en la legislación actual de nuestra comunidad, LEA, en el área de música deberán trabajarse tres bloques (“Escucha”, “La interpretación musical” y “La música, el movimiento, y la danza”) junto al desarrollo de competencias clave (Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, social y cívica, Aprender a aprender, comunicación lingüística, digital, matemática y ciencias y tecnología).

Es por ello, que analizando todo lo mencionado con anterioridad y siguiendo todo el avance que se ha llevado a cabo desde el siglo XIX hasta hoy, que necesitamos plantearnos si la legislación educativa contempla las necesidades de un sistema que vuelve a quitar peso a la educación musical. De este modo, en los últimos años las leyes educativas que se han ido sucediendo han ido restándole tiempo en cuanto a horarios y a contenidos a la educación musical por lo que debe trabajarse en esta área para no sentenciar a los niños y niñas a una formación libre de educación musical, no lográndose de este modo el desarrollo integral de la persona.

3.1.3. Importancia de la música en Educación Primaria y en el desarrollo integral de la persona

La música está presente de manera constante en nuestra vida, teniendo un gran número de beneficios que la hacen tan necesaria en el desarrollo integral de las personas.

Figueras (1980) recoge el valor formativo de la música en el desarrollo de las siguientes capacidades y habilidades:

- Desarrolla la capacidad de **escucha**.
- Desarrolla la **memoria**, debido a la retención de sonidos, textos, estrofas, ritmos, etc.
- Desarrolla la capacidad de **análisis, comparación** y de **relación** al analizar las diferentes partes que constituyen una obra musical.
- Desarrolla la capacidad de **abstracción**, al interiorizar ritmos y melodías de obras musicales.
- Desarrolla la capacidad **creadora** e **imaginativa**, gracias a la libertad que proporciona el mundo sonoro, tímbrico, o rítmico entre otros, a través de la improvisación.
- Desarrolla la **sensibilidad** ante la música, llegando a fomentar el sentido crítico.

Si nos centramos en el análisis de las capacidades o habilidades que refleja Pilar Figueras, podemos comprobar que la música beneficia de manera indudable al desarrollo integral de los niños y niñas.

Por su parte, Hallam (2010) indica que las experiencias musicales que mejoran el procesamiento también pueden tener un impacto en la percepción del lenguaje que a su vez llevara un impacto en la lectura. Asimismo, también afirma que el entrenamiento musical parece desarrollar habilidades que pueden mejorar la percepción. Por otro lado, la formación musical mejora la forma en que el cerebro procesa la palabra hablada y la habilidad para distinguir entre sonidos que cambian rápidamente.

Por su parte, Sarget (2003) indica que la música en los niños lleva a un aumento de la memoria, la capacidad de atención y concentración. También es un medio para expresarse y comunicarse con los demás, a la vez que estimula la imaginación y los sentidos. Si la combinamos con el baile y el movimiento puede llevar al desarrollo muscular del individuo, así como a una mejora en el equilibrio.

Según Correa Rodríguez (2010) basándose en los estudios de numerosos investigadores la música cuando se introduce a edades tempranas puede llegar a tener beneficios muy positivos sobre el sistema nervioso. También es interesante como la

música ayuda a evocar sentimientos y estados de ánimo, e incluso la posibilidad de que sea utilizada con fines terapéuticos.

Es por ello que, basándonos en las teorías de los diferentes autores, podemos afirmar que los efectos y beneficios que tiene la música son muchos y muy positivos e inciden en las diferentes áreas del desarrollo como pueden ser mejoras a nivel cognitivo, social y emocional, lenguaje, o a nivel motor, por lo que contribuiría al desarrollo integral de la persona.

3.1.4. La pedagogía musical y la didáctica de la música.

La pedagogía es una actividad muy ligada a la educación y está concebida como <<la disciplina en qué confluyen aportaciones diversas sobre el objeto de estudio “educación”>> (Barroso, C. 1987). Rojano (2008) comenta las definiciones ofrecidas por Fullat (1992), también la define como “*ciencia de la educación, encargada del discurso educacional*”, mientras que Guanipa (2008), presenta la pedagogía como “*conjunto de saberes que se ocupan de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad*”. Etimológicamente pedagogía se desprende según Guanipa (2008), del griego “paidos” que significa niño y “gogia” que quiere decir, llevar o conducir.

(Zamacois, 1995, p.1) en su libro “Temas de pedagogía musical”, nos habla de sobre los diferentes puntos de vista de la pedagogía musical desde la perspectiva de varios autores. Paul Griéger en su obra Tratado de Pedagogía (1965) expone que “*la Pedagogía supone, ante todo, un conjunto de conocimientos positivos en relación con la materia en la que se ejerce la educación. Presupone problemas de fines, los cuales, evidentemente, representan problemas esenciales. Y una vez planteados los principios y fijados los fines, la Pedagogía da un paso más hacia las aplicaciones prácticas, que constituyen el objeto de las diversas técnicas educativas*”. Para Kant: “*El fin de la educación es el de desarrollar en cada individuo toda la perfección de que es susceptible*” por lo que la pedagogía sería útil y necesaria para este objetivo.

Dentro de nuestro ámbito, según (Hemsey, 2002, p.23) la educación tiene como objetivo específico promover procesos de musicalización activa. Esto se realiza mediante dos aspectos como son **la movilización integral de la persona**, creando un vínculo positivo con el sonido y la música, y también a través del **enriquecimiento y el**

desarrollo de su mundo sonoro interno, emergente directo de la interacción del sujeto con el entorno sonoro.

Seguidamente, (Zamacois, 1995, p.8-9) considera como perteneciente a la Pedagogía general de la Música cuanto es común a todas las enseñanzas relacionadas con ésta, y a la especializadas – que puede serlo de una sola disciplina o de varias integradas en una misma rama tecnológica.

Por tanto, la pedagogía musical, en su doble faceta de investigación y de didáctica, se ofrece como una aproximación científica a la música, diferente de todas las demás, y con la urgencia de servir a la creciente demanda de difusión de la música que desborda los cauces docentes tradicionales. Tiene entidad propia, puesto que presenta objetivos, contenidos, y métodos propios y diferentes de las demás aproximaciones que puedan hacerse a la música como pueden ser la musicología, la historia de la música o la didáctica de instrumentos.

Esta pedagogía musical será utilizada por los futuros maestros para la enseñanza de la música en el aula de Educación Primaria y su metodología estará basada en sus principios para que los alumnos aprendan nuevos conceptos y puedan observar y entender la música de una manera diferente y adaptada a las necesidades educativas y características de los niños y niñas.

3.1.5. Metodología didáctica utilizada en la enseñanza de la historia de la música.

A pesar de que durante la escolarización de los niños y niñas en Educación Primaria se accede al conocimiento de los distintos periodos o etapas de la historia de la música, la asignatura como tal se imparte en etapas superiores (Bachillerato, conservatorio, universidades). Sin embargo, la bibliografía existente sobre Didáctica de Historia de la Música es muy escasa, y aún más si nos enfocamos en la enseñanza de la misma durante la etapa de Educación Primaria. Quizás esta falta de información radica en la marcada optatividad de dicha asignatura en cursos superiores y a que por tanto no se considera como un objeto de estudio fundamental.

Las corrientes pedagógicas así como las metodologías utilizadas deben tratar de buscar una mejor interiorización de los contenidos a trabajar, pero a pesar de ello la Historia de la Música es considerada en nuestra cultura como algo difícil y aburrido de aprender. Esto debe a que las metodologías tradicionales que hasta el momento se han

asentado en las aulas, no responden a los intereses y a la forma en la que aprenden los niños y niñas. Estas metodologías de tipo memorístico han estado basadas en la repetición de compositores y fechas y algunas de sus obras destacas, pero no ocasionan la valoración y reflexión sobre el patrimonio musical con el que se cuenta desde los inicios de la música.

Es por ello, que se hace necesario nuevas propuestas pedagógicas que fomenten el aprendizaje lúdico, activo y participativo, en el que los niños y niñas interpreten, actúen y experimenten, a la vez que se mezcla con el uso de las TIC como herramienta de acceso a la información, por lo que es necesario sentar una base que nos informe como el juego, las nuevas tecnologías y las nuevas corrientes metodológicas pueden contribuir a la enseñanza de la educación musical y favorecer también que adquieran contenidos relativos a la historia de la música.

3.2. El juego

3.2.1. Concepto y definición de juego

El juego es una actividad que acompaña a los niños y niñas desde el momento del nacimiento. A través del mismo, conocen el mundo que les rodea, ya que el juego es fuente de desarrollo e influye en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas en sus diferentes ámbitos (cognitivos, psicomotor, socioafectivo, lingüístico).

Es un tipo de actividad que gusta tanto a niños como adultos, y con el cual se uno puede divertirse, expresar sentimientos o ser utilizado como recurso educativo para la enseñanza de gran variedad de conceptos, valores y actitudes. Es por ello, que a lo largo de la historia se han propuesto múltiples definiciones para explicar el concepto de juego. En este apartado queremos destacar las siguientes:

- El juego según la RAE (Real Academia Española de la Lengua), define el juego como *“acción y efecto de jugar por entrenamiento”*. Otra de sus acepciones es *“Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*
- Russel, A. (1970): *“El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”*.
- Bruner, J. (1986): *“El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo”*.

- Cagigal, J.M. (1996): “*Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión*”.

Muchos investigadores sostienen el origen de la palabra juego en dos vocablos provenientes del latín: “iocum” y “ludus-ludere”. Ambos términos hacen referencia a chiste, broma, diversión, y se utilizan junto a otras expresiones como actividad lúdica.

Haciendo referencia a la etimología del concepto juego, se pueden añadir aportaciones de con respecto a su origen y cómo se refieren a ella distintas culturas y autores. (Venegas, García y Venegas, 2010, p.4-5) exponen algunas de estas definiciones:

- En hebreo, su significado principal sería reír y llorar, aunque también tiene otras acepciones como serían burlarse y divertirse.
- En la antigua Grecia, la palabra juego era referida en torno a las acciones de los niños, lo que en la actualidad podemos llamar también niñerías.
- Según Corominas (1973), el vocablo juego procedería del latín vulgar “jocus”, que tendría como significado broma, chanza, diversión.
- Para Menéndez Pidal (1945), la palabra juego proviene del latín, y significaría bromear.

Si nos centramos en el análisis de estas definiciones, podemos comprobar como a lo largo de la historia el juego se ha tomado como algo carente de importancia en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que tal y como podemos ver, se usan términos como broma para referirse a dicho término.

Sin embargo, numerosos autores y pedagogos empezaron a reflexionar sobre la importancia del juego. Acercándonos a dichas investigaciones realizadas, podemos decir que, para Piaget, (1963) “*el juego representa el predominio del interés hacia los procesos internos, con el compromiso de identificar cierta realidad confrontándola a los esquemas propios construidos por el niño al interactuar con lo real*”. (Venegas, García y Venegas, 2010, p.4-5).

Asimismo, Vigotsky nos señala el carácter central del juego en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá de las funciones de ejercicio funcional, de su valor

expresivo o de su carácter elaborativo. También afirma que el juego está caracterizado como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural.

En resumen, basándonos en lo anteriormente mencionado, y tras el análisis de las definiciones dadas, tenemos que decir que el juego es una actividad universal que se da en todas las culturas. Es mucho más que una broma, un chiste, o mera diversión, ya que si solo se atiende a la vertiente lúdica del juego nos estaríamos quedando en un estudio superficial. Por tanto, el juego se entiende como parte del desarrollo y fuente de aprendizaje de los niños y niñas, siendo fundamental en el proceso educativo contribuyendo al desarrollo intelectual, socioafectivo, psicomotor y lingüístico de los niños y niñas.

