



**LOS JUEGOS DEL TIEMPO: UNA PROPUESTA DE APRENDIZAJE A
TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN Y EL USO DE LAS TIC EN LA MATERIA
DE MÚSICA**

Trabajo de Fin de Máster

Tania Rojano Padrón

Tutora: Almudena González Brito

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Interuniversitario)

Especialidad de Música
Modalidad: Innovación Educativa

Junio, 2023

“Tenemos que preparar a los estudiantes para su futuro, no para nuestro pasado”

- Ian Jukes

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por haber sido un pilar fundamental a lo largo de toda mi vida académica y animarme a perseguir mis aspiraciones, especialmente a mi madre, por transmitirme su pasión por la docencia y ser mi ejemplo a seguir. A mi tutora, Almudena González, por sus recomendaciones; a María Menéndez, tutora de Prácticas Externas, por su gran ayuda en el desarrollo de esta propuesta de innovación; a Irene Dupuis, por brindarme valiosos consejos y haber sido una fuente de inspiración en la práctica docente. Y, por último, y no por ello menos importante, a los estudiantes del IES Barranco Las Lajas que han formado parte de este proyecto, ya que sin su participación no habría sido posible llevarlo a cabo.

Resumen

La educación es un proceso dinámico que se encuentra en constante evolución y adaptación a las necesidades y características de los estudiantes. A este respecto, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) así como la metodología de la gamificación han suscitado un gran interés en el ámbito educativo debido a sus potencialidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que el presente trabajo expone una propuesta didáctica dirigida a la materia de Música desde los cursos de 1º a 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) a través de las metodologías activas de la gamificación y el uso de las TIC. Se buscará conocer, por tanto, los posibles impedimentos que puedan existir en la implementación de la propuesta y se establecerán aspectos de mejora que permitan optimizar la intervención. En este sentido, se pretende contribuir al desarrollo de estrategias innovadoras en el aula de Música de Educación Secundaria Obligatoria promoviendo así una educación más participativa, dinámica y adaptada a las necesidades del alumnado.

Palabras clave: gamificación, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), propuesta didáctica, Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Abstract

Education is a dynamic process that is constantly evolving and adapting to the needs and characteristics of students. In this respect, the use of Information and Communication Technologies (ICT) as well as the gamification methodology have aroused great interest in the educational field due to their potential to improve the teaching-learning process. For this reason, this paper presents a didactic proposal aimed at the subject of Music from 1st to 3rd year of Compulsory Secondary Education (ESO) through the active methodologies of gamification and the use of ICT. Therefore, the aim is to find out the possible impediments that may exist in the implementation of the proposal and to establish aspects for improvement that will enable the intervention to be optimised. In this sense, the aim is to contribute to the development of innovative strategies in the Compulsory Secondary Education music classroom, thus promoting a more participatory and dynamic education adapted to the needs of the students.

Keywords: gamification, Information and Communication Technologies (ICT), teaching proposal, Compulsory Secondary Education (ESO).

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	8
2. OBJETIVOS.....	10
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INNOVACIÓN	11
3.1. Justificación.....	11
3.2. Metodología.....	12
4. MARCO TEÓRICO	14
4.1. En clase de música somos músicos: la importancia de promover la práctica musical en el aula.....	14
4.2. Aprendizaje a través del juego: ¿El secreto para un mejor rendimiento musical?..	16
4.3. Las TIC como herramientas para la enseñanza musical	20
5. PLAN DE INTERVENCIÓN	22
5.1. Contextualización del centro	22
5.2. Descripción de los grupos clase.....	24
5.3. Objetivos de la propuesta de innovación	25
5.4. Normativa y anclaje curricular	27
5.5. Secuencia didáctica.....	29
5.6. Atención a la diversidad	41
6. PLAN DE SEGUIMIENTO	43
6.1. Temporalización	43
6.2. Evaluación	43
7. RESULTADOS.....	46
8. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	52
BIBLIOGRAFÍA.....	55
ANEXO	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Objetivo principal y específicos.....	10
Figura 2. Círculo vicioso de la educación de las artes.....	11
Figura 3. Estudiante que se limita a copiar y memorizar	16
Figura 4. Elementos de la gamificación	18
Figura 5. Efectos de la gamificación en el cerebro humano.....	18
Figura 6. Edificaciones del IES Barranco Las Lajas	23
Figura 7. Rúbricas de los productos finales de 1º y 2º ESO.....	45
Figura 8. Rúbrica del producto final de 3º ESO	46
Figura 9. Tres primeras preguntas del cuestionario inicial.....	48
Figura 10. Tres últimas preguntas del cuestionario inicial	49
Figura 11. Caligramas de 1º ESO A y B	50
Figura 12. Caligramas de 1º ESO	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Oferta formativa del IES Barranco Las Lajas.....	24
Tabla 2. Niveles educativos y horas de música semanales donde se implementó la propuesta de innovación	24
Tabla 3. Número de alumnado en cada grupo-clase	25
Tabla 4. Objetivos de la propuesta de innovación por niveles educativos	26
Tabla 5. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 1º de ESO	27
Tabla 6. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 2º de ESO	28
Tabla 7. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 3º de ESO	28
Tabla 8. Evaluación de cada instrumento por nivel educativo	44

1. INTRODUCCIÓN

El mundo en el que vivimos se encuentra en constante cambio y, por ende, la educación debe evolucionar junto con ella. Como mencionan Esteban & Gil (2022), la enseñanza y el aprendizaje deben responder a la transformación económica, tecnológica y social, así como adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y de la sociedad que les rodea. Por lo tanto, es fundamental que los métodos de enseñanza se encuentren lo más actualizados posibles y que se indague en nuevas formas de impulsar el aprendizaje y la motivación del alumnado. En este sentido cabe destacar como la innovación educativa puede proporcionar un enfoque más efectivo y eficiente para mejorar la calidad de la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje (López *et al.*, 2021). Sin embargo, a menudo se resisten los cambios en el sistema educativo debido a la familiaridad de los docentes con los métodos de enseñanza tradicionales. De esta manera, Ortiz-Morales (2019) señala como esta resistencia al cambio en el sistema educativo puede traer consecuencias negativas: como una falta de motivación y compromiso por parte de los estudiantes, así como una educación obsoleta y poco efectiva.

Ahora bien, ¿de qué manera se consigue evitar esos efectos perjudiciales? ¿Podrían la gamificación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ser consideradas herramientas clave para el buen desarrollo de la innovación educativa? En efecto, la gamificación y las TIC pueden ser de gran utilidad para superar la oposición a la metamorfosis del ámbito educativo, siendo elementos valiosos que ayudan a mejorar la calidad de la educación y el aprendizaje en el siglo XXI.

La gamificación consiste en el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes (Dicheva *et al.*, 2015). Como mencionan Buckley & Doyle (2016), «la gamificación puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, mejorar su actitud hacia el aprendizaje y aumentar su participación en el proceso educativo». Por otro lado, las TIC ofrecen una amplia gama de recursos y herramientas que pueden mejorar significativamente la enseñanza y el aprendizaje (Pertegal *et al.*, 2019), así como contribuir al óptimo desarrollo de la Competencia Digital del alumnado. En este sentido, tanto la gamificación como el uso de las TIC pueden ayudar a los docentes a adaptarse a los cambios en la educación y a contribuir en la implementación de una metodología de enseñanza que fomente el aprendizaje autónomo, el trabajo cooperativo, el espíritu crítico, así como la creatividad (Lluncor, 2021).

En el ámbito educativo en España, la metodología de la gamificación ha experimentado un creciente interés en los últimos años. De hecho, la aplicación de técnicas y mecánicas de juego para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje en entornos educativos no lúdicos, ha sido objeto de estudio y análisis por parte de la comunidad académica y científica, lo que ha dado lugar a numerosos eventos y publicaciones de prestigio dedicados a esta técnica pedagógica emergente.

En este contexto, cabe destacar la celebración del Congreso Nacional de Gamificación en Educación, que se ha consolidado como un referente para la difusión de las últimas tendencias y prácticas en este campo. Asimismo, el sector empresarial también ha puesto de manifiesto un importante interés en el desarrollo de herramientas y soluciones de gamificación para la educación y la formación, lo que indica una creciente

inclinación por esta metodología activa. Sin ir más lejos, en mayo de 2023, un total de diez centros educativos de Infantil y Primaria, Secundaria y Formación Profesional de Canarias fueron distinguidos por su condición innovadora con los Distintivos de Excelencia, que la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias otorga por segundo año consecutivo. Entre los galardonados, de la categoría de Educación Secundaria Obligatoria pertenecientes a la Provincia de Santa Cruz de Tenerife, se encuentra el IES San Matías (Gobierno de Canarias, 2023).

No obstante, es importante reconocer que la gamificación en el ámbito educativo requiere una atención especial para su integración efectiva en los planes de estudio y formación. Es esencial establecer un enfoque riguroso y coherente en la implementación de estas técnicas y evaluar su impacto en la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes. De este modo, resulta indispensable seguir fomentando el debate y la reflexión crítica para avanzar en el desarrollo y la consolidación de esta metodología en las aulas de Canarias, donde ha ganado relevancia en los últimos años.

Por otro lado, las TIC en la educación han llegado para quedarse. En el estado español, el 45,4% de los centros educativos ya disponen de un entorno virtual de aprendizaje (Profuturo, 2022). En la actualidad, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en este sector educativo es una práctica cada vez más extendida en todo el mundo, incluyendo España. Sin embargo, existen diferencias significativas en el nivel de competencia digital de los docentes y en la forma en que se utilizan estas tecnologías en el aula en comparación con otros países europeos.

En esta misma línea, diversos estudios internacionales indican que España aún se encuentra en una posición intermedia en términos de competencia digital del profesorado. Por ejemplo, el informe *Estudio sobre la competencia digital de los docentes en Europa* (2018) de la Comisión Europea reveló que los docentes españoles se situaban por debajo de la media europea en cuanto a su habilidad para integrar las TIC en el aula, a pesar de que presentaban un mayor nivel de motivación y actitud positiva hacia el uso de estas tecnologías.

A pesar de ello, es importante destacar que se están llevando a cabo esfuerzos significativos para mejorar la competencia digital en la práctica docente y fomentar el uso efectivo de las TIC en el ámbito educativo dentro del país. El Plan de Cultura Digital en la Educación, puesto en marcha por el Ministerio de Educación y Formación Profesional en 2020, es un ejemplo de ello, ya que establece medidas para mejorar la formación del profesorado en esta competencia y promover el desarrollo de recursos educativos digitales.

En este trabajo, por tanto, se pone de manifiesto la cita “Si enseñamos a los estudiantes de hoy como enseñamos ayer, les estamos robando el mañana” atribuida a John Dewey; ya que se pretende trabajar con el alumnado desde una perspectiva más innovadora, alejada de los métodos tradicionales que se han empleado en el pasado, desafiando de este modo a las convenciones pedagógicas tradicionales y ofreciendo una experiencia educativa que se distinga de las formas de aprendizaje cotidianas a las que los estudiantes se encuentran más acostumbrados, con el fin de proporcionar una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva (Álvez., 2023).

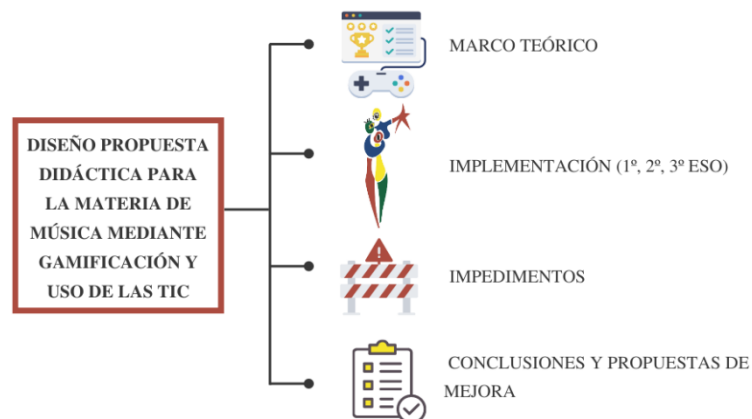
2. OBJETIVOS

El objetivo principal que enmarca al presente trabajo es el diseño de una propuesta didáctica para la materia de Música abarcando los niveles de 1º a 3º de ESO mediante la metodología de la gamificación a través del uso de las TIC

De este modo, con la finalidad de satisfacer el objetivo anteriormente mencionado, se establecen los siguientes objetivos específicos:

1. Elaboración de un marco teórico que contextualice dicho trabajo apoyado en una revisión bibliográfica relativa a la importancia de la implementación de la práctica musical en el aula, profundizando especialmente en la metodología activa de la gamificación a través del uso de las TIC en un proceso de enseñanza- aprendizaje.
2. Implementación de la propuesta de intervención diseñada en el IES Barranco Las Lajas teniendo en cuenta el currículo de Música de 1º, 2º y 3º de la ESO en la Comunidad Autónoma de Canarias.
3. Identificación de los posibles impedimentos que puedan existir en la implementación de la propuesta.
4. Generación de unas conclusiones finales y propuestas de mejora.

Figura 1. Objetivo principal y específicos



Fuente: Elaboración propia, 2023

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INNOVACIÓN

3.1. Justificación

Esta propuesta de innovación educativa se hace necesaria debido a que la educación enfrenta diversos desafíos, entre ellos, la desmotivación de los estudiantes, el fracaso escolar y la falta de adaptación a los cambios sociales (España & Viguera, 2021). De esta manera, la aplicación de nuevas metodologías y el uso de nuevas tecnologías en el aula se hace crucial para superar dichos retos, así lo establece la Ley Orgánica por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE), que afirma la necesidad de fomentar la innovación en la educación para mejorar la calidad del sistema educativo (BOE, 2020).

Según estudios recientes, la desmotivación es uno de los principales problemas de la educación, ya que influye negativamente en el rendimiento académico y en la calidad de la enseñanza (Carrasco, 2019). Además, el fracaso escolar es otro factor preocupante que afecta a un gran número de estudiantes, relacionado con la falta de interés y la nula o escasa conexión entre el contenido educativo y la realidad social (Campos, 2022).

Además, como menciona Díaz (2023), la implementación de herramientas como las TIC y metodologías activas de gamificación pueden aumentar la motivación del alumnado y romper con el círculo vicioso que a menudo se observa en la educación de las artes (Figura 2). De esta manera, además, puede ir apareciendo una mayor predisposición por parte de los estudiantes para seguir cursando la materia de música en los cursos más avanzados de Educación Secundaria Obligatoria, optando por su inclusión como materia optativa.

Figura 2. Círculo vicioso de la educación de las artes



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de Díaz, 2023

Es por ello que se hace necesario implementar estrategias innovadoras en la educación que permitan motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico (BOE, 2020).

En esta misma línea, es importante destacar que la innovación en el ámbito educativo no se reduce únicamente a la incorporación de nuevas tecnologías en el aula, sino que también se extiende a la implementación de metodologías y enfoques pedagógicos innovadores. En este sentido, la gamificación adecuadamente diseñada es un ejemplo de cómo la adopción de nuevos enfoques pedagógicos puede permitir una mayor interacción entre los estudiantes y el contenido educativo (Quintana & Jurado, 2019).

Según la UNESCO, la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede mejorar la calidad, la equidad, la eficiencia y la relevancia de la educación, y preparar a los estudiantes para una sociedad cada vez más compleja y globalizada (UNESCO, 2017). Por lo tanto, es importante que los docentes y las instituciones educativas estén comprometidos con la innovación y estén dispuestos a experimentar y adaptarse a los cambios de la sociedad.

Para lograr una innovación efectiva es fundamental considerar las necesidades y contextos individuales del alumnado, así como diseñar estrategias pedagógicas que aborden esas necesidades de manera eficiente. En este sentido, es importante tener en cuenta las contribuciones teóricas de educadores como Paulo Freire, quien destaca la importancia de una educación crítica y liberadora que fomente el pensamiento crítico y la creatividad. Vygotsky, por su parte, subraya la relevancia del aprendizaje social y colaborativo en el desarrollo cognitivo, mientras que Bruner destaca la importancia de que los discentes construyan su propio conocimiento mediante la exploración y la experimentación. Finalmente, Dewey resalta la necesidad de que la educación sea relevante y significativa para la vida de los estudiantes y que puedan aplicar lo que aprenden en situaciones reales. La innovación educativa, implementando metodologías como las que se presentan en este proyecto, puede promover estos enfoques y fomentar un aprendizaje más significativo y aplicable a la vida cotidiana.

Por consiguiente, al llevar a cabo la propuesta de innovación presentada se busca fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el desarrollo de habilidades necesarias para el siglo XXI: como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la colaboración. Además, las propuestas didácticas innovadoras también pueden ayudar a hacer que el aprendizaje sea más significativo y relevante para los estudiantes, ya que se pueden diseñar para que estén relacionadas con sus intereses y necesidades. De esta manera, se consigue lograr mejores resultados en la formación, así como aumentar la calidad educativa en general.

En definitiva, la implementación de proyectos innovadores en la educación es crucial para fomentar el desarrollo de habilidades necesarias en los estudiantes para enfrentar desafíos futuros. Asimismo, la posibilidad de poner en práctica una propuesta de gamificación a través del uso de las TIC en un contexto de enseñanza y aprendizaje real, como es el caso del Instituto Barranco Las Lajas, permite estudiar la eficacia y eficiencia de la innovación en una muestra significativa del ámbito educativo.

3.2. Metodología

Este trabajo se estructura a través de una secuencia metodológica detallada en varias etapas que se vinculan, asimismo, con los objetivos específicos planteados con anterioridad para así lograr el objetivo principal establecido.

Etapa 1. Elaboración de un marco teórico.

Se ha elaborado un marco teórico que aborda la relevancia de fomentar la práctica musical en el entorno educativo, la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso para lograr un aprendizaje significativo en el aula de música de la ESO, así como el concepto de gamificación y su implementación como estrategia pedagógica. Todo ello mediante una extensa revisión bibliográfica procedente de fuentes académicas tanto físicas como virtuales, tales como: *Google Scholar*, *Scielo*, *Redalyc*, etc., de donde se han extraído artículos e informes científicos que han sido de gran utilidad para conocer en profundidad el tema que se aborda, además de ayudar a recopilar la información necesaria requerida en este trabajo.

Etapa 2. Implementación de la propuesta de innovación en el IES Barranco Las Lajas.

La unidad didáctica presentada se ha llevado a la práctica en el Instituto de Educación Secundaria Barranco Las Lajas en los niveles de 1º a 3º de la ESO. Esto es debido a que en el centro educativo donde se han realizado las Prácticas Externas del Máster de Profesorado, la materia de Música se imparte a dichos grupos. De esta manera, se ha presentado la Situación de Aprendizaje a dos grupos de 1º ESO, dos grupos de 2º ESO y un grupo de 3º ESO. La implementación de la gamificación y el uso de las TIC no solo han sido herramientas clave en esta propuesta de innovación educativa, sino que también se ha llevado a cabo a través de la metodología activa de trabajo cooperativo entre el alumnado. La Programación General Anual del centro y la LOMLOE se han utilizado como fuentes primarias para la realización de este apartado.

Etapa 3. Identificación de los posibles impedimentos que puedan existir en el desarrollo de la propuesta.

Referente a la identificación de los posibles impedimentos que puedan existir en la implementación de la propuesta se ha llevado a cabo un seguimiento de los resultados y/o complicaciones que se han generado a la hora de la puesta en práctica. Todo ello mediante la técnica de observación participante del grupo clase, así como de los distintos grupos cooperativos de trabajo.

Etapa 4. Generación de unas conclusiones finales y propuestas de mejora.

Por último, se presentan las conclusiones y se establecerán posibles propuestas de mejora para futuras investigaciones, así como para la práctica educativa en la implementación de la gamificación y las TIC en la Educación Secundaria Obligatoria.

Debido a la naturaleza de este proyecto, la metodología predominante ha sido la cualitativa, utilizando la técnica de observación directa participante para explorar las opiniones y actitudes del alumnado frente a las actividades propuestas. Con dicho enfoque cualitativo se consigue obtener información detallada y rica sobre las experiencias, percepciones y perspectivas de los participantes, lo que es esencial para comprender cómo las innovaciones educativas pueden ser más efectivas y tener un mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, para obtener un estudio desde una perspectiva holística, se han empleado asimismo cuestionarios de carácter cuantitativo.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. En clase de música somos músicos: la importancia de promover la práctica musical en el aula

Las clases prácticas pueden influir positivamente en la retención de información de los estudiantes al permitirles participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y aplicar los conocimientos teóricos a situaciones reales. Además, dichas sesiones pueden fomentar la implicación activa del alumnado en su aprendizaje y su grado de satisfacción en las materias (Larraz *et al.*, 2020).

Sin embargo, es importante que los docentes incorporen estrategias de enseñanza constructivistas en sus prácticas educativas para lograr una mayor coherencia entre sus concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje. En general, la participación activa del grupo clase en las sesiones prácticas puede ayudar a retener mejor la información y a aplicarla en situaciones reales, lo que puede ser más efectivo que simplemente transmitir conocimientos empleando un estilo de enseñanza que se asemeja al de las clases teóricas (Yoza & moya, 2019).

De acuerdo con Hamari & Koivisto (2013) y otros investigadores, la música es una disciplina que puede contribuir significativamente al desarrollo socioemocional y la educación en valores de los estudiantes. De esta manera, la educación musical fomenta la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la empatía, entre otros valores. Además, la música puede ser una herramienta esencial para trabajar la cohesión del alumnado y el trabajo en equipo (Candel, 2019).

Según afirma Barrientos (2022), la educación musical puede mejorar la inteligencia emocional de los adolescentes, inducir estados emocionales positivos, favorecer algunos procesos educativos y formativos como la educación STEM y medioambiental, así como mejorar la capacidad de concentración, imaginación, creatividad y beneficios socioemocionales, así como mejoras en las relaciones interpersonales y en la autoestima. Otro estudio de Ruiz (2017) destaca que la educación musical puede impactar positivamente en la dimensión emocional tanto infantes como adolescentes, fortaleciendo el ámbito intrapersonal e interpersonal de los estudiantes. En definitiva, el aprendizaje práctico musical en la adolescencia trae consigo beneficios sociales tales como mejorar la inteligencia emocional, las relaciones interpersonales y la autoestima, así como favorecer el trabajo cooperativo y el desarrollo integral de los estudiantes (de Torres, 2023).

En adición a lo anteriormente comentado, por otra parte, la educación musical puede ser una herramienta útil para promover la educación intercultural en el aula. Según varios estudios, como los de Herrero (2015), Sánchez (2013) y Olcina-Sempere *et al.* (2020), la música es un medio para mostrar la diversidad cultural y promover la aceptación de la misma. Es, por tanto, un lenguaje universal que posee valores intrínsecos como la tolerancia y el respeto, necesarios para lograr un estado ideal de convivencia tanto dentro como fuera del aula en una sociedad caracterizada por la diversidad cultural.

Existen varias razones por las cuales las clases más prácticas pueden ser consideradas mejores que las teóricas en el ámbito de la educación. Una de ellas es que las sesiones que desarrollan de manera más práctica, ofrecen a los estudiantes una

experiencia más inmersiva y tangible en el aprendizaje de habilidades y conceptos. En contraste, las clases teóricas pueden resultar menos estimulantes debido a la falta de aplicabilidad y utilidad inmediata en el contexto real que rodea al alumnado (Howard, 2022).

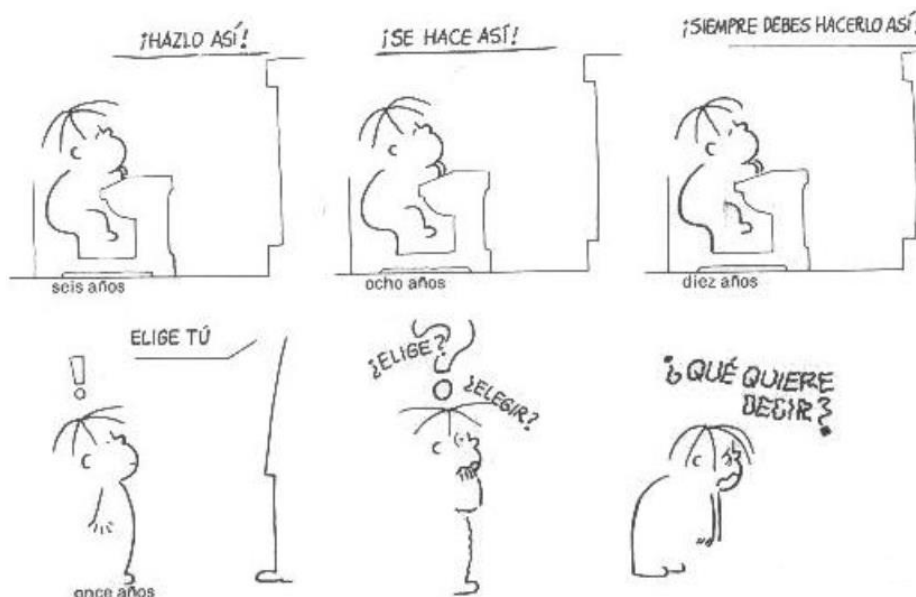
La enseñanza de la música en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) encuentra en las clases prácticas un recurso de vital importancia, ya que permite a los estudiantes interactuar de manera directa y activa con los aspectos más relevantes de la disciplina, promoviendo así una comprensión más profunda y significativa del contenido. En contraposición, las clases teóricas, si bien son importantes para el desarrollo de conocimientos conceptuales, no proporcionan el mismo grado de estimulación y motivación que las actividades prácticas, lo que puede afectar negativamente el proceso de aprendizaje.

La música es una disciplina que se caracteriza por ser altamente experiencial, lo que significa que su aprendizaje se produce a través de la experimentación y la práctica, más que por la adquisición de conocimientos teóricos. De esta forma, las clases prácticas permiten a los estudiantes explorar y experimentar con los sonidos, los instrumentos, las técnicas musicales, etc., lo que les brinda una experiencia de aprendizaje rica y emocionalmente significativa. Si bien es importante tener una base teórica sólida, las clases prácticas pueden ser una herramienta valiosa para el aprendizaje efectivo y la motivación de los estudiantes. Al combinar teoría y práctica, se puede lograr un enfoque de enseñanza más integral y equilibrado que prepare mejor al alumnado para su futuro.

Así pues, cabe destacar que tanto la práctica como el pensamiento crítico son fundamentales para el aprendizaje efectivo, siendo crucial fomentar estos aspectos dentro del aula. Sin embargo, a menudo se puede constatar como el alumnado es despojado de su autonomía y capacidad de pensamiento crítico, ya que se le presentan preguntas y respuestas cerradas en lugar de permitirles explorar y construir aprendizajes diversos y relevantes.

El psicopedagogo y dibujante italiano Francesco Tonucci —comúnmente conocido como Frato— enfatiza la trascendencia de la práctica en el aula, así como el pensamiento crítico al ilustrar la vida de un individuo en etapa educativa que se limita a la simple tarea de copiar y memorizar, sin aprender realmente ni tomar decisiones significativas sobre su proceso de aprendizaje (Figura 3). Cuando alcanza la edad de once años, se espera que el sujeto sea capaz de emitir un juicio crítico y tomar iniciativas, pero, sin embargo, se enfrenta a una crisis debido a que nunca ha sido guiado hacia la libertad de elección. Por lo tanto, es crucial que en el ámbito educativo se promueva la orientación y construcción de aprendizajes diversos y pertinentes, para que los estudiantes puedan desarrollar su autonomía y pensamiento crítico, en lugar de simplemente dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una única dirección.

Figura 3. Estudiante que se limita a copiar y memorizar



Fuente: Tonucci, s.f.

En el contexto de la Educación Secundaria Obligatoria, la gamificación puede ser una estrategia efectiva para promover la práctica musical y mejorar el rendimiento, la satisfacción, así como el espíritu crítico de los estudiantes. La gamificación consiste en utilizar elementos de juego en un contexto no lúdico, como el aula, para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En un estudio que comparó una unidad didáctica gamificada con una metodología tradicional aplicada a un grupo de estudiantes en la etapa de Secundaria, se encontró que el alumnado que trabajó con la metodología gamificada obtuvo mejores resultados de aprendizaje y mayor satisfacción que los estudiantes del grupo de pedagogía conservadora (Archilla & González de la Cruz, 2021).

4.2. Aprendizaje a través del juego: ¿El secreto para un mejor rendimiento musical?

Aunque el profesorado sea consciente de que un cambio en la forma habitual de enseñar podría resultar beneficioso, tener que formarse y experimentar distintas maneras de efectuar la práctica docente podría ser uno de los motivos por el que se resista al cambio. En el caso de integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se encuentran dudas tanto en el cómo diseñar las programaciones didácticas, así como en la manera de estructurar las sesiones diarias para adaptarlas a un modelo de enseñanza, en el que, en muchas ocasiones, prima lo teórico sobre lo práctico. Si bien es cierto que la posibilidad de implementar determinados cambios varía en función de la tipología del área y de cada docente, no es necesario pensar en una completa inmersión. Se podría comenzar con un uso gradual, que lleve a evaluar los resultados obtenidos y a plantear si afianzar esa metodología resulta positiva o, por el contrario, se debería cambiar.

Asimismo, cabe destacar como las generaciones que ocupan los espacios escolares son nativos digitales, conociéndose como la generación G, inicial de la palabra anglosajona *gamers* (Sapounidis & Alimisis, 2020). Una generación acostumbrada a jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Hoy en día el juego se encuentra en nuestras manos y el 97% de los adultos de Reino Unido y Estados Unidos juegan, al menos, una hora al día. Puede sorprender más que el 92% de los menores de 2 años ya manipulan dispositivos móviles (Atkinson *et al.*, 2013). Es por ello que, al aplicar esta metodología en las aulas, actualmente, se reduce la distancia de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) descrita por Vygotsky. Linaza (2013), recuerda que “algunos de los más reconocidos psicólogos han señalado la importancia que tiene el juego en el desarrollo humano”. Mora *et al.* (2016) inciden en que, para autores tan relevantes como Freud, Piaget o Vygotsky, “jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico” y en el desarrollo infantil, además de ser “innato en el ser humano”.