3.2.2. Características del juego

Tal y como expone (Delgado, 2011, p.6-7) en su libro “El juego infantil y su metodología”, el juego para que sea como tal, debe reunir unas características básicas que deben cumplir en todo momento. Esto se aplica a los diferentes tipos y modos de jugar en todo el mundo. Estas características son:

- Debe ser una **actividad voluntaria y libre**. Si es obligatoria, ya no es un juego, puesto que este se inicia libremente y proporciona libertad a aquel que lo practica, permitiendo a la persona asumir de modo imaginario distintos roles que no podría ejercer en la vida cotidiana.
- Es realizado **dentro de unos límites espaciales y temporales**, ya que, como toda actividad, tiene necesariamente asociado un tiempo y espacio para poder ser realizada.
- El juego está pensado para no tener una finalidad como tal, sino ser un fin en sí mismo. Es una actividad de las llamadas “**autotéticas**”, es decir, que producen placer por el simple hecho de ser realizadas.
- Está pensado como **fuentes de placer** para la persona que lo realiza y siempre se valora positivamente, produciendo bienestar.
- El juego es **universal e innato**, ya que es una conducta que se puede observar en las personas de cualquier tipo de cultura y época de la Humanidad.

- Es una actividad **necesaria** para todo tipo de edades, tanto adultos como niños. En adultos es una actividad con funciones básicas como liberación de estrés, evasión y descanso, pero en los niños el juego adquiere mayor significado puesto que es la principal fuente y vía a través de la cual el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.
- **Es activo e implica cierto esfuerzo** en la persona que lo realiza, ya que para ello debe participar activamente y su desempeño en él requiere de la realización de una o varias acciones a lo largo del juego.
- **Cualquier actividad que se realice en la vida cotidiana puede convertirse en un juego** si es realizada por un niño.
- El juego es **algo muy serio**, ya que para el niño puede ser tan importante como para los adultos otras actividades como son el trabajo o estudios.
- Es una **vía de descubrimiento** del entorno y de uno mismo, de los límites y deseos que tiene cada persona. El juego además puede ser una forma de expresar las emociones que uno tiene dentro y que le puede permitir expresar libremente lo que uno siente y piensa.
- El juego es el **principal motor de desarrollo** en el niño en sus primeros años de vida, ya que lo es motor a varios niveles como son el desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales con otros iguales.
- **Favorece la interacción social y la comunicación** entre personas, impulsando las relaciones entre iguales y adultos, llevando implícito el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.
- Dentro del juego, el juguete es un **recurso útil** pero no necesario para jugar. Cualquier objeto existente puede desempeñar la función de juguete, y en caso de que no haya un objeto para la actividad que realiza, el niño lo inventa.

3.2.3. Beneficios del juego

A lo largo de la evolución y desarrollo de las sociedades, el progreso ha consistido en el dominio y explotación de la naturaleza para así proporcionar y aumentar sus bienes de consumo. De ello, se extrae la perspectiva de que el juego es un sustituto de la actividad seria, por la que el niño utiliza como único medio para desarrollar su

personalidad, para escapar de la realidad y crear libremente, en función de simulación, objetos que satisfagan sus necesidades presentes y futuras, preparando y realizando un entrenamiento funcional. Las características del juego hacen que pueda ser una actividad esencial en el desarrollo de la personalidad del niño, ya que lo implica en su empeño. Mediante el juego, el niño para que emerjan diferentes funciones mentales debido a su experiencia corporal, no debe ser desvalorizada por el adulto.

Según (Paredes, 2003, p.89), para favorecer el desarrollo del niño, es necesario reconocer en la actividad lúdica de este, el tipo necesario de actividad para la expresión de la personalidad. Como subraya Claparede, *“permitir jugar a los niños y facilitar sus experiencias individuales y colectivas es una tarea esencial para el educador”*. La animación de grupos de juego, no debe ser un escollo, evitando la presión sobre el niño para que adquiera características adultas, convirtiéndose en un equivalente del trabajo.

Siempre que se le pueda ofrecer al niño gratitud y libertad durante la actividad de juego, se facilitará en el niño su desarrollo social mediante el ejercicio de la autonomía. El juego en el desarrollo de las funciones mentales del niño cumple un papel determinante en su desarrollo social. La puesta en marcha de normas de juego, propuestas y aceptadas por todos los miembros del grupo, cumplen según Piaget “un papel esencial en el desarrollo social del niño, con la condición de que no se las viva como una coacción impuesta por el adulto.

Meneses y Monge (2001) comentan las investigaciones de Flinchun (1988) en las que estudia la población infantil que entre 0-8 años, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido. Durante ese tiempo, mucho de lo que realiza el niño es jugar y se debería reflexionar sobre cuál es el aporte del juego en el desarrollo cognoscitivo. Bruner, también comenta reforzando esa teoría y además incluye que el juego contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

A través del juego, el niño aprende distintos aspectos de este, como serían compartir, desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común, a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

3.2.4. Condiciones necesarias para el desarrollo del juego

Atendiendo a lo expuesto por (Requena, 2003, Unidad 6 p.7-8) en su libro “Metodología del juego”, nos afirma que para que el juego pueda desarrollarse de forma plena son necesarios unos requisitos o condiciones básicas de carácter humano

(compañeros, estímulos y ayuda de los mayores) y material (espacios aptos, suficientemente estimulantes, así como juguetes y materiales lúdicos diversificadores).

Sin embargo, nos comenta que en la actualidad podemos encontrar con serios inconvenientes para que niños y niñas puedan progresar en su actividad lúdica de forma satisfactoria, especialmente en las zonas urbanas como son:

- **Dificultades relacionadas con el espacio:** El juego precisa de un ambiente donde desarrollarse. Hoy en día, con el crecimiento acelerado de las ciudades, las calles han perdido el poder de ser el espacio de juego para los niños por ofrecer poca seguridad. Unido a lo anterior, se observan pocos espacios libres como pueden ser parques o jardines, así como sus tamaños reducidos o la escasez de zonas infantiles imposibilita el pleno juego. Los hogares no pueden convertirse tampoco en lugares aptos para un desarrollo pleno del juego por su reducido espacio en numerosas ocasiones.
- **Dificultades relacionadas con los compañeros:** La imposibilidad de salir a jugar a las calles también lleva parejo la reducción de probabilidad de encontrar compañeros con los que compartir el juego y la reducida dimensión de las viviendas, ofrece poca posibilidad de juego dentro de ella.
- **Dificultades relacionadas con las personas adultas:** El apoyo y presencia de una persona adulta en el juego infantil es indispensable en las etapas más precoces (necesidad de modelos de referencia, vínculo afectivo, etc.) y en etapas siguientes con niños de mayor edad (apoyo, seguridad, aprendizaje). En ocasiones tanto padres como madres o personas relacionadas con los niños, se ofrecen a participar en juegos y actividades lúdicas propuestas por los niños y niñas, atendiendo a diversas cuestiones como pueden ser la falta de tiempo o la poca valoración del acto lúdico.
- **Dificultades derivadas de una sociedad de consumo:** Se observa en la actualidad como el juego está siendo sustituido por varias alternativas como son la televisión o videojuegos, más individuales, pasivos y alienantes, que provocan la imposibilidad de imaginar, imponer reglas inventadas o la comunicación. Estos escenarios se complican si se añaden las actividades extraescolares, que componen un “currículum paralelo” que puede resultar fatigoso para el niño, que no podrá tener un tiempo fundamental para poder desarrollar su juego.

Para Requena (2003) una solución para dar réplica lícita a las carecías observadas, es la creación de ludotecas infantiles.

3.2.5. Aprendizaje y juego

El juego educativo resulta ser un recurso con poca utilización dentro de los centros educativos, cuyas ventajas pueden ser múltiples y pueden ser llevados a cabo en todos los niveles formativos. Ostenta una intención educativa con una estructura normal de juego reglado, el cual contiene numerosos aspectos simbólicos, de apropiación abstracta-lógica y con el fin de la asimilación de contenidos que desarrollen la creatividad.

La diversión debe ser un propósito educativo en las aulas. El contenido tratado será mejor captado por los alumnos con este propósito, al igual que el maestro/a paralelamente se transformará en un facilitador-guía del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las estrategias en las que el juego es utilizado como modo de aprendizaje, induce en el alumno una formación de un ambiente estimulador en la construcción de los propios conocimientos, sin exaltar aprendizajes de tipo memorísticos. Con la utilización de este tipo de juegos, según Chacón (2008): *“se pretende conducir al alumno a un nivel superior de autonomía, independencia y capacidad de aprender en un entorno comunitario entre alumnos que ayude a la adquisición de conocimientos y por tanto de aprendizaje”*.

Los métodos utilizados deberían ayudar a los docentes en la motivación hacia el aprendizaje de los alumnos y unir a ello el interés y la curiosidad por aprender, integrando así a todos los estudiantes con dificultades a no percibir un rechazo en ellos.

Continuando a Chacón (2008), el juego educativo proporciona a los alumnos el auge de una variedad de habilidades, distribuidas por diferentes áreas de desarrollo, competencias o dimensiones, de las que destacan las siguientes:

- Área físico-biológica: Se enfoca en la capacidad de desarrollo de movimientos, reflejos, coordinación, sentidos y psicomotricidad tanto fina como gruesa.
- Área socio-emocional: Es la capacidad del alumno de socializarse, ser espontáneo, expresar emociones o resolver conflictos de manera individual.

- Área cognitivo-verbal: Se centra en las capacidades que tiene el alumno de crear, imaginar, memorización y atención, entre otras.
- Área de la dimensión académica: Se encamina a la asimilación de contenidos que engloben a diversas asignaturas, específicamente a aquellas en las que el alumno pueda tener mayor dificultad como pueden ser la matemática, la lectura o la escritura.

García (2006), citado por Chacón (2008), nos comenta que en estos tipos de juegos se combinan métodos visuales, las explicaciones de los docentes y las acciones producidas por los alumnos con diversos objetos como pueden ser juguetes, materiales, piezas, etc. Es por ello que el docente debe dirigir la atención del alumno y orientarlo de manera que logren precisar sus ideas y ampliar su experiencia.

En el modelo de juego didáctico que se pretende exponer recalcan tres puntos:

- El objetivo didáctico: Es todo aquello que requiere el juego y su motivo.
- Las acciones lúdicas: Determinan un componente imprescindible en el juego didáctico. Debe aparecer abiertamente, ya que si no se observa es que no existe tal juego.
- Las reglas del juego: Plasman la función de organización del juego. Constituyen el qué y cómo se deben ejecutar acciones y objetivos propuestos por el juego, además de ejemplificar las actividades que hayan sido expuestas.

3.3. Relación entre música y juego

3.3.1. Importancia del juego en el proceso didáctico musical

(Bozzini, Rosenfeld, y Velázquez, 2002, p.84) nos hablan en su libro “El juego y la música” de la importancia del juego en la enseñanza musical, en concreto como puede ayudar el juego en el proceso didáctico.

El juego puede ser utilizado para ayudar en la escuela como recurso de enseñanza para el aprendizaje de multitud de elementos a través de la participación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la mayoría de ocasiones una actividad cualquiera a través de un simple cambio de consignas puede ser convertido en un juego.

Dentro del gran bloque de juegos podemos observar que hay gran variedad de estos cuyas funciones son varias. Algunos tienen como función divertir, facilitan la risa y desinhiben al alumno del resto del entorno. (Bozzini, Rosenfeld, y Velázquez, 2002, p.84) comentan como otros juegos también disponen de múltiples y variadas funciones incluidas en ellos como son:

- **Funciones didácticas:** su finalidad principal es enseñar, dar a conocer algo que les puede interesar. Esta función suele aparecer siempre en los juegos realizados en un aula donde pretendemos enseñar algo para que los alumnos se desarrollen.
- **Funciones estratégicas:** de planificación, organización. A través de esta función el alumno puede desarrollar sus capacidades para desenvolverse en cualquier situación que se le pueda presentar. Estos juegos acentúan el uso de la lógica y el desarrollo mental del alumno.
- **Funciones memorísticas:** como serían el almacenamiento de datos o fechas, desarrollando tanto la memoria superficial como la profunda y su desarrollo para la memorización de procesos y elementos básicos en la vida del niño, como serían acciones básicas.
- **Funciones socializantes:** para desarrollar y fortalecer relaciones entre los miembros de un grupo. El juego puede ser utilizado para la unión y prevención de elementos o acciones que provoquen rechazo como sería el bullying o el acoso escolar.

3.3.2. Metodologías educativas basadas en el juego

El juego también puede ser utilizado en los centros escolares como método pedagógico para la enseñanza de distintos aspectos y conocimientos que deba o desee conocer el niño/a. Es por ello que también con el juego se pretende que haya algo que atraiga la atención y les motive a aprender.