La gamificación es una tendencia como estrategia de aprendizaje en diversos ámbitos: empresarial, salud, marketing, política y también en el mundo educativo (Cornellà, 2020). Aunque esta metodología provenga del mundo empresarial, en educación también se busca motivar al alumnado, interactuar y generar experiencias positivas de aprendizaje que hagan hincapié en el espectro emocional para que sean significativas; teniendo en cuenta, en todo momento, el currículo que establece los aprendizajes en las diferentes etapas educativas.

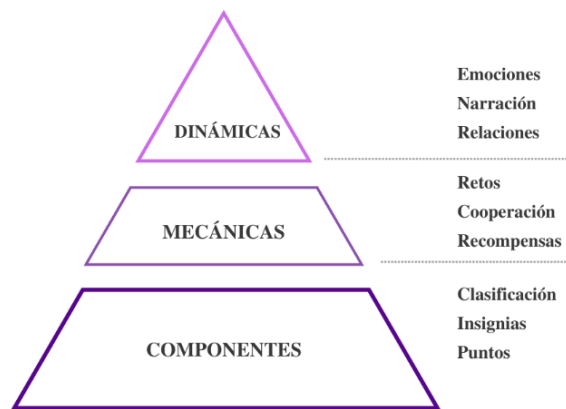
Como se ha mencionado anteriormente, la gamificación es una técnica que consiste en el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Alsina & Farrés, 2019). Así pues, es una estrategia basada en el aprendizaje significativo, constructivista y colaborativo, que contiene componentes innovadores, así como motivadores. Hay que tener en cuenta que para que una actividad educativa pueda ser gamificada deberá cumplir las siguientes condiciones: la actividad puede ser aprendida, permitirá la entrega de *feedbacks* al usuario y sus acciones podrán ser medidas (Soledispa, 2021).

Ahora bien, ¿cuáles son los elementos de esta metodología activa?

Al ser una nueva tendencia en educación aún existe cierta confusión en cuanto a la terminología que se emplea alrededor de la gamificación (Abril, 2020): mecánicas, dinámicas, estética, componentes... Esta falta de claridad terminológica, unida a que gamificar implica idear, planificar y diseñar la forma en que se conjugarán los elementos del juego con el aprendizaje y la evaluación (Casaus *et al.*, 2020), desemboca en diferentes comportamientos docentes: la resistencia a vencer es tan grande que termina por no iniciarse en la gamificación; se aplica algo tan simple que pierde la esencia de esta metodología (Carrasco, 2019); o bien, se utilizan elementos de la gamificación de forma descontextualizada perdiéndose el verdadero sentido de generar una experiencia de aprendizaje relevante (Borrás-Gené, 2015). Por estos motivos, es importante conocer en profundidad los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que se diseñan.

Marczewski (2013) clasifica estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes (Figura 5).

Figura 4. Elementos de la gamificación

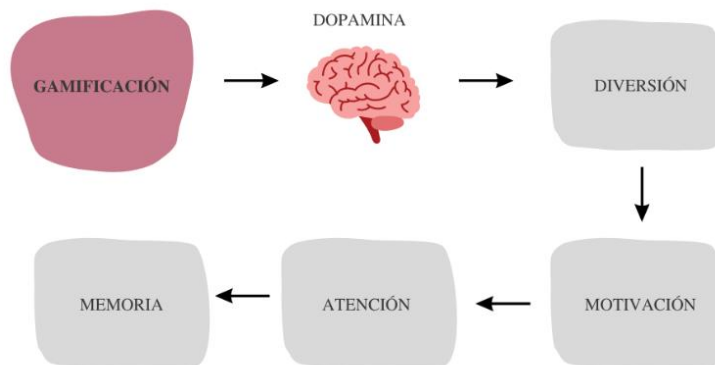


Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de Alejaldre & García, s.f.

Se entiende por mecánicas a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento; por otro lado, las dinámicas son las formas en las que se ponen en marcha las mecánicas, determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los mismos. Por último, los componentes son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad a través de la gamificación (Alejaldre & García, s.f.)

Cabe destacar, asimismo, que cuando una persona se encuentra inmersa en un proceso de aprendizaje a través de una metodología de gamificación se libera en el cerebro dopamina, lo que hace que se produzca una sensación de diversión y aumente la motivación, así como la atención. De esta manera se reforzará la memoria y los conceptos trabajados se adquirirán correctamente, ya que se está ligando el proceso de aprendizaje a una emoción positiva (Figura 6) (Torres, 2020).

Figura 5. Efectos de la gamificación en el cerebro humano



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de Torres, 2020

Aquello que no despierta emociones no llama nuestra atención y, en este caso, se busca que la metodología gamificada provoque emociones positivas en relación al aprendizaje. De esta forma, se puede afirmar que la actividad gamificada estimula los siguientes aspectos emocionales (Fernández *et. al*, 2020):

- Dependencia positiva —trabajo cooperativo—: desafíos y retos.
- Curiosidad y aprendizaje experimental: narrativa.
- Protección de la autoimagen y motivación: avatares.
- Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados.
- Autonomía: barras de progreso y logros.
- Tolerancia al error: pensamiento de juego y retroalimentación inmediata.

La gamificación tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo la motivación y el rendimiento académico los aspectos más destacados. Además, un estudio realizado en la materia de Música de Educación Secundaria Obligatoria demostró que los resultados fueron mejores, tanto en rendimiento académico como en satisfacción del alumnado, en el grupo que utilizó la gamificación.

Las denominadas metodologías activas llevan años aplicándose en las aulas y cada vez son más las investigaciones realizadas que sostienen su efectividad: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y *Flipped Classroom* son algunas de las propuestas que más se están implementando y estudiando en el área de música. Dentro de ellas, los modelos gamificados buscan estimular la motivación intrínseca del alumnado, siendo clave para ello, autonomía, competencia y relaciones (López, 2022). Quizás, estos sean algunos de los motivos por los que el método de aprendizaje denominado gamificación educativa ha entrado con fuerza en nuestras aulas.

El enfoque didáctico basado en la gamificación ha demostrado ser altamente efectivo para motivar tanto a los estudiantes como a los docentes, quienes deben explorar nuevas estrategias en sus diversos niveles educativos. Estas herramientas de gamificación buscan proporcionar una experiencia personalizada y un aprendizaje activo, en el que el alumnado sea protagonista de su progreso académico.

Convendría resaltar que el empleo de las TIC en el diseño de actividades gamificadas es un recurso que las complementa y enriquece, especialmente en el ámbito musical (Londoño, 2020). En esta línea, Torres (2014), destaca que es necesario

“desarrollar estrategias que permitan valernos de la educación musical en línea, Internet, dispositivos móviles, pizarras digitales, etc., para perfeccionar las anteriores metodologías y desarrollar otras nuevas”. A pesar de eso, el uso de herramientas digitales no es un requisito para implementar propuestas gamificadas en el aula.

La combinación del uso de metodologías activas en el aula con nuevas tecnologías como herramientas motivadoras es una necesidad en vista de que, como indican Casanova & Serrano (2016), “el modelo tradicional de educación se encuentra en crisis, siendo necesario el cambio de paradigma en los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

Así pues, aunque la gamificación educativa está siendo investigada, no son tantos los estudios que reflejan su uso dentro de las aulas de educación musical en las etapas educativas obligatorias en Canarias. Y son pocos los que abordan propuestas didácticas musicales en un ambiente de gamificación, comprobando los resultados de aprendizaje y la valoración del alumnado acerca de esta metodología.

4.3. Las TIC como herramientas para la enseñanza musical

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son sistemas tecnológicos mediante los cuales se recibe, manipula y produce información (Santangelo, 2012). Estos sistemas incluyen tecnologías como la informática, la electrónica, las telecomunicaciones, la robótica, así como la inteligencia artificial (IA). Han sumergido a organizaciones y sociedad en general en un entorno cambiante en donde la facilidad de acceso a la tecnología impone retos importantes, creación de nuevas formas de gestionar los recursos y procesos de negocio, aumentar su eficiencia y efectividad, dinamizar los procesos de toma de decisiones, actuar con mayor rapidez ante las exigencias del mercado y acercarse a empresas, competidores y consumidores en un nuevo entorno virtual. Además, también pueden ser utilizadas en la educación para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Martínez-Argüello et. al, 2018)

Así pues, las TIC en el ámbito educativo incluyen: la educación a distancia, la pizarra digital interactiva, los materiales digitales, los ordenadores portátiles, las redes sociales, los videos didácticos, las aplicaciones móviles, entre otros dispositivos (Carrascosa & Carrascosa, 2021). Cabe destacar como durante la pandemia de COVID-19, los docentes se vieron en la obligación de transformar rápidamente sus estrategias de enseñanza y aprendizaje para continuar con el proceso pedagógico, lo que llevó a la implementación de herramientas tecnológicas en la educación a distancia (Mercado *et.al*, 2022). La calidad pedagógica y la preparación del docente con el uso de las TIC pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de favorecer programas innovadores en el área de la educación (Maldonados & Bencomo, 2016). De este modo, las herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo se han convertido en una necesidad para mejorar el sistema educativo en general.

Por otro lado, cabe destacar como las TIC han revolucionado la enseñanza musical (Martí & Ortega, s.f.). Son un recurso que permite a los estudiantes aprender de manera más interactiva y lúdica (Sandoval *et al.*, 2012) mientras mejoran la motivación y el interés por la música (Herranz de Lucas, 2017). Pueden ser utilizadas tanto para la creación musical, la interpretación, la producción, etc.; como para la difusión de la música (Berg, 2015), además de para la enseñanza de la teoría musical, la notación musical, la

historia de la música y la apreciación musical, entre otras tantas aplicaciones (Sanz, 2013).

Estas herramientas en la enseñanza musical pueden proporcionar una nueva visión del *modus operandi* educativo, donde el estudiante logra alcanzar un aprendizaje significativo mediante el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Freitas de Torres, 2023). Además, las TIC pueden ser una herramienta valiosa para la enseñanza musical en la ESO, ya que consiguen apoyar la instrucción de los discentes de en los diferentes niveles educativos (Carvallo *et. al.* 2020). Asimismo, ofrecen nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, como el uso de instrumentos musicales virtuales, la creación de *webquests*, la composición musical en línea junto con otro centro educativo, la creación de un *blog*, el uso de aulas virtuales, la composición de melodías a través de aplicaciones de IA como *Beatoven.ia*, etc.

La inteligencia artificial (IA) puede mejorar la eficiencia de la enseñanza de varias maneras. La implementación de aplicaciones de IA en entornos educativos puede facilitar la enseñanza, el aprendizaje o la toma de decisiones. De esta manera se puede ayudar a descifrar las dificultades de los estudiantes y comprender cómo ayudarlos, mejorar la imaginación de una colectividad así como diseñar una nueva experiencia educativa. (Torres & Yucra, 2022). Cabe destacar como proyectos como DIDACTIC, el cual se compone de una herramienta gamificada y una plataforma desarrollada con inteligencia artificial, buscan aumentar la motivación y optimizar la conexión docente-estudiante, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje así como contribuir a la disminución del abandono y fracaso escolar (Torres *et. al.*, 2020). Además, la implementación de técnicas de IA en el ámbito educativo puede fortalecer las competencias profesionales de los estudiantes (Guzmán *et. al.*, 2023).

En resumen, la IA, así como el resto de TIC son capaces de mejorar la eficiencia de la enseñanza al facilitar dicho proceso, mejorar la motivación, optimizar la conexión docente-estudiante, así como reforzar las competencias del alumando.

Sin embargo, debe existir un equilibrio entre lo virtual y lo tangible. Si bien la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) ha demostrado ser una herramienta muy útil para la educación, es importante que no se convierta en el único medio de aprendizaje dentro del aula. A continuación, se presentan algunas razones por las que no deberían utilizarse íntegramente herramientas TIC en un proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Secundaria (González & De Pablos, 2015):

- No todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología: a pesar de los avances en el acceso a la tecnología, no todas las familias tienen acceso a dispositivos electrónicos y conectividad a Internet. La dependencia exclusiva de las TIC puede crear una brecha digital y excluir a cierto porcentaje de alumnado.
- La educación también implica habilidades sociales y emocionales: no solo se trata de adquirir conocimientos, sino también de desarrollar diversas habilidades como la colaboración, la empatía, la comunicación efectiva, etc. Estas destrezas se consiguen de una manera más efectiva en entornos no virtuales.

- La tecnología puede distraer a los estudiantes: las TIC pueden ser una fuente de distracción para el alumnado. Si no se utilizan de manera adecuada, los dispositivos electrónicos y las redes sociales pueden interrumpir la concentración y afectar en el rendimiento académico.

En síntesis, a pesar de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden fungir como un recurso de valor en el ámbito educativo, se torna de suma relevancia no permitir que estas se conviertan en el único medio de aprendizaje dentro del aula. La presencia del docente resulta esencial para dotar a la educación de una perspectiva humanizada y emotiva, puesto que las habilidades sociales y emocionales son de igual importancia en la formación integral del individuo. Asimismo, la dependencia exclusiva de las TIC puede generar una disparidad digital, a la vez que propiciar la exclusión de una parte del alumnado. Es por ello que se deben utilizar aprovechando sus grandes beneficios, pero sin obviar las posibles desventajas que pueden acarrear en un aula de Educación Secundaria.

5. PLAN DE INTERVENCIÓN

5.1. Contextualización del centro

El Instituto de Educación Secundaria Barranco Las Lajas es un centro escolar ubicado en la zona alta del municipio tinerfeño de Tacoronte, en las inmediaciones de los barrios de El Ortigal —San Cristóbal de La Laguna— y Agua García —Tacoronte—. Dicho centro educativo es punto de referencia para dos centros de primaria: el CEIP Emeterio Gutiérrez Albelo y el CEIP El Ortigal.

Se enmarca en un entorno sociocultural de índole agraria, donde la economía de las familias del alumnado oscila entre media y baja. Además, se encuentra bastante alejado del casco urbano y con serias dificultades de comunicación. La altitud media en la que se sitúa el centro es de unos 912 metros sobre el nivel del mar (msnm), en una zona caracterizada por un clima muy frío y una alta humedad ambiental, sin embargo, el edificio carece de aislamiento y acondicionamiento adecuados. Por tanto, la infraestructura del Instituto es limitada y se utilizan todos los espacios disponibles.

Cabe destacar como este centro educativo ha evolucionado a lo largo del tiempo: inicialmente fue un Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP) y, posteriormente, se adaptó para ofrecer únicamente Educación Secundaria. En el proceso de adaptación se eliminó el comedor escolar y se transformó en una cafetería. Se habilitaron aulas para talleres de tecnología e informática, además de mejorarse el cerramiento para garantizar la seguridad del alumnado. A pesar de este progreso, el centro necesita actualizarse y modernizarse, tanto en funcionalidad como en infraestructuras.