Gómez-Martín, P., Gómez-Martín, M. González-Calero, P. (2004) comentan las palabras de Malcolm Gladwell, antiguo periodista del periódico estadounidense The

Washington Post en las cuales se indica: *“Barrio Sésamo está basado en una simpleza: si puedes mantener la atención de los niños, puedes educarles”*.

A partir de estas y otras premisas, Rodríguez, J.A. (2016) nos comenta que se creó un nuevo sistema de aprendizaje denominado ABJ o Aprendizaje Basado en Juegos, que consiste en el uso de juegos como técnica de aprendizaje, suponiendo tanto para el maestro/a como para el alumno/a una experiencia educativa y lúdica que puede ser empleada en multitud de áreas escolares tanto centradas en una única disciplina como interdisciplinar. Esto proporciona distintos aspectos positivos: motivación en el alumnado, suministra información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, mueve y dinamiza el aula, ayuda al alumnado a razonar y ser autónomo, impulsa las habilidades sociales, etc. Esta metodología supone en el aprendizaje una gran herramienta de apoyo, ya que supone una experiencia educativa no común en las aulas de los centros escolares y además se pretende con ello fomentar la participación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las ventajas de esta metodología basada en el aprendizaje a través de los juegos son:

- **Motivación en el alumnado:** se trata de una de las principales ventajas ya que se pretende captar la atención en el alumnado y proporciona en el alumno un entorno divertido y motivador. El juego dinamiza el aula y mantiene un interés a lo largo de toda actividad lúdica.
- **Ayuda al razonamiento y la autonomía del niño:** El juego traza diferentes acciones en las cuales el niño deberá deliberar y elegir las decisiones más adecuadas, resolver errores y rehacerse de los fracasos. Con esta metodología se asimilará y desarrollará no únicamente aspectos curriculares, sino también el pensamiento crítico, análisis de situaciones y resolución de problemas.
- **Permite el aprendizaje activo:** permite al alumno demostrar los conocimientos adquiridos de manera práctica. El niño al aprender experimenta, realiza un ensayo-error, relaciona conocimientos iniciales y nuevos y toma la mejor decisión para seguir su desarrollo.
- **Se pasa el control del aprendizaje al niño/a:** el alumno/a alcanza un feedback inmediato con respecto a sus conocimientos de una disciplina. Con ello, el niño

es consciente de los conocimientos que aprende y le permite descubrir en qué elementos debe incidir para desarrollarse.

- **El docente recibe información útil del alumno:** el docente recibe los datos de resultados y la superación o no del juego, problemas y soluciones que surgen a lo largo del juego, puntos donde falla para encontrar debilidades o fortalezas en relación con la disciplina. Esto permite comprobar la capacidad de razonar, resolución de problemas.
- **Fortalece la creatividad y la imaginación:** El juego produce autonomía en la capacidad de la improvisación e imaginar diferentes recursos a los retos, lo que favorece a la visión que tiene el alumno del mundo que le rodea.
- **Impulsa las habilidades sociales:** La realización de un aprendizaje basado en los juegos es ideal para ser realizado de forma grupal y colaborativo. Con ello, el niño interactúa y desarrolla diferentes aspectos de su persona, como son: la educación emocional, la comunicación, la colaboración por temas comunes, autocontrol o la deportividad entre otros aspectos. Estos aspectos permitirán un mejor clima en las aulas, cohesión grupal y adquisición de valores que desarrollen al niño.

3.4. La gamificación.

3.4.1. Concepto y definición de gamificación

El término Gamificación es un anglicismo, ya que proviene de la palabra inglesa “gamification”. Este elemento está relacionado con la aplicación de conceptos que se hallan asiduamente en los videojuegos.

(Teixes, 2014, p.21-23) en su libro “Gamificación: fundamentos y aplicaciones”, nos comenta distintas definiciones que se podrían aplicar al término gamificación. Estas definiciones serían las siguientes:

- **Primera definición:** “La gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos”.

Esta definición se explicaría de la siguiente forma:

- “Uso de elementos y de diseños propios de los juegos”: la gamificación tiene como foco central las propiedades naturales de los juegos que provocan en los participantes un atractivo o una adicción hacia los propios juegos.
- "Contextos que no son lúdicos": se trata de aprovechar las características de los juegos en cualquier otro medio sobre el que se quiera intervenir (ventas, recursos humanos, enseñanza,...)
 - **Segunda definición:** “La gamificación es el proceso de manipulación de la diversión para servir objetivos del mundo real”.

Esta definición se explicaría de la siguiente forma:

- “Proceso de manipulación de la diversión”: los juegos tienen la facultad de desarrollar mecanismos para que el jugador se divierta. Esta diversión la aprovecha el propio juego para lograr los propósitos planteados por la gamificación.
- “Objetivos del mundo real”: serían aquellos objetivos que se desean conseguir independientemente del juego y para su adquisición ha sido proyectado el sistema gamificado.
 - **Tercera definición:** “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Esta definición se explicaría de la siguiente forma:

- “Mecánicas basadas en juegos”: Se alude a aquellas características que definen a los juegos con respecto a sus unidades de funcionamiento.
- “Estética”: Se trata de un elemento esencial en los juegos y en los sistemas gamificados, ya que consistirá en uno de los primeros elementos recurridos para seducir al jugador o usuario.
- “Pensamiento lúdico”: Es todo aquello relacionado con el estado de ánimo o predisposición para cotejar los retos de un juego y unido a esto el jugador o alumno pueda entretenerse.

- “Motivar acciones”: Utilización del juego como modificador o condicionante de actitudes, acciones y conductas.
- “Promover el aprendizaje”: Se aspira a la utilización del juego como medio de aprendizaje para una finalidad determinada.
- “Resolver problemas”: A través de los jugadores/alumnos y su ayuda en cualquier situación, se aspira a solventar situaciones variadas como serían la ausencia de motivación en trabajadores, interés por el estudio de un tema concreto en estudiantes, etc.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013) en su ponencia “El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo” expuesto en las “III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre”, nos manifiestan las ideas de diversos autores que nos aproximan a la gamificación como son:

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011) definen el concepto de gamificación como *“un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”*.

Kapp, K. (2012) señala en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education” que la gamificación es *“la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”*.

3.4.2. Elementos de la gamificación

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013), continuando con el tema tratado anteriormente, nos comentan que, para interpretar la gamificación y su uso en el mundo educativo, es fundamental comprender los elementos que la definen. Kapp (2012) menciona algunos de estos elementos, los cuales también han sido correspondidos por Zichermann y Cunningham (2011):

- **La base del juego:** Es aquel elemento que el individuo tiene la posibilidad de jugar, de aprender y la presencia de un reto o acciones que motiven al juego. Incluye algunos aspectos como son prestar atención a la introducción de reglas en el juego, la interactividad y el feedback.

- **Mecánica:** Se alude a la inclusión de múltiples niveles de juego y la existencia de insignias, recompensas, regalos, premios a la participación y buen trabajo realizado. Las insignias serían aquellos elementos recompensatorios que ganaría el jugador/a que está participando en el sistema gamificado. Es a través de estos elementos con lo que se quiere que el alumno alimente su idea o su voluntad de superación, al mismo tiempo que se produce en el un aprendizaje y formación.
- **Estética:** Se compone del empleo de imágenes motivantes y agradables para el jugador que éste se sienta atraído por el juego.
- **Idea del juego:** Es aquello que queremos conseguir a través de la participación del alumno/jugador en el sistema gamificado. A lo largo del juego, el participante recibe información y se logrará con ello que el alumno pueda representar determinadas actividades reales en el sistema gamificado y que con ello obtenga y desarrolle habilidades nuevas o que tuviera ya consolidadas.
- **Conexión juego-jugador:** A través de esta conexión se pretende que haya un pacto entre jugador y juego. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* revelaron que el participante debe tener una simplicidad en ciertos aspectos para encontrar lo que esté buscando con facilidad y en cualquier situación que lo requiera, se deba proporcionar una vía que permita al alumno continuar el juego o unas pistas para resolver dudas y continuar, ya que si el jugador no encuentra soluciones a los problemas o dificultades que se le plantean, creará en sí mismo un nivel negativo de frustración hacia el sistema gamificado.
- **Jugadores:** Los juegos tienen en su mayoría diversos niveles y perfiles de jugadores (participativos, no participativos, competitivos, sociables, etc.). Es por ello por la gran variedad por lo que Kapp realiza una distinción entre jugadores que deseen contribuir al proceso de creación y de participación en el juego y aquellos que no.
- **Motivación:** Uno de los motivos principales para la participación de un jugador en el sistema gamificado es su tendencia psicológica. En cuanto a la motivación hay que encontrar un espacio en el cual el alumno no se experimente la imposibilidad de llegar al objetivo final y por ello desee abandonar el juego o

viceversa, que el sistema gamificado le resulte muy simple y no atraiga la atención del alumno para su disfrute.

- **Promover el aprendizaje:** Incluir la gamificación debe llevar aparejado una inclusión de técnicas psicológicas que avive en el alumno este tipo de aprendizaje a través de técnicas lúdicas. Dichas técnicas aplicadas se retribuyen con asignaciones de puntos y feedback a los alumnos.
- **Resolución de problemas:** Este aspecto debe entenderse con un fin del sistema gamificado, o sea, un objetivo final por el cual el alumno deba resolver un problema o superar diversos obstáculos para superar dificultades encontradas. Algunos de los asuntos que deberían conseguir son: llegar al final del recorrido, resolver problemas, derrotar a sus adversarios, sobrepasar obstáculos, etc.

Por otro lado, (Werbach y Hunter, 2012, p.69-83) establecen una clasificación distinta, en la que a pesar de la existencia de elementos comunes atienden a los mismos en base a tres categorías distintas: dinámicas, mecánicas y componentes.

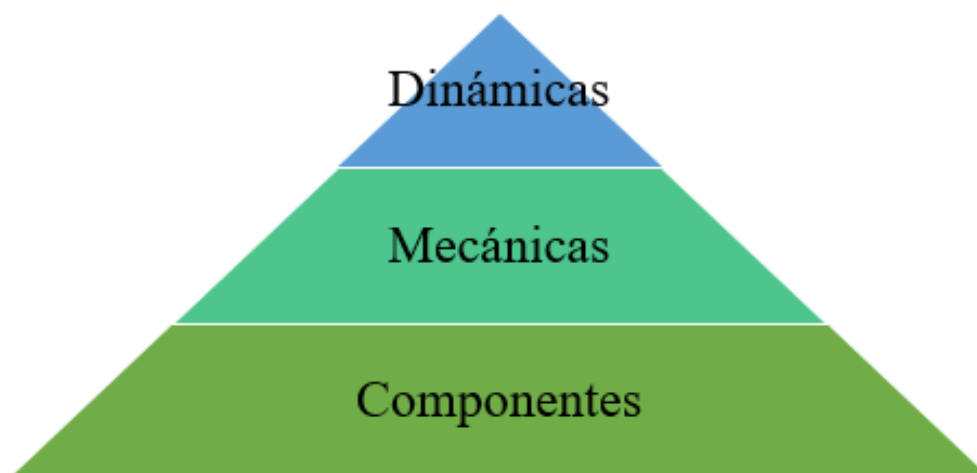


Ilustración 1: Pirámide de los elementos de la gamificación basada en Kevin Werbach y Dan Hunter (2012)

En base a esta pirámide tenemos por tanto tres categorías que hacen referencia a tres ámbitos concretos de la gamificación:

- ✓ **DINÁMICAS:** se basan en los elementos más conceptuales de la gamificación. Atienden a la forma en que se promueve y se pone en movimiento el juego. Serán por tanto las encargadas de crear un contexto idóneo para el juego.

- ✓ **MECÁNICAS:** son aquellos aspectos que determinan el comportamiento de los alumnos/as durante la gamificación. Permiten que la acción vaya progresando.
- ✓ **COMPONENTES:** son aquellos recursos con los que se cuenta, así como las herramientas que se usan para la programación de actividades de gamificación, atendiendo a aquellas que se relacionan con la idea u objetivo general de lo que pretendemos conseguir.

Asimismo, estos elementos de la gamificación tienen incluidos una serie de aspectos entre los que encontramos:

DINÁMICAS	MECÁNICAS	COMPONENTES
<ul style="list-style-type: none"> • Emociones • Narración • Progreso • Relaciones • Restricciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación • Competición • Feedback • Recompensas • Transacciones • Turnos • Suerte • Desafíos • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Avatares • Insignias • Equipos • Puntos • Niveles • Colecciones • Desbloqueo de contenido • Regalos • Combate • Misiones • Gráficas sociales • Tablas de clasificación • Tiempo limitado • Bienes virtuales • Logros

3.4.3. Juego y gamificación: similitudes y diferencias

En ocasiones, la gamificación por su desarrollo en cualquier situación o contexto puede resultar similar a otras metodologías de enseñanza como sería el aprendizaje basado en juegos. Es por ello por lo que vamos a desgranar las similitudes y diferencias entre ambas metodologías.

Según (Häggund, 2012, p. 8-9) el término gamificación no es por definición un juego, sino que solo utiliza la idea de un diseño de juego en un contexto que no sería un juego. Es por ello, que la gamificación convierte aquellas actividades o situaciones que son cotidianas en un juego. Es por esto por lo que comúnmente se mezclan los términos de gamificación y juego serio. El juego serio es un juego que se realiza con la idea central de no ser un entretenimiento puro. Se proyectan con la finalidad de desarrollar diversos aspectos determinados del aprendizaje. Se tratan de juegos de similares características, ya que ambos utilizan el pensamiento de planteamiento de juego para progresar en el aprendizaje. Hay algunas diferencias entre ellos. Hay instituciones que utilizan los juegos serios como método de mejora de aprendizaje, es por tanto que son diseñados con la finalidad de educar. La gamificación puede utilizarse como mejora de aprendizaje, pero no transformando algo en juego, sino utilizando la mecánica de juego para realizar que algo pueda ser más gratificante y motivador para aquellas personas que lo realizan.

Teniendo en cuenta los datos ofrecidos, Häggund (2012) resume los dos conceptos en los siguientes aspectos:

Los juegos serios serían aquellas acciones en las que se está incluyen situaciones reales en juegos para que esto resulte más asequible de comprender y resolver para aquella persona que lo realiza. La gamificación manejaría el pensamiento de diseño de juegos en situaciones del día a día para la motivación de los participantes y que esas situaciones puedan ser más entretenidas.

Otro autor, Oliva (2016), propone las siguientes diferencias entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos. En primer lugar, realiza una clasificación de los propósitos y objetivos que pretenden cada una de las distintas metodologías:

Gamificación	Aprendizaje basado en juegos
Su idea principal es la aplicación de mecánicas de juegos en entornos no lúdicos.	Emplea los juegos con objetivos didácticos.
El participante debe ejecutar determinadas tareas para obtener	Cada tipología de juego tiene una finalidad definida de aprendizaje.

recompensas.	
La motivación es algo que puede ser optativo.	Solo el acto de jugar puede resultar satisfactoria.
Normalmente es cómodo y económico de realizar.	Es más complejo y costoso de desarrollar.
Las diferentes piezas del juego se pueden encajar.	El contenido es adecuado a la organización del juego.

Oliva (2016) justifica además las diferencias existentes entre la intervención de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje:

Gamificación	Aprendizaje basado en juegos
Se sustituyen calificaciones por fases o niveles.	Impulsa el desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas.
La idea es favorecer o transformar conductas, por lo que no pretende perder.	Se puede “perder” en alguna ocasión, ya que es posible por las reglas y objetivos que se deben obedecer.
En pocas ocasiones se ofrece al participante diversas elecciones.	Se pueden introducir simulaciones que hagan que el participante pueda aprender de sus experiencias.
La estimulación del participante en las actividades obedece a un sistema de recompensas.	Los jugadores al finalizarlos propósitos del juego se divierten.
El aprendizaje se calcula observando el total de resultados y niveles superados.	

3.4.4. Beneficios de la aplicación de la gamificación en el aula

La gamificación es una nueva metodología que se une a las ya existentes actualmente en la educación en España. Es por ello, que se han analizado los beneficios que puede aportar a los alumnos en las diferentes etapas educativas.

A continuación, se detallan los beneficios expuestos por Cortizo et al. (2011) en las VIII Jornadas de Innovación Universitaria y que se desgranar en función de quién recibe ese beneficio:

- Ventajas que reciben los alumnos:

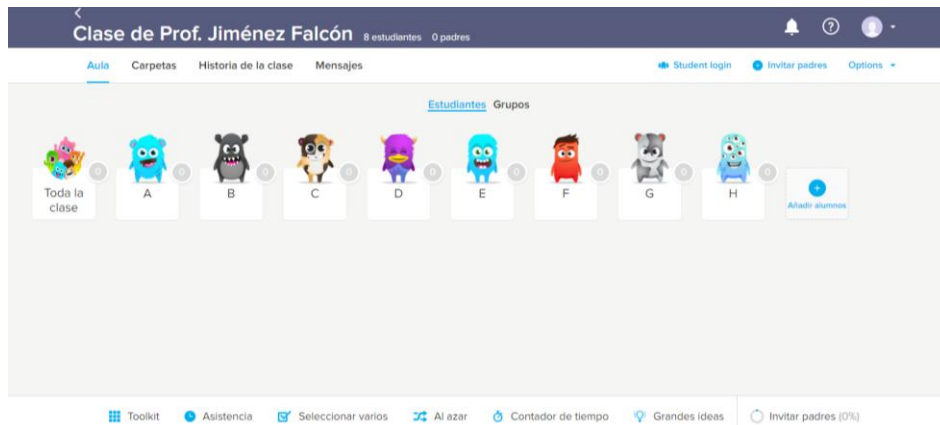
La gamificación entre otros muchos aspectos proporciona diversos aspectos en los alumnos entre los cuales se destacan:

- Recompensa el esfuerzo para aquellos alumnos que trabajan y realizan las actividades y tareas programadas.
 - Revela y castiga la falta de interés en el alumno que no participa.
 - Indica el momento en el que un alumno no está al nivel correspondiente y entra en una zona de peligro, donde se encuentra el suspenso.
 - Gratifica al alumno que realiza un trabajo extra.
 - Analiza y proporciona una medida del progreso de cada alumno.
 - Plantea opciones para avanzar en los materiales, mejorar las notas y evolucionar y mejorar el currículum de aprendizaje.
- Ventajas que recibe el profesor:
- Proporciona al profesor una manera de fomentar el trabajo en aula.
 - Ayuda a premiar a aquellos alumnos que han trabajado y se lo merecen.
 - Otorga una vigilancia del estado de los alumnos, quitando tareas y trabajo de gestión al profesor.
- Ventajas que recibe la institución educativa:
- Puede exponer a los padres de los alumnos el progreso de sus hijos el aprendizaje.
 - El aprendizaje y desarrollo de los alumnos puede ser más efectivo al ser un método novedoso.

3.4.5. Recursos para gamificar en el aula

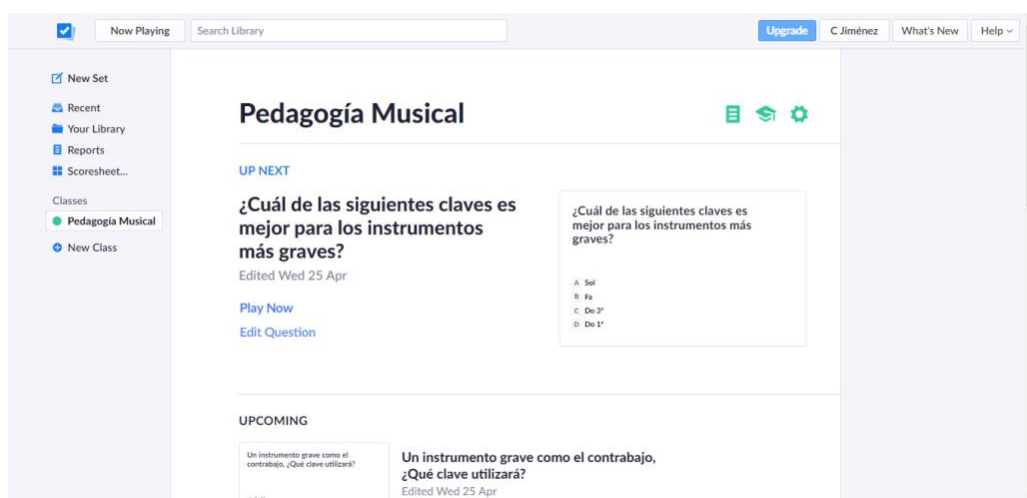
En las aulas de centros escolares se utilizan en cualquier momento gran diversidad de materiales y recursos: libros, fichas, TIC, juegos, etcétera. En este apartado queremos destacar principalmente algunas aplicaciones y webs que pueden ser usadas en la gamificación para diversos aspectos:

- Class Dojo:



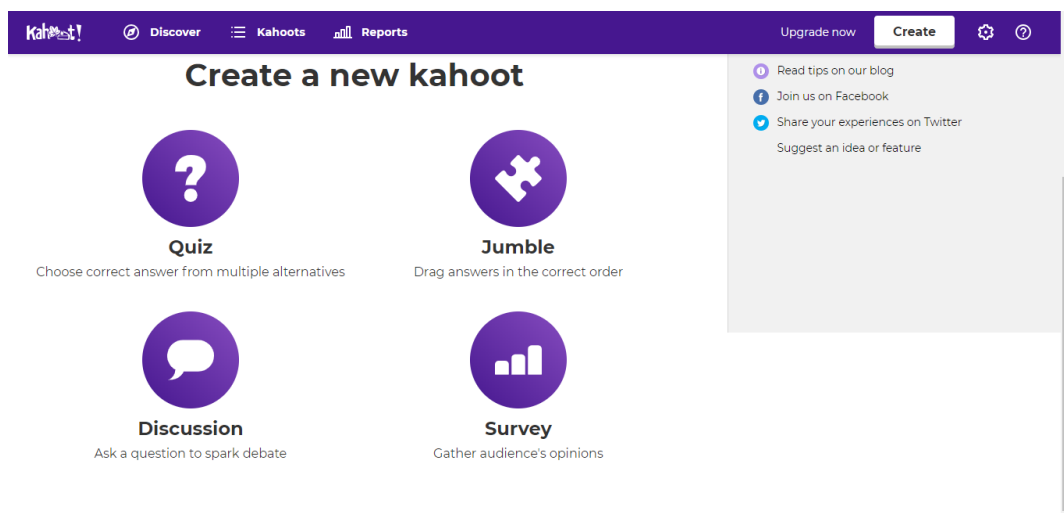
Se trata de una aplicación web en la cual se puede llevar un control de las diferentes clases. Dentro de ellas los alumnos se identifican con una pequeña figura y a ellos se pueden asignar diversos tipos de insignias (positivas o negativas) que suman o restan puntos en función de los logros y recompensas que puedan obtener de su trabajo y progreso. Esta aplicación sirve igualmente para la comunicación con los alumnos y sus padres y permite que estos puedan seguir el progreso de sus hijos.

- Plickers:



Plickers es una aplicación web en la que se necesitan tanto ordenador con proyector como un smartphone por parte del profesor. Con ella se pueden realizar evaluaciones de un modo más dinámico, ya que se exponen una serie de preguntas mediante un proyector, el alumno lee las respuestas y responde en función de la respuesta que considera correcta orientando un código QR en una dirección u otra que recogerá con la utilización de la aplicación web de Plickers con el smartphone. Esta aplicación al detectar la respuesta permitirá al profesor conocer inmediatamente si el alumno ha respondido de manera correcta.

- Kahoot:



Al igual que la aplicación anterior, Kahoot es una aplicación web en la cual el profesor puede realizar evaluaciones más dinámicas que las tradicionales. En este caso, te permite 4 opciones: cuestionario, puzle, debate o encuesta.

Al contrario que la aplicación Plickers, Kahoot necesita que todos los alumnos tengan un dispositivo conectado a internet para poder realizar la evaluación, ya que el profesor expone a través de un proyector las preguntas con las posibles respuestas y el alumno debe responder pulsando sobre la opción que considere correcta en su ordenador, tablet o smartphone. Al finalizar el cuestionario, el profesor puede obtener las respuestas de sus alumnos descargando un archivo Excel.