En cuanto a su estructura (Figura 6), cuenta con una edificación principal de dos plantas —señalada en la imagen con color naranja—, donde se encuentran la mayoría de aulas, la biblioteca, la sala de profesorado, la conserjería, la secretaría, los departamentos generales y de orientación, entre otras dependencias. En la misma planta, pero con acceso diferenciado, se ubica la cafetería. Por otro lado, la segunda planta cuenta con el resto de aulas, así como con el laboratorio, el aula de música, el taller de plástica y tecnología, el aula de pedagogía terapéutica, así como el aula del programa de formación profesional adaptada.

Además de la edificación principal, el IES Barranco Las Lajas posee un aula enclave —señalada en la imagen con color azul oscuro—, que actualmente se encuentra en desuso, así como un espacio para los baños exteriores y el almacén de material de educación física —señalado en la imagen con color verde—. También incluye una cancha cubierta —señalada en la imagen con color violeta—, un huerto, un invernadero, mesas de cultivo —señalados en color amarillo—, y cuartos de aseo con un generador —en desuso— y una bomba de agua —señalados en la imagen con color blanco—.

Se trata por tanto de un centro de características rurales, muy pequeño que cuenta con una plantilla de 36 docentes, 4 trabajadores de administración y servicios, y un alumnado altamente multicultural, contando tanto con estudiantes vernáculos como con alumnado INTARSE originarios de Senegal, Malí, Marruecos, entre otros países del continente africano.

Figura 6. Edificaciones del IES Barranco Las Lajas



Fuente: Programación General Anual, 2023

En cuanto a la formación ofertada para este curso académico 2022/2023 es la siguiente (Tabla 1):

Tabla 1. Oferta formativa del IES Barranco Las Lajas

Oferta formativa	
Nivel	Estudio
Ciclo Formativo de Grado Medio	1º CFGM Servicios Socioculturales y a la Comunidad - Atención a Personas en Situación de Dependencia (LOE)
Ciclo Formativo de Grado Medio	2º CFGM Servicios Socioculturales y a la Comunidad - Atención a Personas en Situación de Dependencia (LOE)
Educación Secundaria Obligatoria	4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)
Educación Secundaria Obligatoria	1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE)
Educación Secundaria Obligatoria	2º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)
Educación Secundaria Obligatoria	Primer curso del Programa de Mejora del Aprendizaje y el Rendimiento (LOMCE)
Educación Secundaria Obligatoria	3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE)
Educación Secundaria Obligatoria	Primer curso Diversificación Curricular (LOMLOE)
Programa de Formación Profesional Adaptada	1º PFPA Agraria - Actividades Auxiliares en Viveros, Jardines y Centros de Jardinería (LOMCE)
Programa de Formación Profesional Adaptada	2º PFPA Agraria - Actividades Auxiliares en Viveros, Jardines y Centros de Jardinería (LOMCE)

Fuente: Gobierno de Canarias, 2023

5.2. Descripción de los grupos clase

La propuesta de innovación se ha llevado a cabo en todos los grupos del centro donde se imparte la materia de Música, resultando los siguientes niveles (Tabla 2):

Tabla 2. Niveles educativos y horas de música semanales donde se implementó la propuesta de innovación

Nivel	Horas/Semana
1º ESO	1
2º ESO	2
3º ESO	2

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Esto supone un total de 90 estudiantes repartidos en varios grupos de la correspondiente manera (Tabla 3):

Tabla 3. Número de alumnado en cada grupo-clase

Grupo	Nº de alumnado
1ºA	15
1ºB	15
2ºA/C (PMAR)	27
2ºB	16
3ºA/B	17
TOTAL	90

Fuente: Elaboración propia, 2023

En lo que respecta al clima del aula en cada una de las sesiones, en términos generales, ha sido sumamente favorable. El alumnado se ha mostrado respetuoso con el profesorado y ha prestado atención a las indicaciones impartidas. Sin embargo, en ocasiones puntuales, especialmente en el grupo de mayor tamaño de segundo año de ESO, se ha presentado cierta demora para dar inicio a las explicaciones debido a que los estudiantes se encontraban conversando sin atender al docente. En consecuencia, el clima establecido durante el desarrollo de las clases ha sido excelente, ya que no ha sido necesario llamar la atención en prácticamente ningún momento y no se han presentado situaciones disruptivas graves ni conflictos mayores. En general, el nivel de participación ha sido bastante elevado, especialmente en los grupos de primero y segundo año.

Por otro lado, es importante destacar que, a pesar de que el centro educativo está situado en una zona rural en el norte de la isla, existe una alta diversidad cultural en las aulas debido a la presencia de varios centros de acogida para menores inmigrantes en las áreas circundantes. Finalmente, se han identificado diversas Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) en los diferentes grupos: como el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), el Trastorno por Déficit de Atención (TDA), la Incorporación Tardía al Sistema Educativo (INTARSE), Especiales Condiciones Personales e Historial Escolar (ECOPHE) así como las Altas Capacidades Intelectuales (ALCAIN), siendo las NEAE de mayor proporción el alumnado TDAH e INTARSE.

5.3. Objetivos de la propuesta de innovación

La propuesta en cuestión persigue el objetivo principal de garantizar la adquisición de los conocimientos musicales establecidos en el Currículo de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE), mediante el disfrute de la materia de Música a través de una experiencia gamificada. De igual forma, se pretenden atender diversos objetivos específicos, tales como:

- Estimular la motivación y el trabajo cooperativo entre los estudiantes.
- Aprovechar los beneficios las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) sin generar desigualdades y sin que perjudiquen las limitaciones de recursos en los centros educativos, para mejorar la adquisición de la Competencia Digital.
- Valorar el patrimonio artístico canario bajo una perspectiva de género, reconociendo el trabajo de las mujeres artistas del archipiélago.

Asimismo, en cada nivel se persigue lograr, además de los anteriores, los siguientes objetivos (Tabla 4):

Tabla 4. Objetivos de la propuesta de innovación por niveles educativos

1º ESO

Identificar y comprender la estructura compositiva de una canción diferenciando cada una de sus partes.

Fomentar una perspectiva interdisciplinar en la enseñanza de la música, promoviendo la interacción con otras expresiones artísticas como la Educación Plástica y Visual. Se busca así enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, favoreciendo su comprensión de la música como parte de un conjunto de manifestaciones culturales que se entrelazan y complementan entre sí.

Estimular el pensamiento crítico y la reflexión en torno a los mensajes que se difunden en la industria musical, a fin de detectar aquellos que fomentan la desigualdad de género.

2º ESO

Conocer las distintas etapas de la Historia de la Música, así como sus principales características.

Adquirir un conocimiento detallado sobre los/las compositores/as más destacados de cada uno de los periodos musicales, así como saber cuáles son sus obras más representativas.

3º ESO

Mejorar la coordinación, la memoria rítmica, así como la capacidad para reconocer las distintas figuras musicales, mediante el seguimiento de un musicograma adaptado a un contexto cercano al alumnado, para fomentar la creatividad y el disfrute de la música.

Desarrollar la capacidad de distinguir y reconocer los distintos instrumentos de la pequeña percusión a través de la escucha activa.

Interpretar en coordinación con el grupo-clase una pieza musical en estilo de batucada, manteniendo una adecuada sincronización y precisión rítmica, siguiendo con atención la partitura establecida y aplicando correctamente las técnicas de ejecución instrumental.

Fuente: Elaboración propia, 2023

5.4. Normativa y anclaje curricular

La propuesta de innovación en cuestión se encuentra sustentada en la nueva ley educativa, siguiéndose rigurosamente el Decreto de Canarias que estipula el Currículo de la materia de Música para Educación Secundaria Obligatoria en dicha Comunidad Autónoma. Es importante destacar que, si bien es cierto que en el presente curso académico en 2º de ESO aún se encuentra vigente la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE), se ha llevado a cabo bajo la normativa actualmente en vigor (LOMLOE) para garantizar su viabilidad a largo plazo.

En este sentido, se han establecido los criterios de evaluación con sus correspondientes competencias específicas, se han determinado los saberes básicos que se adquirirán, y se ha establecido la contribución a las competencias clave que se trabajarán en cada nivel a través de las situaciones de aprendizaje presentadas (Tablas 5, 6 y 7). Todo ello con el fin de proporcionar un aprendizaje significativo y de calidad que contribuya al desarrollo integral de los estudiantes.

Tabla 5. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 1º de ESO

JUEGOS DEL TIEMPO			
LOMLOE			
1º ESO			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Competencias clave
1	1.1	I. Escucha y percepción 1: 1.1, 1.5 2: 2.1, 2.2 3: 3.2 II. Interpretación, improvisación y creación escénica 3: 3.3 III. Contextos y culturas	CCL, CP y CCEC

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de LOMLOE, 2023

Tabla 6. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 2º de ESO

JUEGOS DEL TIEMPO			
LOMLOE			
2º ESO			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Competencias clave
1 y 4	1.1 y 4.1	I. Escucha y percepción	CCL, CP, CCEC, STEM, CD, CPSAA, CC y CE
		1: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5	
		2: 2.1, 2.2	
		3: 3.2	
		II. Interpretación, improvisación y creación escénica	
1: 1.5			
		3: 3.2, 3.3	
		III. Contextos y culturas	
		4, 5, 6	

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de LOMLOE, 2023

Tabla 7. Anclaje curricular de la unidad didáctica en 3º de ESO

JUEGOS DEL TIEMPO			
LOMLOE			
3º ESO			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Competencias clave
3	3.1 y 3.2	I. Escucha y percepción	CCL, CCEC, CPSAA y CC
		1: 1.1, 1.2, 1.4, 1.5	
		II. Interpretación, improvisación y creación	
		1: 1.1, 1.2, 1.7	
		3: 3.1, 3.3	
		III. Contextos y culturas	
		4	

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos de LOMLOE, 2023

Además, con la implementación de esta propuesta se pretende contribuir al logro de los objetivos de etapa, así como a desarrollar el perfil de salida requerido que permita al alumnado convertirse en ciudadanos competentes y capaces de enfrentar desafíos, a través del desarrollo de habilidades críticas y resolutivas, para interactuar de manera efectiva en la sociedad.

5.5. Secuencia didáctica

DATOS TÉCNICOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “LOS JUEGOS DEL TIEMPO”	
Trimestre: Tercero	Centro Educativo: IES Barranco Las Lajas
Cursos: 1º, 2º y 3º ESO	Sesiones totales: 11
Autoría: Tania Rojano Padrón	Materia: Música (MUS)

IDENTIFICACIÓN

Descripción:

A través de la realización de esta Unidad Didáctica se pretende que todos los grupos que cursan la materia de Música en el IES Barranco Las Lajas, a través de una metodología de gamificación y uso de las TIC, vayan adquiriendo los saberes básicos requeridos a cada nivel del Currículo de Música mientras juegan cooperativamente para lograr un objetivo común: conseguir la llave que abre el portal *ronzuniano*¹ donde ha quedado atrapada en otra línea temporal una cantante canaria. Para lograrlo, se deben superar una serie de desafíos musicales y, para ello, se divide a cada nivel por “Clanes” que representen los colores del archipiélago canario. De esta manera, 1º de ESO será el Clan Blanco, 2º de ESO el Clan Amarillo y 3º de ESO el Clan Azul. A su vez, dentro de cada grupo-clase se trabajará por grupos cooperativos heterogéneos que cuentan con los siguientes nombres de elementos representativos de las islas: Drago, Mero, Teide, Gofio y Timple. De esta manera, el alumnado irá adquiriendo una serie de conocimientos musicales adaptados a su nivel educativo donde se presentarán 3 productos finales: un caligrama musical para el caso de 1º de ESO, una vídeo-entrevista a compositores/as de la historia para 2º de ESO y una batucada para el grupo de 3º. Cabe destacar, por otra parte, que a medida que se van realizando correctamente los distintos desafíos en forma de actividades musicales, se van consiguiendo puntos en forma de *ronzus*, los cuales se irán colocando en un marcador colgado en el aula y servirán para fabricar la llave del tiempo que se necesita para ganar el juego.

De esta modo, además de adquirir los conocimientos musicales necesarios a través del disfrute de la materia de Música mediante una experiencia gamificada, se atenderán distintos objetivos como: fomentar la inclusión dentro del aula y el trabajo cooperativo, contribuir al desarrollo de la Competencia Digital, así como valorar el patrimonio artístico-musical canario con un enfoque de género. En consecuencia, se obtiene una secuencia didáctica de carácter competencial y siguiendo las líneas estratégicas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Justificación:

La utilización de la gamificación, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el patrimonio musical canario bajo una perspectiva de género en la unidad didáctica de música para la ESO, se presenta como una herramienta educativa innovadora y efectiva para la formación integral de los estudiantes.

¹ *Ronzuniano*: palabra inventada que hace referencia al nombre propio del portal del tiempo.

La gamificación en el aula de música se enfoca en el uso de juegos y actividades lúdicas para fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado. Esta metodología proporciona, por tanto, un ambiente dinámico, creativo y colaborativo, que favorece la exploración y la experimentación, incentivando el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La incorporación de las TIC en esta propuesta de innovación, por su parte, permite una mayor interacción y diversificación de recursos multimedia, lo que potencia el aprendizaje en el aula y refuerza la capacidad de los discentes para integrar la información que reciben. Sin embargo, pese a que no se sabe cuál es el contexto social-tecnológico con el que el profesorado se va a tener que enfrentar a la hora de la implementación de la propuesta, se ha optado porque el uso de las TIC no sea un impedimento para ningún tipo de centro educativo o circunstancia económica del alumnado. Es por ello que también se han utilizado elementos tangibles —como un marcador de puntos o tarjetas identificativas de equipos—, para que de este modo se pueda producir una experiencia más realista que motive a no pasar grandes periodos de tiempo inmersos en el mundo virtual.

Los conocimientos que se pretenden adquirir en cada nivel han sido escogidos siguiendo la Programación de Aula llevada a cabo las semanas anteriores a la implementación de la propuesta en el IES Barranco Las Lajas, para que de este modo se pueda aplicar el principio constructivista de aprendizaje y seguir en la misma línea del proceso de enseñanza-aprendizaje comenzado en el tercer trimestre y que el alumnado pueda comenzar la unidad partiendo de unos conocimientos previos.

Finalmente, se ha enlazado toda la propuesta con temática propia del archipiélago canario, ya que el patrimonio musical de esta Comunidad Autónoma es un recurso valioso que permite a los estudiantes conocer y valorar la riqueza cultural de las Islas Canarias. Además, se ha tenido en cuenta la perspectiva de género, que en la enseñanza de la música permite desafiar los estereotipos de género, fomentando la igualdad de oportunidades, así como atendiendo a la diversidad.

En conclusión, la unidad didáctica presentada en la materia de Música de la ESO a través de la gamificación y uso de las TIC, es una propuesta pedagógica que apunta a potenciar el aprendizaje integral de los estudiantes, fomentando la creatividad, la colaboración, la exploración, así como el pensamiento crítico, a la vez que contribuye a la valoración y preservación del patrimonio cultural canario.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Modelos de enseñanza:

Enseñanza directa (EDIR), Enseñanza no directiva (END), Expositivo (EXPO).

Fundamentos metodológicos:

La metodología de esta situación de aprendizaje se basa en la aplicación de diversas estrategias y métodos que permiten un enfoque activo y práctico, adecuado a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado. Se utilizarán escasos métodos expositivos y se hará hincapié en las clases prácticas, así como en la construcción del conocimiento por parte del propio alumnado a través de la gamificación. De esta manera se buscará potenciar el desarrollo de un aprendizaje competencial, inclusivo y autorregulado, mediante el uso de recursos y estrategias metodológicas apropiadas.

Se tendrán en cuenta las necesidades específicas del alumnado y se utilizarán prácticas como la organización flexible del aula, la atención personalizada, la heterogeneidad en los grupos de trabajo, la variedad de recursos — tanto TIC como analógicos —, el trabajo cooperativo, la reducción de la Zona de Desarrollo Próximo, la entrega de recompensas, el aprendizaje a partir de los gustos y/o intereses del alumnado, etc. El rol del docente, por tanto, será el de acompañante y orientador, ayudando a cada estudiante a situarse y participar en su propio proceso de aprendizaje.

De este modo, la situación didáctica utilizará modelos metodológicos emergentes y activos como pueden ser los siguientes: *Bring Your Own Device* (BYOD), gamificación, uso de las TIC, trabajo cooperativo o *Flipped Classroom*.

Cabe destacar, además, que se establecerán claramente los objetivos, el plan de trabajo, los materiales necesarios, los tiempos de cada actividad y cómo se evaluará cada tarea, realizando los ajustes que fueran necesarios para mejorar los aspectos pertinentes durante el proceso de implementación de la propuesta.

Finalmente, al concluir cada sesión, se colocarán en el marcador de puntos los *ronzus* obtenidos.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

JUEGOS DEL TIEMPO (1º ESO)


Actividad 1: ¡Comienzan los juegos del tiempo!

Descripción:

En la primera actividad se introduce "Los Juegos del Tiempo". Se muestra en el proyector la portada de una presentación en *Canva* con el título de la unidad didáctica y se anuncia a los estudiantes que escucharán un audio con un mensaje muy importante. El mensaje explica que una cantante canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal al cruzar el portal *ronzuniano* del bosque de laurisilva. Para salvarla, los estudiantes deben superar una serie de desafíos musicales para conseguir la llave que abre el portal y así poder averiguar de quién se trata.

En dicho audio, se indica que "el jugador que más sueño tenga leerá en voz alta lo siguiente". En ese momento, la persona que se ofrezca voluntaria después de escuchar la frase anterior, recibe una carta de bienvenida. La carta informa al Clan Blanco (1º de ESO) que una artista canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal y que, para recuperarla, deben seguir las indicaciones de las *coaches* de los Juegos del Tiempo, así como organizarse en los siguientes equipos: Timple, Drago, Mero y Gofio. A continuación, se le indica al alumnado que debe sacar su dispositivo móvil y, de forma individual, acceder al cuestionario de *Google Forms* que se abre a través del QR de la tarjeta de equipo para contestar las preguntas de forma anónima. Para saber que ya han acabado, se les explica que quien vaya terminando debe volver a guardar el teléfono. Posteriormente, a través de la presentación de *Canva* se expone que el juego se realizará cooperativamente entre los dos grupos de 1º de ESO — el llamado Clan Blanco — y que también el resto de niveles participará superando distintos desafíos, pero con el propósito de lograr el mismo objetivo común. Asimismo, se expondrá el objetivo del juego, qué hay que hacer para conseguirlo: ganar *ronzus*, y cómo se consiguen los *ronzus*: superando una serie de desafíos musicales. Al terminar las explicaciones se requiere que vuelvan a sacar el dispositivo móvil e inserten el código proyectado en la pestaña "enter code" de *Mentimeter*. Esta acción se realiza para poder cumplimentar el siguiente ejercicio: "Escribe el nombre de tu canción y/o cantante favorito/a". En cuanto vayan apareciendo en la pizarra las canciones y/o cantantes a modo de lluvia de ideas, con la ayuda de una ruleta virtual, se asigna una canción a cada grupo. Una vez elegidas y escuchadas, se recuerda la estructura que puede tener una canción y se marca de tarea para la próxima sesión: establecer las partes de la canción del grupo al que pertenecen — introducción, estrofas, pre estribillo, estribillo, puente, solos y coda —. Si se realiza la tarea obtendrán una recompensa que descubrirán en la próxima sesión.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Encuestación.	Diario de clase del profesorado. Cuestionario.	Cuestionario. Trabajo de aula.
Tipos de evaluación según el agente		
Heteroevaluación.		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos
		Espacios

Grupos cooperativos (4).	1	<p>Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i>: http://bitly.ws/EEtp (1º ESO A). http://bitly.ws/EEtv (1º ESO B).</p> <p>Audio elaborado con <i>Text2mp3</i>:</p>  <p>Tarjetas de bienvenida. Tarjetas de equipos con <i>QR</i>. Cuestionario en <i>Google Forums</i>. <i>Mentimeter</i>. Marcador de los juegos del tiempo. <i>Ronzus</i>. Ruleta virtual: http://bitly.ws/v8wT</p>	Aula de Música.
--------------------------	---	---	-----------------

Actividad 2: Desafío 1 – Caligrama


Descripción:

Antes de comenzar la actividad, en primer lugar, se procede a la entrega de recompensas por la tarea realizada y a la corrección de las estructuras de cada canción. Seguidamente, se distribuye un dibujo, en blanco, relacionado con la melodía asignada a cada grupo y se inicia la explicación sobre la técnica del caligrama, así como los criterios que deben ser considerados para su adecuada realización. En este sentido, se proyecta una leyenda cromática en la presentación, en la que cada color representa una parte específica de la estructura de una pieza musical: introducción, pre estribillo, estribillo, estrofas, puente, solos y coda. Con base en ello, se espera que los estudiantes completen el caligrama seleccionando las palabras de la letra que deseen, siempre y cuando respeten el matiz indicado en la leyenda para cada sección de la pieza.

Mientras se ejecuta la actividad, se escuchan las canciones y se muestran en la pizarra ejemplos de caligramas a modo de ejemplo ilustrativo. Una vez culminada la elaboración de los caligramas, se les toma una fotografía y se procede a su almacenamiento en *Google Drive* para su posterior montaje en formato de vídeo mediante la aplicación *Capcut*. En este sentido, el vídeo —que se realizará de forma grupal— debe incluir la totalidad de los caligramas creados por el equipo, un audio de la obra musical de fondo y una portada apropiada. Para la culminación de la actividad,

se editan todos los vídeos para obtener el producto final denominado "Así suena el Clan Blanco".

Luego de superar los desafíos planteados, se notifica a los estudiantes que han logrado los *ronzus* requeridos para el cumplimiento del objetivo del juego, lo que les permitirá acceder al marcador de puntos y obtener una llave que contiene un código QR que revelará quién es la artista canaria que había quedado atrapada en el tiempo. Una vez resuelto el enigma y superado con éxito Los Juegos del Tiempo, se reproduce la canción de esta artista: Ocho maravillas – Nia. Con ello se pretende destacar la importancia de preservar el Patrimonio Histórico, Natural y Artístico de nuestras islas, así como realizar una reflexión crítica sobre las mujeres artistas canarias y su música.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación	
Observación sistemática. Análisis de documentos, producciones y/o artefactos.	Diario de clase del profesorado. Rúbricas.	Ejercicio de tarea: separar las partes de la canción. Caligrama.	
Tipos de evaluación según el agente			
Heteroevaluación.			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
Grupos cooperativos (4).	2	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEtp (1º ESO A). http://bitly.ws/EEtv (1º ESO B). Tarjetas de equipos con <i>QR</i> . Marcador de los juegos del tiempo. <i>Ronzus</i> . Dibujos para el caligrama. Materiales para colorear. <i>Youtube</i> . <i>Google Drive</i> <i>Capcut</i> Llave del tiempo con QR:	Aula de Música.
		 ¡OBJETIVO CUMPLIDO!	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

JUEGOS DEL TIEMPO (2º ESO)

Actividad 1: ¡Comienzan los juegos del tiempo!

Descripción:

En la primera actividad se introduce "Los Juegos del Tiempo". Se muestra en el proyector la portada de una presentación en *Canva* con el título de la unidad didáctica y se anuncia a los estudiantes que escucharán un audio con un mensaje muy importante. El mensaje explica que una cantante canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal al cruzar el portal *ronzuniano* del bosque de laurisilva. Para salvarla, los estudiantes deben superar una serie de desafíos musicales para conseguir la llave que abre el portal y así poder averiguar de quién se trata.

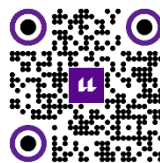
En dicho audio, se indica que "el jugador que más sueño tenga leerá en voz alta lo siguiente". En ese momento, la persona que se ofrezca voluntaria después de escuchar la frase anterior, recibe una carta de bienvenida. La carta informa al Clan Amarillo (2º de ESO) que una artista canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal y que, para recuperarla, deben seguir las indicaciones de las *coaches* de los Juegos del Tiempo, así como organizarse en los siguientes equipos: Timple, Drago, Mero, Gofio y Teide, para el caso del grupo con mayor número de estudiantes. A continuación, se le indica al alumnado que debe sacar su dispositivo móvil y, de forma individual, acceder al cuestionario de *Google Forms* que se abre a través del QR de la tarjeta de equipo para contestar las preguntas de forma anónima. Para saber que ya han acabado, se les explica que quien vaya terminando debe volver a guardar el teléfono. Posteriormente, a través de la presentación de *Canva* se expone que el juego se realizará cooperativamente entre los dos grupos de 2º de ESO —el llamado Clan Amarillo— y que también el resto de niveles participará superando distintos desafíos, pero con el propósito de lograr el mismo objetivo común. Asimismo, se expondrá el objetivo del juego, qué hay que hacer para conseguirlo: ganar *ronzus*, y cómo se consiguen los *ronzus*: superando una serie de desafíos musicales.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Encuestación.	Diario de clase del profesorado. Cuestionario.	Cuestionario. Trabajo de aula.

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
2ºB: Grupos cooperativos (4). 2ºA/C: Grupos cooperativos (5).	1	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEtM (2º ESO A/C). http://bitly.ws/EEtT (2º ESO B). Audio elaborado con <i>Text2mp3</i> :	Aula de Música.



Tarjetas de bienvenida.
Tarjetas de equipos con *QR*.
Cuestionario en *Google Forms*.
Marcador de los juegos del tiempo.
Ronzus.

Actividad 2: Desafío 1 – Una entrevista con compositores/as

Descripción:

Para llevar a cabo esta actividad, previamente se imparte una base de conocimiento sobre la línea del tiempo de la Historia de la Música, así como sus principales características musicales en cada periodo histórico. A continuación, se elaboran guiones de entrevistas para un compositor representativo de cada uno de los siguientes periodos de la Historia de la Música: Edad Media, Renacimiento, Barroco, Clasicismo, Romanticismo, Siglo XX —Vanguardias y Rock—. Los compositores elegidos son: Hildegarden von Bingen, Tomás Luis de Victoria, Bach, Mozart, Verdi, Stravinsky y David Bowie. Se distribuye un guion de preguntas a cada grupo, explicando que deben leer la entrevista, identificar a qué periodo histórico pertenece el compositor y formular entre una y tres preguntas elaboradas por el propio equipo de trabajo.

Una vez corregidos los guiones, se procede al ensayo y se dan las indicaciones para la grabación del vídeo, que se realizará por grupos en la sala de grabación donde se encuentra el *chroma key*. Los demás equipos practican su entrevista mientras escuchan obras de los compositores o editan su vídeo con *Capcut*, después de recibir las indicaciones para la correcta elaboración de un *crhoma*. Los requisitos que deben cumplirse para la vídeo-entrevista son los siguientes:

- Debe establecerse un fondo adecuado a la época histórica.
- Debe incluir una portada con el siguiente título: “Una entrevista con...”
- Deben añadirse subtítulos.
- De forma opcional para ganar un *ronzu* extra, se podrá añadir fragmentos de obras musicales del compositor en formato *mp3*.
- Se valorará positivamente la originalidad, la inclusión de *stickers*, comentarios, etc.

Una vez finalizados todos los vídeos, se publican los requisitos a través del *Classroom* y se establece una fecha de entrega. En la última sesión se visualizan todos y cada uno de ellos y se aprende a través de la metodología BYOD acerca de todas las épocas históricas musicales y algunos de sus representantes más destacados. Durante la visualización, un/a voluntario/a de cada grupo sale a la pizarra para localizar en una línea temporal a los compositores con su periodo histórico. Al finalizar el visionado, se


proyecta un vídeo elaborado por la docente con las tomas falsas recogidas de todos los grupos de trabajo para, de este modo, crear un ambiente de distensión y diversión al finalizar el proyecto.

Luego de superar los desafíos planteados, se notifica a los estudiantes que han logrado los *ronzus* requeridos para el cumplimiento del objetivo del juego, lo que les permitirá acceder al marcador y obtener una llave que contiene un código QR que revelará quién es la artista canaria que había quedado atrapada en el tiempo. Una vez resuelto el enigma y superado con éxito Los Juegos del Tiempo, se reproduce la canción de esta artista: Ocho maravillas – Nia. Con ello se pretende destacar la importancia de preservar el Patrimonio Histórico, Natural y Artístico de nuestras islas, así como realizar una reflexión crítica sobre las mujeres artistas canarias y su música.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Análisis de documentos, producciones y/o artefactos.	Diario de clase del profesorado. Rúbrica.	Guion entrevista. Trabajo de aula. Vídeo.

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
2ºB: Grupos cooperativos (4). 2ºA/C: Grupos cooperativos (5).	4	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEtM (2º ESO A/C) http://bitly.ws/EEtT (2º ESO B) Tarjetas de equipos con <i>QR</i> . Marcador de los juegos del tiempo. <i>Ronzus</i> . <i>Crhoma Key</i> . Focos. <i>Capcut</i> . <i>Classroom</i> Guiones. <i>Youtube</i> . Llave del tiempo con QR: <div style="text-align: center;">  <p>¡OBJETIVO CUMPLIDO!</p> </div>	Aula de Música Estudio de grabación (sala <i>crhoma key</i>).

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

JUEGOS DEL TIEMPO (3º ESO)

Actividad 1: ¡Comienzan los juegos del tiempo!

Descripción:

En la primera actividad se introduce "Los Juegos del Tiempo". Se muestra en el proyector la portada de una presentación en *Canva* con el título de la unidad didáctica y se anuncia a los estudiantes que escucharán un audio con un mensaje muy importante. El mensaje explica que una cantante canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal al cruzar el portal *ronzuniano* del bosque de laurisilva. Para salvarla, los estudiantes deben superar una serie de desafíos musicales para conseguir la llave que abre el portal y así poder averiguar de quién se trata.