- Youtube:



Se trata de una de las redes sociales con mayor impacto en todo el mundo. En ella, cualquier persona puede subir vídeos de diverso tipo: musicales, educativos, tutoriales, cómicos, etc. La duración de los vídeos puede ser desde pocos segundos hasta horas, incluso en la actualidad se puede transmitir en directo. Es por ello por lo que podemos utilizar esta red social como medio de transmisión de conocimientos, bien el profesor al tratar cualquier tema, envía la tarea a sus alumnos de buscar contenido audiovisual que trate ese tema y se comente en clase; que el profesor seleccione aquellos contenidos que el alumno debe ver y anotar los datos más relevantes para su discusión en el aula o que sea el propio profesor quien grabe su propio contenido que posteriormente debe visualizar el alumno en casa y estudiar o trabajar para futuras actividades/evaluaciones.

Este recurso puede ser muy útil si es utilizado correctamente, ya que los alumnos además de las explicaciones y conocimientos que puedan adquirir en clase o a través del profesor, pueden ampliar y comparar estos conocimientos con otras fuentes de información y modificar aquellos aspectos que se creían verdaderos y resultan ser falsos.

4. METODOLOGÍA

Este trabajo se realizó mediante la puesta en marcha de un proyecto en la enseñanza de música en las aulas de Educación Primaria.

Para ello se ha realizado en primer lugar una revisión bibliográfica que nos permita sentar las bases sobre qué es música y qué es juego, y como al relacionarse entre sí pueden dar lugar a la aparición de metodologías lúdicas y activas que permitan la participación del alumnado y que sean fuente de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En base a todo lo mencionado en el marco teórico, se usarán los elementos presentes en los videojuegos fuera de un entorno lúdico a simple vista como son las aulas, haciendo uso de roles, insignias y puntuaciones que nos permitan vivir una verdadera experiencia tanto a nivel de aprendiz como de jugador, combinando ambos perfiles en uno solo.

La metodología utilizada en este Trabajo de Fin de Grado ha sido de tipo cuantitativo y cualitativo.

En cuanto al proceso de enseñanza a lo largo de las diferentes sesiones realizadas, se ha utilizado una metodología de tipo cualitativo, haciendo hincapié en distintos aspectos centrados tanto en el alumno/a como en el grupo de trabajo. Se realizó una tabla de observación que junto a los aspectos recogidos a través de la aplicación ClassDojo han sido utilizados para observar el trabajo en el aula, el aprendizaje y desarrollo del alumno/a en diversos aspectos. (Ver Anexo I)

Con respecto a la metodología de tipo cuantitativo, ha sido posible gracias a la utilización de aplicaciones como Kahoot o Plickers, con las cuales se han recogido datos sobre los conocimientos adquiridos a la finalización de los diferentes bloques estudiados (Romanticismo, Siglo XX y Música actual).

La propuesta didáctica se realiza en base a una serie de elementos presentes en la gamificación, así como a la utilización de una serie de principios que tienen que deberían estar presentes a lo largo del proceso de escolarización de los niños y niñas. En base a ello nos basaremos en los siguientes pilares:

- Permitir que los alumnos y alumnas del aula adquieran **aprendizajes significativos** y relevantes para ellos. Dónde hay emoción, hay aprendizaje. Es por ello que debemos permitir que sus intereses y necesidades tengan cabida en el aula.
- La metodología utilizada deberá ser totalmente **activa**. Los niños y niñas son el eje central de todo el proceso. Su participación es fundamental, por lo que la programación de actividades irá encaminada a fomentar la **observación** y **experimentación**, así como reconocer el papel protagonista que tienen dentro del proceso educativo.

- El **ambiente** deberá ser **seguro** y de confianza, donde los niños puedan sentirse respetados a la hora de adquirir nuevos aprendizajes.
- El **juego** será otro de los ejes centrales de este proyecto. Hay que reconocer al mismo como un **elemento privilegiado de intervención educativa**.
- La **atención a la diversidad** debe reconocer a cada niño o niña como único y especial. Este proyecto aboga por la cooperación, logrando que cada alumno o alumna adopte un papel distinto en base a sus intereses y motivaciones, pero reconociendo que todos somos fundamentales para la consecución de un objetivo común. Asimismo, se establece una propuesta abierta y flexible ante el cambio, pudiendo ser adaptada en función de los ritmos y necesidades de cada niño o niña.

Por lo tanto, nuestra propuesta didáctica se basará en el uso de la gamificación. Su aspecto lúdico y recreativo permitirá conectar a nivel emocional con los niños y niñas, dotándolos de un papel protagonista en todo el proceso, y abogando por la motivación, la imaginación o la creatividad para la resolución de las distintas pruebas y enigmas que se presenten. A través de un sistema de misiones, irán consiguiendo puntos que les permitirán acogerse a recompensas e insignias que premiarán su trabajo cooperativo, su autonomía, o la capacidad de investigación entre otros.

4.1. Diseño de la propuesta didáctica

Atendiendo a la metodología que se quiere implementar, se quiere reseñar las siguientes técnicas utilizadas para la recompensa en el alumnado por su trabajo diario en las distintas clases son:

- **Acumulación de puntos:** Se asignan distintos valores de puntos por la realización de actividades y tareas, consecución de objetivos principales y secundarios, desarrollo de habilidades, etc. Estos puntos se acumularán a lo largo de todo el proceso de gamificación. En la propuesta didáctica se proporcionaron 10 puntos por actividad realizada. Además, se proporcionó 5 puntos adicionales a los alumnos/grupos que mejor trabajarán durante cada sesión, 5 puntos a los alumnos/grupos menos ruidosos, etc.

- **Niveles:** Se establecerán una cadena de niveles o escalafones que deberá superar el alumno o el grupo. Para la consecución de un nivel, es necesario la acumulación de un determinado número de puntos y por tanto la superación de objetivos propuestos. Al no tener mucho tiempo para realizar la propuesta didáctica, se propusieron un total de 5 niveles, estructurados de la siguiente manera. Todos los alumnos comienzan en el primer nivel. Los puntos necesarios para subir de nivel son: Segundo nivel 20 puntos, tercer nivel 30 puntos, cuarto nivel 40 puntos y quinto nivel 50 puntos.
- **Insignias:** Consistirán en pequeños símbolos que irán en relación al trabajo que realicen en clase (silencio, gran trabajo, buena información y correccaminos). Una vez que los niños consiguen varias insignias podrán optar a un premio. (Ver anexo II).
- **Premios:** Se puede proponer a los alumnos la obtención de premios de diversa índole: ayudas en actividades, tiempo extra en la entrega de trabajos, salida al recreo 5 minutos antes que el resto de compañeros, etc. Estos premios se pueden consensuar con el alumnado y que puedan beneficiarlos por el buen trabajo realizado en el aula y fuera de ella. Los algunos de los premios consensuados fueron: VAR: los alumnos/grupos pueden buscar en internet las respuestas o ayuda para una actividad/evaluación. Ayuda divina: los alumnos podrán preguntar al maestro/a una pista que ayude a la resolución de una actividad. Aire libre: los alumnos/grupo podrán salir al recreo 5 minutos antes que el resto.
- **Clasificación:** Los alumnos pueden confeccionar una clasificación en la que se pueda observar en qué nivel de aprendizaje se encuentran. En ella se pueden resaltar tanto los aspectos positivos como negativos y, por tanto, aquello que deben mejorar y reforzar para seguir avanzando en su aprendizaje. Se realizó una pequeña tabla con los nombres de cada grupo, nivel en el que se encontraban y refuerzos positivos (ejemplo: Gran trabajo de búsqueda de información) como aspectos a mejorar (ejemplo: hay que cooperar más dentro del grupo).
- **Desafíos y misiones:** A lo largo de propuesta de gamificación, se pueden introducir tanto desafíos como misiones que pueden realizar los alumnos tanto

en grupo como individual, en los cuales puedan demostrar los conocimientos que ya han adquirido y recibir una recompensa que les ayude a avanzar en su desarrollo y su nivel en el sistema gamificado. Algunos de los desafíos propuestos fueron: Búsqueda de biografía del compositor C. Saint-Saëns, a qué grupo pertenece la canción “We Will rock you”, búsqueda de ejemplos de canciones cuyo origen o parte de ella proviene de otra canción/pieza musical anterior.

A través de estos puntos, se pretende animar al alumno en el aprendizaje de conocimientos tanto teóricos como prácticos de la asignatura de música, para que se convierta en una asignatura lúdica y motivante para el desarrollo de habilidades y técnicas que estimulen al alumno a aprender.

En la propuesta didáctica que se muestra en el siguiente apartado, se llevaron a cabo los ejemplos expuestos para cada una de las técnicas de gamificación reseñadas anteriormente.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1. Título y justificación

La siguiente propuesta de aplicación del juego lúdico y la gamificación en el aula de música se realizó en una clase de 4º de Educación Primaria durante el periodo de prácticas en los centros escolares.

Con la puesta en marcha de este proyecto piloto se busca comprobar los beneficios de la gamificación aplicada al aula de música para su implantación durante un curso escolar, así como la aplicación a las distintas etapas educativas. Se pretende potenciar la motivación del alumnado ante la historia de la música y lograr que participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una vertiente lúdica, interactiva y cooperativa, en la que los distintos miembros de clase puedan tener un papel esencial en la construcción del conocimiento.

En base a lo anteriormente mencionado surge el proyecto de gamificación en el aula “Game of music: Macarena en el poder”. Para ello, se toman como referencia los elementos de los videojuegos más motivadores como pueden ser la narración, los puntos

e insignias, superación de misiones para lograr distintos niveles de juego, etc. De este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve favorecido al desarrollar el pensamiento crítico o la resolución de problemas.

Para lograrlo, este proyecto incluirá la realización de actividades musicales de carácter lúdico y adaptado a las necesidades del alumnado, pero también elementos motivadores como aplicaciones (Plickers), juegos de escape y resolución de problemas (Scape room) o sistema de puntos y recompensas (Class Dojo), así como la introducción de la Flipped Classroom o clase invertida.

5.2. Características del grupo clase

El grupo de alumnos y alumnas de 4º curso con el que se ha lleva a cabo este proyecto está compuesto por 25 niños y niñas con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. En general, son un grupo trabajador, con ganas de aprender y a los que les gusta participar activamente en las actividades, pero también son muy inquietos y habladores. Esto hace que en ocasiones tengan ciertas dificultades para mantener la atención durante las mismas. Por otro lado, a pesar de que el clima en el aula es bueno, surgen pequeños conflictos y roces en el día a día que se pueden solucionar con relativamente facilidad. La mayoría de niños y niñas del aula tienen buenos resultados académicos, pero existe falta de motivación ante cierto tipo de actividades por parte de determinados alumnos, los cuales muestran una actitud de desgana y apatía, repercutiendo también en su comportamiento en clase.

5.3. Objetivos

Como objetivos didácticos para la puesta en marcha de “Game of music: Macarena en el poder” se proponen los siguientes objetivos que contribuyan al desarrollo de una serie de capacidades:

- a) Adquirir conocimientos de la música desde el Romanticismo hasta la música en la actualidad.
- b) Valorar la música como patrimonio de la humanidad, conociendo su evolución a través del tiempo y la influencia que ha podido tener en las sociedades a lo largo de la historia.

- c) Fomentar el uso de habilidades y técnicas lúdicas que lleven a la expresión vocal, instrumental y corporal.
- d) Posibilitar la interpretación y creación musical tanto de forma individual como grupal, apostando por el proceso seguido más que por el resultado conseguido, como forma de exploración y conocimiento de la música.
- e) Escuchar una amplia variedad de obras musicales y valorarlas como únicas y especiales con sus características propias de su estilo, género o tendencias musicales y culturales.
- f) Participar activamente y disfrutar la audición de obras musicales como forma de comunicación y enriquecimiento cultural.
- g) Utilizar de forma progresiva y cada vez más autónoma partituras, musicogramas, o medios audiovisuales que contribuyan al aprendizaje y disfrute de la música.
- h) Reconocer la relación existente entre el lenguaje musical y otros lenguajes como pueden ser el oral o el corporal entre otros.
- i) Fomentar la imaginación y la creatividad a través de la audición de piezas de distintas épocas e interpretación de las mismas a través de diferentes lenguajes y formas de expresión.