En dicho audio, se indica que "el jugador que más sueño tenga leerá en voz alta lo siguiente". En ese momento, la persona que se ofrezca voluntaria después de escuchar la frase anterior, recibe una carta de bienvenida. La carta informa al Clan Azul (3º de ESO) que una artista canaria se ha quedado atrapada en otra línea temporal y que, para recuperarla, deben seguir las indicaciones de las *coaches* de los Juegos del Tiempo, así como organizarse en los siguientes equipos: Timple, Drago, Mero, Gofio y Teide. A continuación, se le indica al alumnado que debe sacar su dispositivo móvil y, de forma individual, acceder al cuestionario de *Google Forms* que se abre a través del QR de la tarjeta de equipo para contestar las preguntas de forma anónima. Para saber que ya han acabado, se les explica que quien vaya terminando debe volver a guardar el teléfono. Posteriormente, a través de la presentación de *Canva* se expone que el juego se realizará cooperativamente entre el grupo-clase de 3º de ESO — el llamado Clan Azul — y que también el resto de niveles participará superando distintos desafíos, pero con el propósito de lograr el mismo objetivo común. Asimismo, se expondrá el objetivo del juego, qué hay que hacer para conseguirlo: ganar *ronzus*, y cómo se consiguen los *ronzus*: superando una serie de desafíos musicales.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Encuestación.	Diario de clase del profesorado. Cuestionario.	Cuestionario. Trabajo de aula.

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
Grupos cooperativos (5).	1	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEud Audio elaborado con <i>Text2mp3</i> :	Aula de música.

		 <p>Tarjetas de bienvenida. Tarjetas de equipos con <i>QR</i>. Cuestionario en <i>Google Forums</i>. Marcador de los juegos del tiempo. <i>Ronzus</i>.</p>	
--	--	--	--

Actividad 2: Desafío 1 – ¿Qué instrumento suena?

Descripción:

Al inicio de la sesión se propone una dinámica diferente, en la cual el alumnado deberá tomar dos lápices de colores y ponerse de pie para realizar un musicograma guiado — utilizando percusión corporal y lápices como instrumentos musicales — al ritmo de una pieza musical familiar para el grupo clase, específicamente "*Music Sessions #52 - Quevedo & Bizarrap*". Previamente, se les brinda una explicación detallada sobre cada elemento y cómo llevarlo a cabo para garantizar la correcta ejecución del ejercicio. Luego, los estudiantes regresan a sus grupos de trabajo y se les proporciona una ficha para comenzar la actividad "¿Qué instrumento suena?".

La actividad se desarrolla en equipo cooperativo, en la que los estudiantes deben prestar atención a tres videos y registrar en la casilla "Nombres" los instrumentos de pequeña percusión —parche, metal y madera— que se presentan en la pantalla. Posteriormente, deberán adivinar qué instrumento se está tocando y escribirlos en orden junto a cada número correspondiente. Al finalizar el desafío, se recoge la actividad y se les informa que en la siguiente sesión se les entregará la calificación correspondiente. Si el promedio del grupo es igual o superior a un 5 sobre 10, se considerará que han superado el desafío planteado.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Análisis de documentos, producciones y/o artefactos.	Diario de clase del profesorado. Escala de valores.	Ficha de escucha activa. Trabajo de aula.

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
Grupos cooperativos (5).	1	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEud	Aula de Música.

		Tarjetas de equipos con <i>QR</i> . Marcador de los juegos del tiempo. Ronzus. Vídeos de Youtube: Musicograma: Baquetas o lápices. Fichas.	
--	--	--	--

Actividad 3: Desafío 2 – Batucada

Descripción:

Antes de dar inicio a la sesión, se procede a entregar las calificaciones y a sumar el correspondiente *ronzu* en el marcador si es necesario. En cuanto a la siguiente actividad, se comienza por proyectar los 5 pentagramas que contienen las secuencias rítmicas que conforman la batucada y se reparte una a cada equipo con la ayuda de una ruleta virtual. En primer lugar, se realiza una práctica de cada patrón rítmico con el gran grupo y utilizando únicamente las palmas. Posteriormente, cada grupo de trabajo ejecuta el patrón rítmico que le ha sido asignado y, una vez asimilado el ritmo, se procede a la entrega de los instrumentos.

Se les indica que no deben tocar los instrumentos hasta que el profesorado dé la señal correspondiente y, cuando sea necesario detenerse, la docente levantará la mano para indicarlo. A continuación, cada grupo practica su patrón rítmico con su instrumento y posteriormente se van uniendo progresivamente los demás grupos hasta lograr ejecutarlo de forma homogénea.


Finalmente, se proyecta un recurso en forma de vídeo de *YouTube* y se sigue la partitura correspondiente. Se van realizando pausas para explicar la cantidad de repeticiones que se deben hacer, los silencios que tienen que ser respetados, entre otros aspectos. Por último, se realiza una ejecución completa de la pieza y se graba en vídeo.

Luego de superar los desafíos planteados, se notifica a los estudiantes que han logrado los *ronzus* requeridos para el cumplimiento del objetivo del juego, lo que les permitirá acceder al marcador y obtener una llave que contiene un código QR que revelará quién es la artista canaria que había quedado atrapada en el tiempo. Una vez resuelto el enigma y superado con éxito Los Juegos del Tiempo, se reproduce la canción de esta artista: Ocho maravillas – Nia. Con ello se pretende destacar la importancia de preservar el Patrimonio Histórico, Natural y Artístico de nuestras islas, así como realizar una reflexión crítica sobre las mujeres artistas canarias y su música.

Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Observación sistemática. Análisis de documentos, producciones y/o artefactos.	Diario de clase del profesorado. Lista de cotejo.	Batucada. Trabajo de aula.

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
Gran grupo en forma de “U”.	1	Proyector. Móviles. Presentación en <i>Canva</i> : http://bitly.ws/EEud Tarjetas de equipos con <i>QR</i> . Marcador de los juegos del tiempo. Ronzus. Vídeo de Youtube Panderos. Bongós. Triángulos. Claves. Cascabeles. Ruleta virtual: http://bitly.ws/v8wT Llave del tiempo con <i>QR</i> : 	Aula de Música.

5.6. Atención a la diversidad

En los grupos donde se ha implementado la propuesta existe el siguiente alumnado NEAE:

En 1º de la ESO se parte con: un TDAH y un ECOPHE con ACU, además de 3 estudiantes INTARSE. Por otro lado, en 2º de la ESO existe bastante heterogeneidad ya que para la materia de Música se une el grupo de 2º ESO B con 2 ESO C, siendo este último el Primer curso del Programa de Mejora del Aprendizaje y el Rendimiento (PMAR). En este nivel hay: cuatro TDAH, un ALCAIN y 3 INTARSE. Finalmente, en el grupo clase de 3º de la ESO se encuentran 6 alumnos INTARSE. Teniendo lo anteriormente mencionado en cuenta, se toman una serie de medidas de atención educativa.

A lo largo de las sesiones, el profesorado de música atiende al alumnado TDAH de la siguiente manera: elogia la conducta adecuada, evita los castigos si no se cumple la conducta correcta, utiliza un lenguaje positivo, ignora conductas menores, dedica tiempo al alumnado TDAH, anticipa las situaciones problemáticas y supervisa frecuentemente. Además, establece un código “secreto” con el alumnado TDAH para avisarle cuando está iniciando o está inmerso en una conducta inadecuada, así prescindirá de estar constantemente llamando su atención y las consecuencias para su autoestima.

- En primer lugar, antes de comenzar con las actividades, el profesorado de música divide las tareas de manera que el alumnado TDAH tenga la posibilidad de hacer muchas, pero de corta duración.
- Debido a que el alumnado NEAE con TDAH aprende mejor en un ambiente estructurado y predecible, para la realización de las actividades, los grupos cooperativos deberán ser heterogéneos y no podrán coincidir dos estudiantes con TDAH en el mismo grupo. Así pues, nada más llegar al aula, el alumnado sabrá con qué compañeros/as va a trabajar y a qué grupo pertenece.
- En cuanto a la colocación del alumnado TDAH en el aula, se situarán lo más cerca posible del profesorado y lejos de posibles distracciones como pueden ser: ventanas, al fondo del aula, puertas, etc.
- El alumnado TDAH tendrá el rol de secretario dentro de su grupo e irá anotando las aportaciones de los miembros del equipo. Además, realizará las fotocopias necesarias y repartirá las fichas para poder guiar la actividad motora.
- Se proporcionarán descansos frecuentes y regulares después de cada pequeña actividad realizada. Estos descansos consistirán en que el alumnado TDAH podrá a realizar un recado como: borrar la pizarra, cerrar o abrir la ventana, buscar un material, guardar los instrumentos, etc., con el fin de que entre en movimiento sin necesidad de sanción.
- Además, las instrucciones que se les explica oralmente al alumnado también se entregarán detalladamente por escrito y con diferentes elementos de resalte. De este modo, el alumnado con TDAH focaliza la atención en los conceptos “clave”.
- Cada vez que se realice una nueva explicación, el docente se asegurará que el alumnado TDAH le mira a los ojos y entiende lo expuesto, haciéndole algunas preguntas que pueda contestar correctamente.
- El alumnado TDAH, siguiendo con su rol de secretario, será el encargado de llevar el dispositivo móvil para realizar las búsquedas o grabaciones necesarias. De esta manera, focalizará su atención en no perder el dispositivo y cumplir su rol de grabar correctamente.
- Se realizarán actividades cambiando la disposición general del aula, además de en otras ubicaciones, y sin la necesidad de estar sentados en una silla durante toda la sesión. De este modo, el alumnado TDAH podrá moverse más libremente.
- Finalmente, a la hora de realizar los montajes en *Capcut*, el profesorado asegurará que el alumnado con TDAH ha comprendido los pasos a seguir y le marcará la tarea de ayudar a los estudiantes que les cueste más la competencia digital dentro de su grupo. Es necesario combinar tareas en las que tengan más dificultad con otras en las que el/la alumno/a destaque, con la finalidad de mejorar su autoestima y motivación.

6. PLAN DE SEGUIMIENTO

6.1. Temporalización

A pesar de que la Unidad Didáctica propuesta estaba originalmente diseñada para ser implementada en 11 sesiones, diversas circunstancias que se relacionan con las actividades planificadas en el centro educativo donde se implementó la propuesta, hicieron que se llevara a cabo en un total de 9 sesiones. Como consecuencia, resultó imposible realizar la producción del vídeo final de los caligramas dentro del plazo previsto.

Una dificultad adicional en cuanto a la temporalización se presentó debido al amplio espacio de tiempo transcurrido entre las dos sesiones del primer nivel, motivado por actividades extraescolares, días festivos y, en general, el reducido número de horas de la materia de Música que se imparten a la semana en el centro educativo en cuestión. Esta situación implica un reto adicional para el docente, quien debe planificar cuidadosamente la secuencia y el contenido de cada sesión para lograr una cobertura adecuada de los contenidos y actividades planificadas, y así garantizar el éxito del aprendizaje del alumnado. Además, esta complejidad temporal requiere una mayor dosis de creatividad y habilidad didáctica por parte del profesorado, a fin de mantener la motivación y el interés de los estudiantes a pesar de las limitaciones temporales impuestas.

No obstante, es importante destacar que, a pesar de la temporalización reducida, se logró cumplir exitosamente con todas las actividades planificadas para cada sesión de 55 minutos en cada nivel correspondiente. En particular, para 1º de ESO se destinaron dos sesiones, mientras que para 2º se requirieron cinco sesiones. Finalmente, se destinaron dos sesiones para el grupo de 3º ESO.

Es fundamental señalar que, a pesar de la dificultad impuesta por la temporalización acortada, se aseguró una planificación adecuada de las actividades y se logró cumplir con los objetivos en cada nivel educativo.

6.2. Evaluación

El proceso evaluativo de la propuesta gamificada se ha llevado a cabo mediante diversas técnicas, incluyendo la observación sistemática, la encuestación y el análisis de documentos, producciones y/o artefactos. Para ello, se han utilizado herramientas como el diario de clase del profesorado, rúbricas, listas de cotejo, así como cuestionarios. Los instrumentos a evaluar abarcan distintas áreas, como escritos, piezas musicales o recursos tecnológicos, y cabe destacar como algunos se evalúan de forma grupal mientras que otros se evalúan de forma individual, siguiendo un porcentaje previamente establecido.

Es importante destacar que la cooperación y trabajo en equipo han sido elementos clave en el proceso evaluativo, ya que se ha fomentado la cohesión del grupo, mejorando el ambiente y aumentando la motivación y el bienestar del alumnado. En este sentido, se han utilizado técnicas de observación sistemática y encuestación para evaluar el trabajo en equipo y la actitud participativa del alumnado.

Por otro lado, en cuanto a la evaluación de los productos finales, se han utilizado rúbricas y listas de cotejo para valorar el cumplimiento de los requisitos y la calidad de

los mismos. También se ha llevado a cabo un análisis de los documentos y artefactos generados por el alumnado durante el proceso de gamificación.

Es importante destacar que, en todo momento, la evaluación ha sido realizada mediante heteroevaluación, salvo al final de la implementación de la propuesta, donde se realiza una autoevaluación grupal de forma oral en el aula.

A continuación, se especifica cómo se ha evaluado cada instrumento y se presentan las rúbricas y listas de cotejo utilizadas para la evaluación de los productos finales:

Tabla 8. Evaluación de cada instrumento por nivel educativo

1° ESO		
Caligrama (80%) (INDV)	Participación/Tarea/Actitud (20%) (INDV)	
2° ESO		
Entrevista (20%) (GRU)	Vídeo (70%) (GRU)	Participación/Actitud (10%) (IND)
3° ESO		
Ficha (30%) (GRU)	Batucada (60%) (INDV)	Participación/Actitud (10%) (INDV)

Fuente: Elaboración propia, 2023

Cabe destacar, por otra parte, que para la construcción de las herramientas de evaluación se han establecido los siguientes criterios: identificación de la estructura musical, caligrama, presentación en vídeo, trabajo en equipo, realización de tareas, realización de la entrevista, conocimiento del compositor/a, grabación de la entrevista, puntualidad de entrega, compromiso con el grupo —participación activa, respeto a los compañeros, cooperación —, técnica de agarre del instrumento y postura corporal, seguimiento de la partitura y de las pautas del profesorado, habilidad técnica en el manejo de los instrumentos —ritmo, precisión, coordinación— y presentación de la batucada —ritmo, energía, cohesión del grupo — (Figuras 7 y 8).