5.4. Contenidos

Como contenidos didácticos para la realización de “Game of music: Macarena en el poder” se proponen los siguientes contenidos a tratar:

- a) Adquisición de conceptos de la música desarrollados desde el Romanticismo hasta la música en la actualidad.
- b) Valoración del término música y todo lo relacionado con él como patrimonio de la humanidad y su influencia en las sociedades de las diferentes épocas.
- c) Impulso en el alumnado del uso de habilidades y técnicas lúdicas que lleven al desarrollo de su expresión vocal, instrumental y corporal.
- d) Facilitación de una interpretación y creación musical en el alumno tanto de forma individual como grupal, fomentando más el seguimiento del proceso que del resultado conseguido, como forma de exploración y conocimiento de la música.
- e) Realización de audiciones de gran variedad de obras musicales y su valoración como piezas únicas y especiales con sus características propias de su estilo, género o tendencias musicales y culturales.

- f) Manipulación progresiva e individual de elementos musicales como partituras, musicogramas, o medios audiovisuales que ayuden al alumno en el desarrollo de su aprendizaje y disfrute de la música.
- j) Vinculación de las relaciones existentes entre los diversos tipos de lenguajes como puede ser el musical y otros lenguajes como el oral o el corporal.
- k) Impulso de las capacidades imaginativas y creativas de los alumnos con la escucha de audiciones de piezas de diversas épocas y su interpretación a través de lenguajes y formas de expresión heterogéneas.

5.5. Narrativa del proyecto.

HISTORIA INICIAL

Durante el año 1993, el reino musical de Hispaniolis se vio invadido por un gran número de canciones que, entonadas por sus respectivos cantantes, se debatían en una serie de disputas internas para hacerse con el poder. Muchos eran los que luchaban por acaparar portadas de revistas y periódicos, minutos televisivos y reproducciones en las radios del país.

Por aquel entonces, el encargado de mediar en los medios para aportar variedad musical fue vencido por uno de los grupos musicales, que tras una encarnizada lucha de éxitos se alzó con el poder. Esta banda crimino-musical se hacían llamar “Los del Río” y liderada por Antonio Romero y Rafael Ruíz se encargarían de que nada ni nadie pudiera detener su éxito “La Macarena” llegando más allá de las fronteras. Desde ese momento, solo se escucharía esa musiquilla pegadiza que todo el mundo bailarían una y otra vez. Las demás melodías y obras musicales quedarían totalmente prohibidas y ellos y sus números súbditos y seguidores se encargarían de destruir toda prueba de su existencia. Como consecuencia de ello la gente empezó a caminar triste por las calles. La apatía y la desgana se habían instalado entre los ciudadanos y ya ni los pájaros cantaban. Pero ese reinado llega hasta nuestros días. En 2016 volvieron a editar su archiconocida canción para que en lugar de tener una única opción pudieran tener dos. Lo que ellos no se esperaban era que una de las ciudades del reino de Hispaniolis, White Castle, fuera a rebelarse contra ellos.

Charles de White Castle, tras conocer la historia de este desafortunado suceso obra de estos malvados villanos, decide crear el Cuerpo Secreto Nacional de Música

(CSNM). Su misión consistirá en recuperarla viajando a través del tiempo para volver a crear toda esa música que algún día fue robada y destruida. ¡Quisieron acabar con la música y durante décadas lo consiguieron! Pero no podrá hacerlo solo. Ellos son demasiados y deben comenzar una revolución que pueda tener efecto. Para ello CSNM necesita la ayuda de numerosos agentes secretos que quieran involucrarse en la difícil pero enriquecedora tarea de recuperar la música y devolverla al lugar de donde nunca tuvo que haber desaparecido.

Por suerte, Charles de White Castle encontró a un número elevado de inteligentes y comprometidos agentes que prometieron hacer todo lo posible para recuperar la música y proteger a la maravillosa ciudad musical de White Castle bajo cualquier circunstancia. ¿Lo conseguirán? ¿Serán capaces de iniciar una revolución que acabe con años y años de dictadura musical?

5.6. Recursos.

RECURSOS MATERIALES
Aquellos descritos en las diferentes actividades planteadas. Pueden ser TIC, libros, etc.
RECURSOS PERSONALES
Personas, miembros o no miembros de la comunidad educativa que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje: alumnado, docentes, familia, colectivos del entorno, etc.
RECURSOS ESPACIALES
Espacio disponible para desarrollar de las distintas actividades relativas al proceso de enseñanza-aprendizaje: aula de música. Utilización puntual del SUM, aula clase, o patio escolar.
RECURSOS LEGISLATIVOS
Nuestros recursos curriculares más destacados son la normativa vigente como por ejemplo leyes educativas (LOE, LOMCE, LEA) decretos (Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía), y órdenes (Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía), pero también guías didácticas y programas específicos .

5.7. Organización del espacio y el tiempo

Todos los espacios del centro escolar deben considerarse potencialmente educativos, pero nuestra intervención se realiza mayoritariamente en el aula de música por la existencia de un mayor número de recursos musicales en la misma. Además, el aula está pensada y planificada únicamente para la impartición de dicha asignatura, por lo que está adaptada a las actividades que se realizan durante el transcurso de las distintas sesiones.

Dado que el mobiliario con el que contamos en el aula son sillas de pala se realizará una correcta distribución dentro del aula en función de los agrupamientos que se establezcan. Esto permite que puedan trabajar en pequeño grupo y distribuirse por el aula, aprovechando todo el espacio disponible.

Respecto a los tiempos, la temporalización que se llevará a cabo incluye 12 sesiones de 45 minutos donde se trabajarán tres periodos de la historia de la música: Romanticismo; música del siglo XX; música en la actualidad. La organización de las sesiones sería la siguiente.

ROMANTICISMO	1ª SESIÓN	Sinfonía fantástica
	2ª SESIÓN	La marcha Radetzky
	3ª SESIÓN	El Carnaval de los animales
	4ª SESIÓN	Síntesis del Romanticismo
MÚSICA DEL SIGLO XX	5ª SESIÓN	Batería de canciones – Décadas
	6ª SESIÓN	We Will rock you – Musicograma
	7ª SESIÓN	Pedro y el lobo – Interpretación
	8ª SESIÓN	Síntesis de la música del siglo XX
MÚSICA EN LA ACTUALIDAD	9ª SESIÓN	Comparación musical: actual vs. antigua
	10ª SESIÓN	Lo malo – Acompañamiento musical
	11ª SESIÓN	Biodanza
	12ª SESIÓN	Síntesis – Scape room. Resolución del misterio final

Respecto a la temporalización de la sesión como tal tenemos que hacer referencia a los distintos momentos que se establecen en el aula para la puesta en marcha de un proyecto de gamificación.

- Entrada al aula de los alumnos mientras escuchan “La Macarena”: 2 minutos.
- Repartir las tarjetas y roles de equipos: 2 minutos.
- Debate y charla inicial sobre el vídeo visualizado en casa: aportaciones, curiosidades, etc.:7 minutos.
- Explicación de la actividad y realización de la misma: 20 minutos.
- Puesta en común y debate final: 7 minutos.
- Repasar la puntuación y canjeo de recompensas: 5 minutos.
- Recogida de las tarjetas identificación de los miembros del grupo: 2 minutos.

5.8. Organización de los agrupamientos

La clase en la que nos encontramos tiene un total de 25 alumnos y alumnas, por lo que la división es de grupos de 5 niños y niñas con el objetivo de hacer frente al mayor número de misiones posibles. Estos grupos serán denominados “orquestas” que serán pequeñas agrupaciones dependientes del CSNM.

Dentro de estas pequeñas “orquestas” se trabajará de manera cooperativa con los compañeros, asumiendo una serie de roles y tareas que rotarán a lo largo de las distintas sesiones. Eso puestos serán:

- **Director:** jefe y portavoz del grupo.
- **Concertino:** secretario del grupo.
- **Instrumento de cuerda:** trabajador.
- **Instrumento de viento:** trabajador.
- **Instrumento de cuerda:** trabajador.

Asimismo, una vez quedan compuesta las orquestas, los alumnos y alumnas darán nombre a las mismas y crearán su escudo o emblema que los identifique como grupo. Por tanto, una vez conformado estos equipos y firmado el compromiso de trabajo con su “orquesta” la clase quedará dividida en cinco grupos que deberán ser lo más heterogéneos posibles. Dicho interés radica en la necesidad de aprender a socializarse y respetar a los demás a la vez que adquieren pautas de trabajo cooperativo.

Por tanto, se organizan grupos de niños y niñas con diferentes capacidades para enriquecer aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje. Deberán interactuar entre ellos durante la realización de las misiones para regular su actividad, compartir aquellos conocimientos o descubrimientos que hacen y trabajar por un objetivo común junto al resto de sus compañeros, tanto de grupo como de aula, ya que las tareas finales de cada época se realizarán a nivel del grupo clase.

5.9. Actividades planteadas

- **ROMANTICISMO**

1ª SESIÓN: Sinfonía fantástica		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar y representar la música mediante el dibujo. - Trabajar en equipo cooperativamente para la realización de una obra de arte. - Potenciar la imaginación y la creatividad. - Expresar emociones y sentimientos a través de la expresión plástica, adquiriendo actitudes de atención y escucha activa. - Respetar los turnos de palabra, dibujos, ideas o aportaciones distintas a las propias como únicas e individuales. 	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión musical: ritmo, altura, intensidad, duración y timbre. - Expresión artística: pensamiento creativo, atención y escucha activa, trabajo cooperativo. 	
Desarrollo	<p>Los alumnos divididos en pequeños grupos deberán crear por turnos un dibujo a través de aquello que les despierta la música hasta que la obra finalice o hayan terminado su producción artística. El portavoz de grupo se encargará de compartir con el resto de compañeros lo que han querido representar, así como el título que en consenso han dado a la obra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervención del docente: <p>Deberá guiar y moderar los turnos para el dibujo dejando cada vez más autonomía al grupo, pero mediando si existiera algún conflicto con los tiempos o las opiniones respecto al dibujo de los demás.</p>	
Recursos	Materiales	Altavoces/pizarra digital, ordenador, folios, lápices de colores/carboncillo.
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

2ª SESIÓN: La marcha Radetzky		
Objetivos	<p>Introducir al alumno en la práctica de la Percusión corporal.</p> <p>Aprender distintos ritmos de percusión corporal para diferenciar las partes que componen una pieza musical.</p> <p>Analizar la pieza musical y conocer las partes que la componen.</p>	
Contenidos	<p>Acompañamiento musical de una pieza musical con la utilización de nuestro cuerpo.</p> <p>Reconocimiento de la pieza musical y partes de las que se compone.</p> <p>Invencción de una nueva composición de Percusión corporal para el acompañamiento de la pieza musical.</p>	
Desarrollo	<p>El maestro a través del ordenador y los altavoces/pizarra digital, mostrará a los alumnos la audición de la pieza musical “Marcha Radetzky” del compositor J. Strauss. Al finalizar la primera escucha se les preguntará a los alumnos si han diferenciado las partes que componen la pieza. A continuación, los alumnos se levantarán de su asiento y se colocarán de pie tras su silla. Atendiendo al maestro, se memorizará una serie de ritmos establecidos de percusión corporal para cada tema que aparezca en la pieza musical escuchada.</p> <p>Después se reunirán las distintas orquestas que hay en el aula y se les pedirá que inventen 2 series de ritmos atendiendo a la Introducción de la pieza, correspondiente a las partes A y B de la pieza musical.</p>	
Recursos	Materiales	Altavoces/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/aula de grupo
	Personales	Maestro de música

3ª SESIÓN: El Carnaval de los animales		
Objetivos	<p>Reconocer los diferentes tipos de animales que se representan en cada una de las piezas musicales.</p> <p>Fomentar la creatividad en el alumno a través del baile y la representación de la pieza musical.</p>	
Contenidos	<p>Desarrollo de las posibilidades motrices, teatrales y creativas del alumno.</p> <p>Interpretación de una danza libre, desarrollada a partir de la creatividad de los alumnos.</p>	
Desarrollo	<p>El maestro mostrará a los alumnos la pieza musical “El carnaval de los animales” del</p>	

	compositor C. Saint-Saëns. Al componerse de distintas partes, el maestro le presentará cada fragmento correspondiente a cada animal. Al finalizar cada uno de ellos les preguntará a los alumnos qué tipo de animal es y propondrá a las distintas orquestas realizar una danza creada por ellos que represente al animal escuchado. En la pieza final, cada orquesta realizará sus bailes creado en función del animal que aparece en la pieza.	
Recursos	Materiales	Altavoces/pizarra digital, ordenador.
	Espaciales	Aula de música aula de grupo.
	Personales	Maestro de música.

4ª SESION: Síntesis – Plickers		
Objetivos	<p>Evaluar los conocimientos aprendidos a lo largo del bloque.</p> <p>Utilizar las TIC como recurso innovador para la evaluación de los conocimientos.</p>	
Contenidos	<p>Manejo de los recursos tecnológicos (TIC) para la evaluación de los alumnos.</p> <p>Utilización de un método atrayente para los alumnos como recurso evaluador del aprendizaje.</p>	
Desarrollo	<p>Se realizará una evaluación de los conceptos aprendidos a través de la aplicación Plickers. Para ello, se reparte una tarjeta con código QR asignada previamente mediante una lista a cada alumno. El maestro/a expondrá mediante un proyector o la pizarra digital una serie de preguntas (unas solo con texto, otras con imágenes y otras con vídeos/audios) y los alumnos responderán a estas a través de las tarjetas con códigos QR. En función de su respuesta, los alumnos deberán colocar la tarjeta en una posición u otra y el maestro/a a través de la aplicación de Plickers y su móvil, recogerá las respuestas de los alumnos. Después de responder las preguntas, los alumnos podrán conocer si su respuesta es correcta y a la finalización de la evaluación, saber la calificación obtenida.</p>	
Recursos	Materiales	Tarjetas, móvil, ordenador, pizarra digital/proyector
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

- LA MÚSICA EN EL SIGLO XX

5ª SESIÓN: Batería de canciones – Décadas		
Objetivos	Reconocer los diferentes estilos musicales existentes en el siglo XX. Debatir sobre la continuidad de los estilos musicales en canciones actuales.	
Contenidos	Análisis de la evolución de la música a lo largo del siglo XX. Conocimiento de compositores y grupos musicales importantes en el siglo XX.	
Desarrollo	El maestro/a realizará al comienzo de la clase una línea del tiempo en la pizarra la cual rellenará con los datos que se vayan descubriendo a lo largo de la sesión. Para ello, se desarrollará una serie de audiciones de piezas musicales de distintos estilos y épocas, que podrán ser visualizadas y escuchadas a través de la pizarra digital o un proyector y los altavoces. Observando las audiciones, los alumnos deberán reconocer qué estilos se tratan y sobre qué épocas se desarrollaron. Estos datos son los que posteriormente se incluirán en la línea del tiempo anteriormente descrita.	
Recursos	Materiales	Altavoz/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

6ª SESIÓN: We Will rock you		
Objetivos	Prolongar la práctica de la Percusión corporal con nuevos estilos musicales. Analizar la nueva pieza musical y conocer las partes que la componen.	
Contenidos	Acompañamiento musical de una pieza musical con la utilización de nuestro cuerpo. Reconocimiento de la pieza musical y partes de las que se compone. Invención de una nueva composición de Percusión corporal para el acompañamiento de la pieza musical.	
Desarrollo	El maestro a través del ordenador y los altavoces/pizarra digital, mostrará a los alumnos la audición de la pieza musical “We will rock you” del grupo musical Queen. Al finalizar la primera escucha se les preguntará a los alumnos si han diferenciado las partes que componen la pieza. A continuación, los alumnos se levantarán de su asiento y se colocarán de pie tras su silla. Atendiendo al maestro, se memorizará una serie de ritmos establecidos de percusión corporal para cada tema que aparezca en la pieza musical escuchada.	

	Después se reunirán las distintas orquestas que hay en el aula y se les pedirá que inventen una serie de ritmos atendiendo a la parte del estribillo de la pieza musical.	
Recursos	Materiales	Altavoces/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

7ª SESIÓN: Pedro y el lobo

Objetivos	<p>Reconocer las distintas familias de instrumentos que componen la orquesta musical.</p> <p>Identificar como afecta la utilización de los instrumentos para la representación de personajes.</p> <p>Interpretar la pieza musical a partir de la elección de otros instrumentos diferentes a los establecidos en la pieza musical.</p>	
Contenidos	<p>Interpretación de la pieza musical con la inclusión de nuevos instrumentos para los personajes.</p> <p>Análisis de la audición de la pieza musical y reconocimiento de instrumentos que representan a los personajes.</p>	
Desarrollo	<p>El maestro/a mostrará a los alumnos un pequeño resumen de la pieza musical “Pedro y el lobo” de Serguei Prokofiev. A continuación, preguntará a los alumnos qué instrumentos se identifican con los personajes del cuento y a qué familias de instrumentos pertenecen. Para finalizar, se les propondrá a los alumnos que investiguen qué instrumentos se podrían utilizar para los distintos personajes y crear nuestra versión del cuento “Pedro y el lobo”.</p>	
Recursos	Materiales	Altavoz/ pizarra digital, ordenador,
	Espaciales	Aula de música
	Personales	Maestro de música

8ª SESIÓN: Síntesis -Plickers

Objetivos	<p>Evaluar los conocimientos aprendidos a lo largo del bloque.</p> <p>Utilizar las TIC como recurso innovador para la evaluación de los conocimientos.</p>	
Contenidos	<p>Manejo de los recursos tecnológicos (TIC) para la evaluación de los alumnos.</p> <p>Utilización de un método atrayente para los alumnos como recurso evaluador del</p>	

	aprendizaje.	
Desarrollo	Se realizará una evaluación de los conceptos aprendidos a través de la aplicación Plickers. Para ello, se reparte una tarjeta con código QR asignada previamente mediante una lista a cada alumno. El maestro/a expondrá mediante un proyector o la pizarra digital una serie de preguntas (unas solo con texto, otras con imágenes y otras con vídeos/audios) y los alumnos responderán a estas a través de las tarjetas con códigos QR. En función de su respuesta, los alumnos deberán colocar la tarjeta en una posición u otra y el maestro/a a través de la aplicación de Plickers y su móvil, recogerá las respuestas de los alumnos. Después de responder las preguntas, los alumnos podrán conocer si su respuesta es correcta y a la finalización de la evaluación, saber la calificación obtenida.	
Recursos	Materiales	Tarjetas, móvil, ordenador, pizarra digital/proyector
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

- **LA MÚSICA ACTUAL**

9ª SESIÓN: Comparación musical: actual vs. Antigua/Clásica		
Objetivos	Observar como la música clásica continúa en la actualidad escuchándose en diferentes estilos y eventos. Comprobar cómo los compositores actuales toman prestados elementos de la música clásica en la música actual.	
Contenidos	Escucha de diferentes piezas musicales (de diferentes épocas y estilos) y comparación con canciones y piezas musicales actuales.	
Desarrollo	El maestro/a mostrará a los alumnos distintas piezas musicales de distintas épocas y la versión que actualmente se ha podido escuchar en distintos medios de comunicación, eventos,... El maestro/a mostrará a los alumnos la versión original de la pieza musical y preguntará si conocen el nombre de dicha pieza. A continuación, mostrará la versión más actual o conocida de dicha pieza e intentaremos observar entre todos los presentes las similitudes que existen.	
Recursos	Materiales	Altavoz/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

10ª SESIÓN: Lo malo – Acompañamiento musical		
Objetivos	<p>Prolongar la práctica de la Percusión corporal con nuevos estilos musicales.</p> <p>Analizar la nueva pieza musical y conocer las partes que la componen.</p>	
Contenidos	<p>Acompañamiento musical de una pieza musical con la utilización de nuestro cuerpo.</p> <p>Reconocimiento de la pieza musical y partes de las que se compone.</p> <p>Invencción de una nueva composición de Percusión corporal para el acompañamiento de la pieza musical.</p>	
Desarrollo	<p>El maestro a través del ordenador y los altavoces/pizarra digital, mostrará a los alumnos la audición de la pieza musical “Lo malo” de las cantantes de Operación Triunfo Ana Guerra y Aitana. Al finalizar la primera escucha se les preguntará a los alumnos si han diferenciado las partes que componen la pieza. A continuación, los alumnos se levantarán de su asiento y se colocarán de pie tras su silla. Atendiendo al maestro, se memorizará una serie de ritmos establecidos de percusión corporal para cada tema que aparezca en la pieza musical escuchada.</p> <p>Después se reunirán las distintas orquestas que hay en el aula y se les pedirá que inventen una serie de ritmos atendiendo a la parte del estribillo de la pieza musical.</p>	
Recursos	Materiales	Altavoz/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

11ª SESIÓN: Biodanza	
Objetivos	<p>Iniciar al alumno en la temática de la biodanza.</p> <p>Desarrollar la creatividad en el alumno con la creación de una coreografía.</p>
Contenidos	<p>Interpretación de danzas sencillas al ritmo que marca la música.</p> <p>Creación de una coreografía sencilla desarrollada por los alumnos.</p>
Desarrollo	<p>Realizaremos una sesión de biodanza con los alumnos. Para ello realizaremos unas 3-4 actividades en función del tiempo disponible. Como primera actividad se realizará una rueda, en la cual se pueden hacer distintas variantes: cantando la canción “el patio de mi casa”, añadiendo música, los alumnos deben seguir el ritmo de la canción y realizan intercambio de sitios, se agachan aleatoriamente,... La segunda actividad se llamará “Caminamos”. En ella se pondrá música de fondo y se propondrá a los alumnos a caminar de diferentes maneras: como algún tipo de</p>

	animal, de robot, siguiendo las líneas del suelo, haciendo la estatua si para la música,... todo ello dependiendo siempre del ritmo que marca la música. La tercera actividad se llamará “1,2,3,4,...” y consistirá en danzar individual y libremente al ritmo de la música. A la señal del maestro/a, dependiendo del número que diga, se reúnen en grupos y continúan bailando hasta que se diga un nuevo número de alumnos para otro grupo. La cuarta actividad se denomina “el trenecito”. Esta actividad consistirá en realizar un trenecito entre todos los alumnos que caminarán al ritmo de la música. En cualquier momento se irá cambiando a la primera persona que será el maquinista o se romperá el tren en 2 pequeños trenes.	
Recursos	Materiales	Altavoz/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo/gimnasio
	Personales	Maestro de música

12ª SESIÓN: Juego final – Escape Room musical		
Objetivos	<p>Evaluar los conocimientos aprendidos a lo largo del bloque.</p> <p>Utilizar recursos educativos innovadores para la evaluación de los conocimientos.</p>	
Contenidos	<p>Manejo de los recursos tecnológicos (TIC) para la evaluación de los alumnos.</p> <p>Utilización de un método atrayente para los alumnos como recurso evaluador del aprendizaje.</p>	
Desarrollo	<p>Esta sesión consistirá en un escape room musical en el aula. En esta actividad, los alumnos tendrán que encontrar y descifrar una serie de pruebas y pistas repartidas por el aula, las cuales darán pie a otras pruebas o pistas y que ayuden al grupo a llegar a la prueba final, donde tendrán que desbloquear un portátil con toda la música existente.</p>	
Recursos	Materiales	Altavoz/pizarra digital, ordenador
	Espaciales	Aula de música/ aula de grupo
	Personales	Maestro de música

5.10. Atención a la diversidad

Para atender a la diversidad del grupo-clase hemos tenido en cuenta todos los elementos expuestos en este proyecto piloto para el uso de la gamificación en el aula.

De este modo, atenderemos a la diversidad a partir de:

- **Objetivos:** formulados de manera abierta y flexible. A través de esto logramos que los niños alcancen un grado de consecución distinto en función de sus necesidades y capacidades.
- **Contenidos:** deben ser coherentes con los objetivos presentados. También deben ser abiertos al cambio y flexibles.
- **Metodología,** constituida por:
 - ❖ **Principios de intervención educativa:** nos permitirán adaptarnos a cada alumno y alumna del grupo. Por ejemplo, respetando los ritmos de aprendizaje, etc.
 - ❖ **Organización espacial:** debe permitir que los niños se encuentren cómodos en el aula y que puedan trabajar en los grupos propuestos de manera cooperativa.
 - ❖ **Organización temporal:** totalmente flexible, de manera que cada niño o niña puede tener el tiempo que requiera para la actividad planteada.