Figura 7. Rúbricas de los productos finales de 1º y 2º ESO

CALIGRAMA			
1º ESO			
Criterios	Excelente (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Identificación de la estructura musical	Identificó y describió correctamente la estructura musical de la canción.	Identificó y describió adecuadamente la estructura musical de la canción, pero con algunos errores o falta de detalles.	No supo identificar correctamente la estructura de la canción.
Caligrama	El caligrama está muy bien diseñado y detallado, muestra una gran creatividad y es fácilmente comprensible.	El caligrama está bien diseñado, es comprensible y muestra cierta creatividad, pero podría tener más detalles o mejor presentación.	El caligrama está mal diseñado o es difícil de comprender.
Presentación en video	El video está bien producido y editado, muestra una gran creatividad y está bien sincronizado con el audio.	El video está adecuadamente producido y editado, pero podría tener algunos errores o falta de detalles en la sincronización con el audio.	El video está mal editado y no se ha insertado correctamente el audio.
Trabajo en equipo	El grupo trabaja de manera excelente y demostró una gran colaboración, respeto y compromiso mutuo.	El grupo trabajó adecuadamente, pero podría haber habido algunos conflictos o falta de colaboración en algún momento.	El grupo trabajó mal con muchos conflictos y falta de colaboración constantes.
Realización de tareas	Se realizaron las tareas en el plazo acordado y no hubo retrasos en la entrega.	Se realizaron las tareas aunque algo fuera del plazo de entrega.	No se realizaron las tareas correspondientes.

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA			
2º ESO			
Criterios	Excelente (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Realización de la entrevista	Se añaden las preguntas de manera excelente y entrando en profundidad en el tema.	Se añaden las preguntas requeridas con una respuesta adecuada pero de manera superficial.	Se añaden las preguntas de manera incorrecta o no se realiza ninguna pregunta.

VÍDEO - ENTREVISTAS			
2º ESO			
Criterios	3 puntos	2 puntos	1 punto
Conocimiento del compositor/a	El grupo demuestra un conocimiento amplio y detallado del compositor y época histórica a la que pertenece.	El grupo tiene algún conocimiento sobre el compositor y época histórica a la que pertenece, pero no profundiza en detalle.	El grupo no tiene ningún conocimiento del compositor ni época histórica a la que pertenece.
Grabación de la entrevista	El grupo responde todas las preguntas de forma clara y precisa, sin la necesidad de leer y manteniendo un buen comportamiento en el set de grabación.	El grupo responde a la mayoría las preguntas de forma clara y precisa, leyendo alguna de ellas y manteniendo un buen comportamiento en el set de grabación.	El grupo no responde a las preguntas de forma clara y precisa y manteniendo un comportamiento disruptivo en el set de grabación.
Presentación en video	El video cumple de manera excelente todos los requisitos requeridos y se añaden más elementos originales.	El video cumple adecuadamente la mayoría de los requisitos requeridos.	El video no cumple con los requisitos requeridos.
Trabajo en equipo	El grupo trabaja de manera excelente y demostró una gran colaboración, respeto y compromiso mutuo.	El grupo trabajó adecuadamente, pero podría haber habido algunos conflictos o falta de colaboración en algún momento.	El grupo trabajó mal con muchos conflictos y falta de colaboración constantes.
Puntualidad de entrega	Se realizaron las tareas en el plazo acordado y no hubo retrasos en la entrega.	Se realizaron las tareas aunque algo fuera del plazo de entrega.	No se realizaron las tareas correspondientes.

Fuente: Elaboración propia, 2023

Figura 8. Rúbrica del producto final de 3º ESO

BATUCADA	
3º ESO	
Criterios	Puntuación
Compromiso con el grupo (participación activa, respeto a los compañeros, cooperación).	
Técnica de agarre del instrumento y postura corporal.	
Seguimiento de la partitura y de las pautas del profesorado.	
Habilidad técnica en el manejo de los instrumentos (ritmo, precisión, coordinación).	
Presentación de la batucada (ritmo, energía, cohesión del grupo).	
Cada criterio se evaluará de la siguiente manera:	
0 puntos	No se ha cumplido con el criterio
5 puntos	Se ha cumplido con el criterio de manera insuficiente
10 puntos	Se ha cumplido con el criterio de manera suficiente
15 puntos	Se ha cumplido con el criterio de manera buena
20 puntos	Se ha cumplido con el criterio de manera excelente

Fuente: Elaboración propia, 2023

7. RESULTADOS

La muestra representativa de personas que participaron en el cuestionario se compone de un 41,8% de estudiantes de 1º de ESO, un 36,4% de 2º y un 21,8% de 3º (Figura 11). Es importante destacar que más de la mitad de los encuestados manifiesta su agrado por las clases de música, aunque todavía existe una proporción significativa de estudiantes —casi el 40%— que no siente afinidad por esta materia (Figura 9).

En cuanto a la metodología empleada en las clases de música, los resultados indican que, aunque la mayoría de los estudiantes manifiesta haber recibido más clases prácticas, alrededor del 42% ha recibido clases teóricas en su mayoría. Estos resultados deben ser modificados para lograr un mayor porcentaje de clases prácticas, cercano al 100% en un futuro (Figura 9).

En relación a la tercera pregunta del cuestionario (Figura 12), se indaga acerca del uso de la gamificación en las clases de música. Los resultados indican que el 52,7% de los estudiantes ha utilizado esta metodología en pocas ocasiones, mientras que un 25,5% manifiesta haber aprendido conceptos musicales jugando en bastantes clases. Es destacable el 16% de estudiantes que afirma haber aprendido jugando en la mayoría de las clases, lo que representa una oportunidad para aumentar el uso de la gamificación en las clases de música y revertir estos resultados (Figura 10).

En cuanto a las últimas preguntas, la gran mayoría de los estudiantes —casi el 90%— considera que aprenderían mejor a través de una metodología basada en la gamificación, mientras que solo un 1,1% preferiría seguir utilizando una metodología tradicional de aprendizaje (Figura 10).

Por último, se realizó una pregunta abierta para indagar sobre los intereses del alumnado en relación a la materia de música. Las respuestas indican que los estudiantes esperan clases dinámicas, muy prácticas, en las que se utilicen instrumentos musicales, se cambien las disposiciones y espacios habituales del aula de música y se utilicen canciones de diferentes géneros para abordar los gustos del grupo clase. Además, los estudiantes valoran la actitud del profesorado hacia ellos y esperan ser respetados y tratados con amabilidad. Como es habitual en este tipo de encuestas en la etapa educativa, se obtienen respuestas que no responden directamente a las preguntas o que manifiestan una gran desmotivación por las clases por parte del alumnado (Figura 10).

A partir de los resultados del cuestionario, se pueden extraer varias conclusiones:

En primer lugar, se puede observar que existe una gran proporción de estudiantes a los que no les gusta la materia de música, lo cual puede ser una barrera para su aprendizaje y disfrute de la misma. Además, se puede apreciar que, aunque la mayoría de los estudiantes ha recibido algunas clases prácticas de música, todavía hay una gran proporción que ha recibido clases teóricas, lo cual no es ideal para fomentar el interés y la motivación hacia la música.

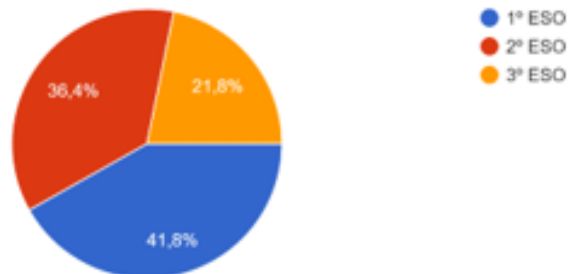
Por otro lado, la gamificación todavía no se ha utilizado lo suficiente en el aula de música, aunque existe un porcentaje significativo de alumnado que ha aprendido conceptos jugando en algunas ocasiones. Por lo tanto, podría ser beneficioso para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes implementar más estrategias de gamificación en las sesiones de música.

Finalmente, es importante destacar que los estudiantes valoran mucho la actitud del profesorado hacia ellos, lo que indica la importancia de establecer una relación positiva y respetuosa entre docente y alumnado, para crear un ambiente de aprendizaje agradable y motivador. En conclusión, se puede afirmar que, para el alumnado, la implementación de una metodología más práctica y basada en la gamificación, junto con

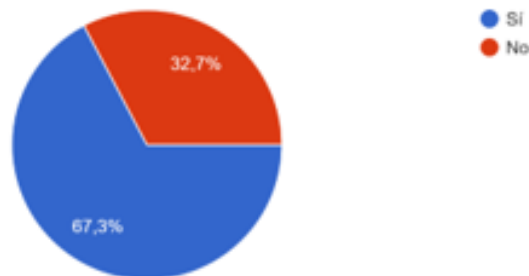
una buena relación entre docentes y estudiantes, podría mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje en las clases de música.

Figura 9. Tres primeras preguntas del cuestionario inicial

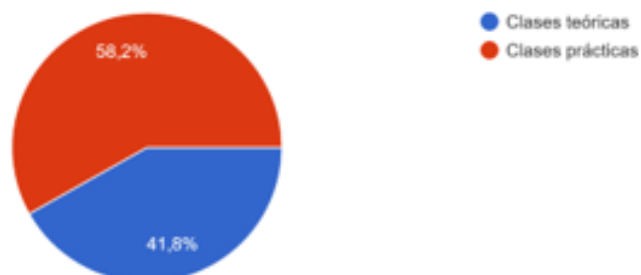
¿En qué curso estás?
55 respuestas



Desde que recibes clases de Música, tanto en el colegio como en el instituto, ¿te han gustado las clases?
55 respuestas



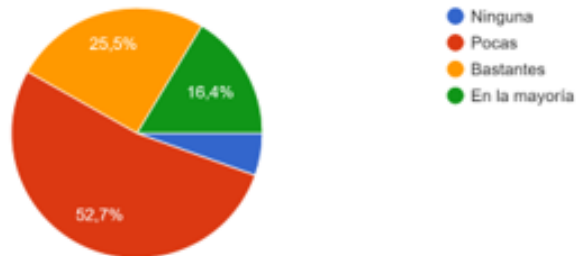
Esas clases han sido en su mayoría:
55 respuestas



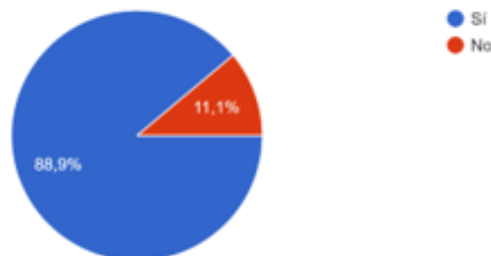
Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos del alumnado del IES Barranco Las Lajas, 2023.

Figura 10. Tres últimas preguntas del cuestionario inicial

¿En cuántas clases a lo largo de tu vida has aprendido conceptos musicales jugando?
55 respuestas



¿Crees que aprenderías mejor a través de juego?
54 respuestas

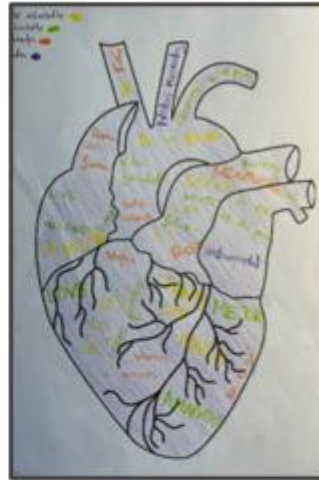


¿Cómo serían tus clases de música ideales?
50 respuestas

Practicando con juegos y tocando instrumentos
Horas libres o con libertad de usar los instrumentos
Que hicieramos más actividades como tocar canciones que nos gustan
Con música divertida
Práctica con instrumentos varios
Clases de prácticas
Haciendo manualidad o actividades al aire libre
Con más juegos en vez de tanta teoría
En las que sean prácticas y diferentes a las "normales"

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos del alumnado del IES Barranco Las Lajas, 2023.

Figura 12. Caligramas de 1º ESO



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos del alumnado del IES Barranco Las Lajas, 2023.

En cuanto a la dinámica de trabajo en el aula, se pudo observar una mejora significativa en la cohesión tanto de los pequeños grupos como del grupo-clase, lo cual se tradujo en un mayor bienestar por parte del alumnado. La metodología de la

gamificación, al fomentar el trabajo colaborativo y la competición amistosa, permitió que los estudiantes se sintieran más involucrados y comprometidos con las actividades propuestas, generando de este modo un ambiente más agradable y distendido en el aula.

Asimismo, a través de la observación participativa, se pudo apreciar cómo los discentes se encontraban más felices y motivados al asistir a las clases de música, lo cual se reflejó en una mejora significativa de la actitud durante el desarrollo de las sesiones. Este aspecto es especialmente relevante en el caso de la materia de de música, ya que la motivación y el interés del alumnado pueden ser factores determinantes en el éxito de la propia enseñanza musical.

En resumen, la implementación de la propuesta mediante la aplicación de la metodología de la gamificación y la utilización regulada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, no solo coadyuvó al cumplimiento de los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también produjo un efecto favorable en la dinámica grupal y en el bienestar emocional de los estudiantes, propiciando un entorno más estimulante y placentero en el ámbito académico.

8. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

Tal como señala Ryan en su obra de 1985, el éxito académico depende en gran medida de la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este sentido, una propuesta de innovación pedagógica, que involucre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) así como la metodología activa de la gamificación, se presenta como una alternativa altamente efectiva para mejorar el rendimiento académico.

Luego de haber implementado una propuesta innovadora en la materia de Música para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), se puede afirmar que esta metodología resulta altamente efectiva y satisfactoria. Uno de los aspectos más sobresalientes de la propuesta es la activa participación y motivación de los estudiantes, quienes se involucraron de manera entusiasta en todas las tareas y actividades propuestas. La incorporación de la gamificación y las TIC permitió una mayor interacción y dinamismo dentro del aula, generando un ambiente de trabajo colaborativo y enriquecedor en todos los aspectos.

Además, la inclusión de ejes temáticos como el patrimonio musical canario o la perspectiva de género resultó ser clave para abordar la música desde un prisma holístico, permitiendo al alumnado valorar y apreciar la diversidad cultural de su propio contexto. Asimismo, la propuesta pedagógica logró motivar a aquella muestra de estudiantes que anteriormente se encontraban desmotivados o desinteresados en la materia, generando un cambio positivo en su actitud hacia el desarrollo de la misma.

Este éxito evidencia que la metodología empleada ha sido efectiva, permitiendo que los estudiantes se muestren más interesados en la música, participen activamente en las actividades y manifiesten un mayor gusto por el avance de las sesiones. Este impacto significativo en la motivación y el aprendizaje de los discentes demuestra que es posible generar un cambio positivo en aquellos que presentan dificultades o falta de interés.

En conclusión, la propuesta pedagógica implementada ha resultado altamente eficaz y satisfactoria, demostrando que se puede lograr enseñar los saberes básicos establecidos en la legislación de manera innovadora y atractiva, fomentando la participación activa de los estudiantes, así como contribuyendo a su formación integral como individuos.

En relación a posibles líneas futuras de mejora, se pueden plantear diversas propuestas, tales como la inclusión de tarjetas de equipo en formato multilingües o en sistema *Braille* para abarcar la diversidad, así como la generación de piezas musicales mediante Inteligencia Artificial (IA) para obtener melodías que se asemejen a las de los compositores trabajados. Asimismo, en aras de extrapolar el proyecto a otras áreas de aprendizaje, se podría explorar la transversalidad pedagógica involucrando disciplinas como Educación Plástica y Visual, Lengua y Literatura y/o Geografía e Historia. En virtud de ello, se baraja la posibilidad de extender la duración de la propuesta de innovación y aprovechar la pieza musical de Nia, así como toda la línea temática canaria que engloba al proyecto, con el objetivo de diseñar una actividad que se lleve a cabo el día de Canarias, en vista de que las situaciones de aprendizaje realizadas finalizan en el mes de mayo—coincidiendo con la celebración del festivo autonómico—.