5.11. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo a lo largo de todo el proyecto. Para ello, se hará uso de la observación directa. Asimismo, se llevará a cabo en tres momentos: inicial, procesual y final. Inicial para comprobar de que punto partimos y adaptar las necesidades a los ritmos de los niños y niñas con los que contamos en el aula; procesual para ver cómo funciona la actividad durante su puesta en marcha; y final para ver si se han alcanzado los objetivos propuestos.

El valor que se concede a cada parte será el siguiente:

- 60% Observación en el aula (actitud, esfuerzo, cooperación, etc.): Class Dojo
- 20% Desafíos y misiones
- 20% Actividad de evaluación del periodo histórico: Plickers, Kahoot, Scape Room, etc.

De este modo pretendemos valorar la creatividad, el esfuerzo, la inquietud por aprender, la cooperación, así como los aprendizajes adquiridos, pero no valorando únicamente los resultados obtenidos, sino también el proceso seguido para llegar a ellos.

6. RESULTADOS OBTENIDOS

6.1. Objetivos del trabajo

Tras la puesta en marcha de este proyecto piloto para comprobar los efectos de la gamificación en la enseñanza de música y en concreto para abordar los temas históricos de la misma, he podido comprobar que los objetivos propuestos se han cumplido y con ellos las hipótesis que tenía.

En primer lugar, tuve que crear un proyecto de gamificación para abordar tres etapas de la historia de la música (Romanticismo, música del siglo XX, música en la actualidad) a través de juegos y las TICs, y basándonos en un sistema de puntos y recompensas similares a los que se obtienen en los videojuegos. Para ello, hice uso del currículo de Educación Primaria para poder abordar aquellos aspectos presentes en los tres bloques del mismo (Escucha; Interpretación musical; La música, el movimiento y la danza), trabajando de manera que todo tenga importancia y peso en nuestra programación, y no primando unos ante otros, ya que lo que se pretende es que los alumnos y alumnas se desarrollen integralmente.

Asimismo, creo que la integración de las TICs en el aula ha sido muy gratificante para el alumnado. Herramientas como el ClassDojo o Plickers permiten que formen parte del día a día en las clases, con rutinas y actividades mucho más activas y dinámicas para los niños y niñas. Debemos tener en cuenta, que los alumnos y alumnas que están escolarizados en las aulas de los centros escolares son nativos digitales, y que el uso de las nuevas tecnologías están muy presentes en sus vidas. Como docentes, debemos de usarlas correctamente para que no se desvirtúe su uso como instrumento pedagógico.

La participación del alumnado y la respuesta a las actividades ha sido bastante positiva y enriquecedora, ya que la motivación se ha visto incrementada. En todo momento los alumnos y alumnas han sido parte esencial del aprendizaje y a todo lo aprendido se ha pretendido darle un enfoque que conectara con la realidad que ellos viven. Apelar a la emoción como fuente de enseñanza-aprendizaje nos hace vincularnos

con los intereses de nuestros alumnos y alumnas. Sí aquello que enseñamos tiene eco en la actualidad, y en concreto de sus actividades cotidianas, se verán motivados ante el descubrimiento y exploración de la música y su historia como forma de entender su propia vida. Por ejemplo, descubrir que canciones que ellos han cantado de pequeños eran fruto de piezas musicales de épocas pasadas.

Por tanto, se concluye afirmando que la metodología adoptada sí que puede tener cabida en las aulas de música, pero también en el resto de asignaturas. La gamificación nos ha permitido comprobar como los alumnos pueden convertir su aprendizaje en un videojuego, aumentando la motivación, la capacidad de investigación, la autonomía o la cooperación entre ellos mismos como forma de alcanzar un objetivo común. El juego es fuente de desarrollo. Los niños nacen jugando y a través del mismo acceden al conocimiento. Las primeras etapas están marcadas por un gran número de actividades lúdicas, pero a medida que los niños avanzan en el sistema educativo, este cada vez se vuelve más serio y no da lugar a que los intereses de los alumnos formen parte de las aulas. Por ello, y en base a lo vivido con este proyecto, creo que la gamificación puede considerarse como una buena forma de recuperar ese juego perdido en la Educación Primaria, conectando de nuevo con los intereses de nuestros alumnos y proponiendo retos que los hagan ser verdaderos protagonistas con la compañía de los docentes como guías en el proceso de aprendizaje.

6.2. Limitaciones del trabajo

A pesar de que el trabajo realizado y la creación de este proyecto ha sido muy enriquecedor, las limitaciones encontradas han sido varias, desde una metodología muy arraigada en los centros educativos, la falta de material tecnológico, así como tiempo.

En primer lugar, la metodología tradicional que se han venido utilizando en los centros educativos desde hace décadas aún sigue muy presente. Todavía hay muchos maestros y maestras que no abogan por la innovación educativa dentro de sus aulas y que dudan ante los beneficios que esta pueda traer a su alumnado.

Seguidamente, a pesar de estar en un centro TIC he comprobado que el material era escaso o insuficiente para poder realizar actividades a través de las nuevas tecnologías en el aula. Cuando se hacía uso de los portátiles que hay en el mismo a disposición del alumnado siempre faltaba alguno o no funcionaban correctamente. Asimismo, en el aula de música no se cuenta con PDI o proyector a diferencia de gran parte de las aulas del

centro. Las aulas de música suelen tener carencia a nivel de material. Esto no debería ser así, ya que si la educación tiene como fin desarrollar a los alumnos y alumnas de manera integral, se debería dotar a todas las materias de unos mínimos y de unos materiales y oportunidades. En las aulas escolares los niños y niñas empiezan a descubrir sus talentos e inquietudes. Debemos permitir que lo hagan en igualdad de condiciones en unas u otras materias.

Por último, debido a que este proyecto se ha desarrollado durante el periodo de prácticas en los centros escolares, el tiempo ha sido bastante reducido. Esto se suma a que la asignación de horas a la materia es bastante escasa, relegando la misma a cuarenta y cinco minutos semanales. Si la educación musical tiene tantos beneficios para el desarrollo y el aprendizaje de la misma puede tener relación con otras materias como matemáticas o lengua por el carácter globalizador de la misma, debería tener una presencia mayor en las aulas. La actual ley de educación toma a la misma como una materia sin importancia y sin apenas peso dentro de las aulas educativas. A la hora de trabajar con los niños y niñas el tiempo es bastante escaso y esto hace que no se puedan desarrollar muchas actividades que para los niños y niñas tendrían una gran importancia y repercusión.

6.3. Futuras líneas de investigación

En base a todo lo mencionado anteriormente, considero que el tema de la gamificación en las aulas puede tener una gran repercusión y dejar la puerta abierta a futuros trabajos de investigación.

Entre ellas, creo que una de las líneas más interesantes sería gamificar de manera transversal, estando presente todas las asignaturas, así como una coordinación entre niveles para la creación de un proyecto común en el centro.

Asimismo, creo que también puede tener un impacto positivo en la atención de las necesidades educativas especiales, ya sea en el aprendizaje de música como de otras materias. Por ello, y en base a que no hay un gran número de estudios en esta línea, creo que sería bastante positivo abrir nuevos caminos hacia la investigación y la repercusión que tiene esta en las aulas escolares.

Por último, creo que es fundamental plantearse para un futuro cómo formar a maestros en las universidades para que puedan aplicar las TICs al aula, así como nuevas metodologías que están surgiendo en los últimos años de manera eficaz.

7. CONCLUSION

Las nuevas metodologías cada vez tienen más peso en las aulas. Las TICs cada vez son más utilizados por niños y niñas de edades tempranas. Debemos integrarlo todo en las aulas y hacerles ver que tecnología y aprendizaje pueden ir también de la mano y que la diversión también la podemos encontrar dentro del aula de clase.

Con este proyecto se ha pretendido buscar en todo momento temas motivadores y de interés para los niños y niñas, abogando por dar una formación de calidad y que lleve a la formación de ciudadanos y ciudadanas críticos y conocedores de su entorno.

En los niños y niñas que tenemos en las aulas escolares podemos encontrar a seres pequeños de tamaño, pero con una inquietud y ganas de aprender que sobrepasa los límites de su cuerpo. Está en los docentes abogar por el uso de herramientas y metodologías pedagógicas que fomenten la curiosidad y que no conviertan las aulas escolares en entornos donde el aburrimiento es un compañero más de clase.

Howard G. Hendricks afirmaba que “la enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”. Este ha sido mi objetivo durante todo este trabajo. Buscar una nueva forma de enseñar y aprender a través de la emoción y enseñando siempre desde el corazón. En las aulas escolares tenemos las futuras generaciones. Está en nuestras manos dar lo mejor de nosotros para sacar lo mejor de ellos.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, (16).

Correa Rodríguez, E. (2010). Los beneficios de la música. Innovación y Experiencias Educativas. Nº 26

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. VIII Jornadas de Innovación Universitaria, Villaviciosa de Odón.

Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Délano, P., Wipe, B., Kuroiwa, M. (2013). Trastornos de la percepción musical. Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello.

Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo, SA.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

Figueras Bellot, P. (1980). La música en la formación del niño. Cuadernos de Pedagogía, nº 2.

Gómez-Martín, P., Gómez-Martín, M. González-Calero, P. (2004). Aprendizaje basado en juegos. Revista Icono (4)

Häggund, P. (2012) Taking gamification to the next level (tesis) Umeå Universitet, Umeå.

Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*. Nº 28 (3).

Hemsey de Gainza, V. (2002). *Pedagogía musical*. Editorial Distribuidora Lumen SRL.

López de la Calle Sampedro, M. (2007). La música en centros de educación infantil 3-6 años de Galicia e Inglaterra, un estudio de su presencia y de las prácticas educativas. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. Servizo de Publicacions e Intercambio Científico.

Lorenzo Quiles, O. (2003). Educación musical reglada en la enseñanza general española: 1939-2002. Tavira, 19.

Lozano, C. (2004). La historia y la leyenda antiguas en las artes poéticas y gramaticales del Renacimiento. *Estudi general* (23-24).

Martos, E. (2015). La normativa legal sobre la educación musical en la España contemporánea. *Revista Digital del Centro del Profesorado Cuevas-Olula*, 6 (12).

Meneses, M., Monge, M.A., (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación* (25),

Oliva, H.A. (julio-diciembre de 2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*.

Palacios, F. (1991). Programa radiofónico nº 1 de “Sonido y Oído” de RNE. España.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

Recagno-Puente, I. (mayo-agosto 2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, XXV (2).

Requena, M.D. (2003). *Metodología del juego*. Secretaría General Técnica.

Rodríguez, J.A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. En V.M. Lacambra, P.J. Lavado, *Juegos y juguetes en la vida social*. Albarracín, Teruel: Comarca de la Sierra de Albarracín.

Rojano, J.E. (2008). Conceptos básicos en pedagogía. *Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social* (4).

Rousseau, J.-J. (2007). *Diccionario de música*. Ediciones AKAL.

Sarget Ros, M. Á. (2003). La música en la educación infantil: Estrategias cognitivo-musicales. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Nº 18, 197.

Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Editorial UOC.

Venegas, F. García, M.P. Venegas, A.M. (2010). El juego infantil y su metodología. Antequera: Innovación y cualificación S.L.

Werbach, Kevin y Dan Hunter. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

Zamacois, J. (1995). Temas de pedagogía musical. Madrid: Quiroga Ediciones.

ANEXOS

- Anexo I: Tabla de observación del alumno/grupo

OBSERVACIÓN DEL NIÑO/A EN SU GRUPO-CLASE	SI	NO
Prefiere trabajar de manera individual.		
Muestra interés por el trabajo en grupo.		
Tiene buena relación con sus compañeros/as.		
Suele presentar conflictos con algunos niños/as del aula/centro.		
Expone sus ideas, sentimientos, intereses, etc.		
Es autónomo/a en la realización y la resolución de las tareas de aprendizaje.		
Siente curiosidad ante diversos temas.		
Siente nerviosismo o ansiedad en clase.		
Le gusta ayudar a sus compañeros/as.		
Se siente cómodo hablando en voz alta.		
Es capaz de mantener la atención en clase.		
Se siente cansado/a constantemente.		
Es un niño/a muy activo.		
Es cariñoso, afable y respetuoso.		
Es un niño/a organizado/a.		
Destaca en alguna tarea.		
Suele preguntar las dudas que le surgen en clase.		
Participa de manera activa en clase.		

- Anexo II: Insignias