Finalmente, cabe destacar como este tipo de propuestas pedagógicas, no generan únicamente un impacto positivo en el aprendizaje y motivación del alumnado, sino que también ayudan a contribuir en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, en particular el ODS número 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todas las personas.

“El juego es la forma más elevada de la investigación”

- Albert Einstein

BIBLIOGRAFÍA

- Abril Iza, M. F. (2020). *El uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH* (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Alsina Tarrés, M., & Farrés Cullell, I. (2019). *Playing or learning? Playful learning in teacher's musical training*. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, (16), 99-118. <http://dx.doi.org/10.5209/reciem.67853>
- Álvez, J. J. (2023). *Modelos innovadores de aprendizaje en el uso de las TIC en el aula* (Bachelor's thesis).
- Archilla Segade, H., & González de la Cruz, S. (2021). *Beneficios de la gamificación en el aula de música de educación secundaria [Benefits of gamification in secondary education music classroom]*. *Revista de Investigación en Educación*, 19(2), 163-177. doi: 10.6018/rie.445361
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Barrett, M., L. Branson, S. Carter, F. DeLeon, J. Ellis, C. Gundlach y D. Lee (2019). *Using Artificial Intelligence to Enhance Educational Opportunities and Student Services in Higher Education. Inquiry: The Journal of the Virginia Community Colleges*, 22(1), 1-11.
- Barrientos Escobar, V. A. (2022). *Criterios pedagógicos de la gamificación en el aula de música*.
- Berg, M. R. (2015). *La música y las TIC en educación primaria: del aula a la familia y la sociedad* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Dirigida por Dra. Andrea Giráldez Hayes.
- Borrás-Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Barcelona: UOC Press.
- Brazuelo Grund, F., & Gallego Gil, D. (2011). *Mobile Learning: los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla: MAD.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). *Gamification and student motivation. Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Campos, G. A. (2022). *La prevención del fracaso escolar: un desafío y un compromiso de todos* (Bachelor's thesis).
- Candel, E. C. (2019). *El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa*. *Artseduca*, (23), 70-97.
- Caro, M. D. M. (2021). *Educación, Gobierno Abierto y progreso: los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el ámbito educativo*. Una visión crítica de la LOMLOE. *Revista de educación y derecho*, (23).
- Carrapiço, F., Estrada, F. J. P., & Miranda, F. D. P. R. (2022). *Profesorado de enseñanza básica: características socioprofesionales, formación TIC y efectos en su práctica* (Algarbe-Portugal). *Campus Virtuales*, 11(2), 9-20.

- Carrasco, O. A. R. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa. *Revista Scientific*, 4, 54-67.
- Carrascosa Cambra, J., & Carrascosa López, C. (2021, February). *La implementación de las TIC en el aula de música en comparación a metodologías tradicionales de enseñanza como la clase magistral*. Estudio de caso. In Proceedings INNODOCT/20. International Conference on Innovation, Documentation and Education (pp. 355-362). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Carvalho, A.F., Calafell, M.N., & Carnicer, J.G. (2020). Recursos digitales para la enseñanza musical en la ESO.
- Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte*: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 1(1), 16-24.
- Cerdán, J. D., Aparicio, E., & Fuentes, D. (2017). *Innovación docente en la enseñanza de la música con TIC: La gamificación y las aplicaciones móviles*. Bordón. Revista de Pedagogía, 69(3), 119-134. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2017.48105>
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED*. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 27-33. Madrid, Organismo Internacional: Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- de Torres, L. F. (2023). *Las TIC'S en la Educación Musical: una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la Música*. DEDiCA Revista de Educação e Humanidades (dreh), (21), 1-28.
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación.
- Díaz-González, M. G. (2023). *Las TIC como herramienta artística en el aula. La enseñanza de la teoría del color en 1º de ESO a través de la metodología Flipped Classroom* (Master's thesis).
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). *Gamification in education: A systematic mapping study*. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- España-Bone, Y. I., & Viguera Moreno, J. A. (2021). *La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo*. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1).
- Esteban Bara, F., & Gil Cantero, F. (2022). *Las finalidades de la educación y la LOMLOE*. *Revista española de pedagogía*, 80(281), 13-30.
- Fernández Miravete, A.D. (2018). *La competencia digital del alumnado de Educación Secundaria en el marco de un proyecto educativo TIC (1:1)*. Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 1-13. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.1027>

- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). *La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales*. Revista Prisma Social, (31), 388-409.
- Freitas de Torres, L. (2023). *Las TIC en la Educación Musical: una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la Música*. DEDiCA Revista de Educação e Humanidades (dreh).
- González Pérez, A., & De Pablos Pons, J. (2015). *Factores que dificultan la integración de las TIC en las aulas*. Revista de Investigación Educativa, 33(2), 391-406. <https://doi.org/10.6018/rie.33.2.198161>
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise*. In Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems.
- Herranz de Lucas, C. (2017). *Las TIC en la educación musical en infantil. Propuesta de intervención*. Trabajo fin de grado de educación infantil. Tutorizado por Inés María Monreal Guerrero. Universidad de Zaragoza
- Howard, N. J. (2022). *Lecturer professional identities in gamification: A socio-material perspective*. Innovations in Education and Teaching International. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2086569>
- Larraz, N., Antoñanzas, J.L y Cuevas, J. (2020). *Creative skills in undergraduate primary education students*. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.05.11>
- Larraz, N., Antoñanzas, J.L. y Salavera, C. (2019). *El desarrollo de la creatividad en el alumnado universitario*. Propuesta de intervención en el grado de Magisterio de Educación Infantil. En S. Alonso, Romero, J.M., Rodríguez, C. y Sola, J. Investigación, innovación docente y TIC. Nuevos horizontes educativos (pp.1452-1461). Dykinson.
- Lluncor Vázquez, T. K. (2021). *Planificación de una unidad de aprendizaje en el área de Ciencias sociales, implementando la Mayéutica como estrategia pedagógica para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria*, 2020.
- Londoño Vázquez, L. M. (2020). *De los juegos a la gamificación*. *Edad y Educación*, 49, 265-280. <https://doi.org/10.17533/udea.ee.n49a14>
- López Fernández, R., Nieto Almeida, L. E., Vera Zapata, J. A., & Quintana Álvarez, M. R. (2021). *Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza*. Revista Universidad y Sociedad, 13(5), 542-550.
- López Meneses, E., Cobos Sanchiz, D., Hilario Martín Padilla, A., Molina García, L., & Jaén Martínez, A. (Eds.) (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Octaedro.
- López Rupérez, F. (2022). *El enfoque del currículo por competencias*. Un análisis de la LOMLOE. Revista española de pedagogía, 80(281), 55-68.

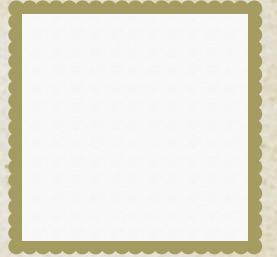
- Maldonados, M.F., & Bencomo, M.O. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*.
- Mendoza, S. T. B., Cedeño, J. A. M., Espinales, A. N. V., & Gámez, M. R. (2021). *Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 828-845.
- Muñoz-Repiso, A. G. V., Gómez-Pablos, V. B., & López García, C. (2014). *Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 21(42), 65-74.
- Ortiz-Morales, F. (2019). *Los retos de las innovaciones educativas hoy: Los docentes, las escuelas y los centros de innovación*. Educación y ciudad, 2(37), 91-101.
- Palacios Núñez, M. L., Toribio López, A., & Deroncele Acosta, A. (2021). *Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura*. Revista Universidad y Sociedad, 13(5), 134-145.
- Peñaherrera Acurio, W. P., Cunuhay Cuchi, W. C., Nata Castro, D. J., & Moreira Zamora, L. E. (2022). *Implementación de la Inteligencia Artificial (IA) como Recurso Educativo*. Recimundo, 6(2), 402-413. doi: [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.402-413](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.402-413)
- Pertegal Felices, M. L., & Lorenzo Lledó, G. (2019). *Gamificación en el aula a través de las TIC [Gamification in the classroom through the TIC]*. Revista INFAD 2019 N° 1, Vol. 3. DOI: 10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1535
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Anuario de Psicología, 27(1), 13-54. <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
- Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). *Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio*. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(1), 91-121.
- Rodríguez, F., & Campión, R. S. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital Text.
- Ruiz-Melero, M. (2017). *Estudiar los Perfiles Creativos de los Estudiantes en los Distintos Ámbitos Escolares de la Educación Secundaria*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia.
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Universidad Internacional de Andalucía.
- Sandoval Romero, Y., Arenas Fernández, A., López Meneses, E., Cabero Almenara, J., & Aguaded Gómez, J. I. (2012). *Las tecnologías de la información en contextos educativos*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC, 11(1), 13-25.
- Sapounidis, T., & Alimisis, D. (2020). *Educational robotics for STEM: A review of technologies and some educational considerations*. In A. M. Vilches, M. L. Gil Pérez, & M. C. Cañada (Eds.), *Science and mathematics education for 21st century citizens: Challenges and ways forward* (pp. 155-170). Nova Science Publishers.

- Soledispa, E. J. S. A., Figueroa, F. M. M., & Pico, G. L. M. (2021). *La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje: La retroalimentación como estrategia para el aprendizaje*. Sinapsis: La revista científica del ITSUP, 1(19), 14.
- Yoza Zambrano, C. A., & Moya Martínez, M. E. (2019). El modelo constructivista, la tecnología y la innovación educativa. Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

ANEXO



Estimado CLAN BLANCO



Como han escuchado a través del mensaje oficial, una artista canaria ha quedado atrapada en otra línea temporal. Para recuperarla deben seguir íntegramente las indicaciones que les facilitarán las coach de los Juegos del Tiempo así como organizarse por los siguientes equipos: TIMPLE, DRAGO, MERO y GOFIO

Confiamos plenamente en ustedes
Mucha suerte,

RCMS





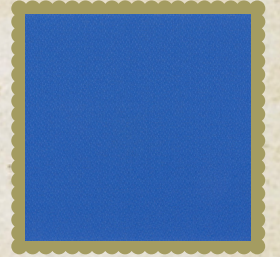
Estimado CLAN AMARILLO

Como han escuchado a través del mensaje oficial, una artista canaria ha quedado atrapada en otra línea temporal. Para recuperarla deben seguir íntegramente las indicaciones que les facilitarán las coach de los Juegos del Tiempo así como organizarse por los siguientes equipos: TIMPLE, DRAGO, MERO, GOFIO y TEIDE

Confiamos plenamente en ustedes
Mucha suerte,

RCMS





Estimado CLAN AZUL

Como han escuchado a través del mensaje oficial, una artista canaria ha quedado atrapada en otra línea temporal. Para recuperarla deben seguir íntegramente las indicaciones que les facilitarán las coach de los Juegos del Tiempo así como organizarse por los siguientes equipos: TIMPLE, DRAGO, MERO, GOFIO y TEIDE

Confiamos plenamente en ustedes
Mucha suerte,

RCMS





EQUIPO TIMPLE



EQUIPO TEIDE



EQUIPO MERO



EQUIPO GOFIO



EQUIPO DRAGO

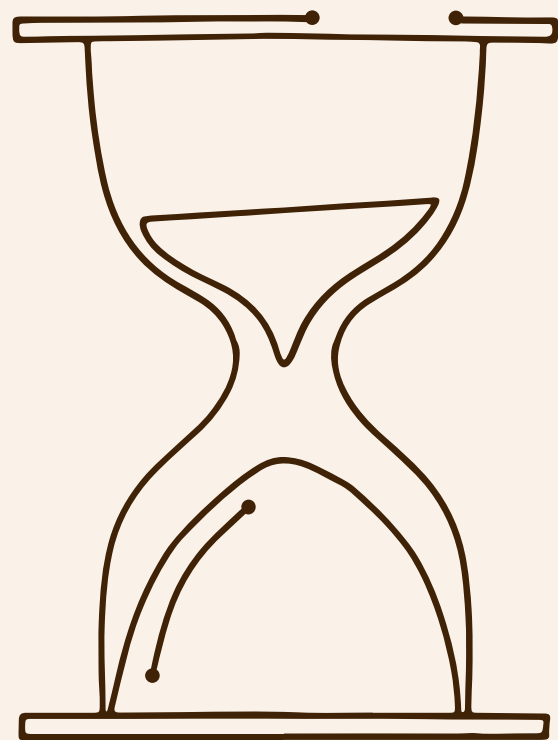


LOS JUEGOS DEL TIEMPO

IES BARRANCO LAS LAJAS
MÚSICA



¿OBJETIVO DEL JUEGO?

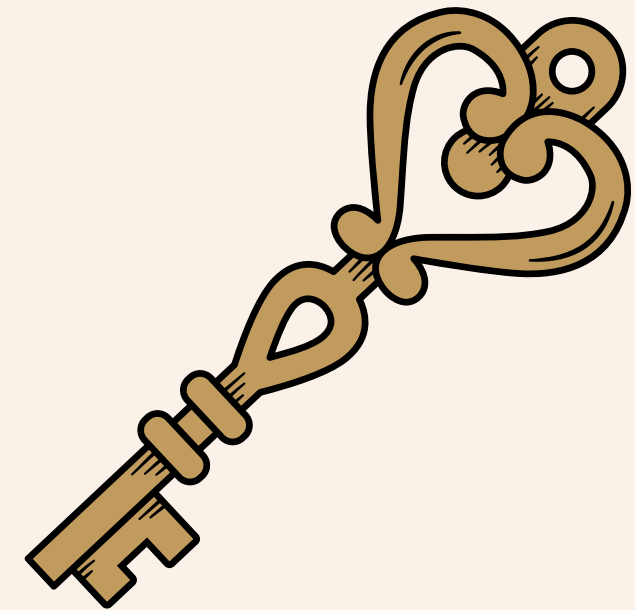


**TRAER DE VUELTA AL
PRESENTE A UNA CANTANTE
CANARIA ATRAPADA EN OTRA
LÍNEA TEMPORAL**



¿CÓMO?

GANANDO **RONZUS** PARA
FABRICAR LA LLAVE QUE
ABRE EL PORTAL DEL TIEMPO
RONZUNIANO



¿QUÉ HAY QUE HACER PARA CONSEGUIRLOS?



SUPERAR UNA SERIE DE
DESAFÍOS MUSICALES
SIGUIENDO EN TODO
MOMENTO **LAS INDICACIONES**
DE LAS COACHES

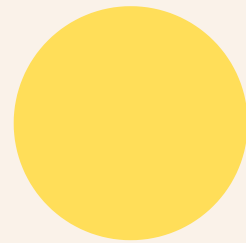


1º ESO



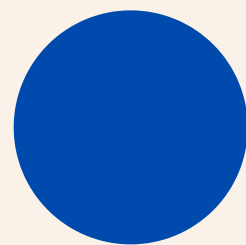
CLAN BLANCO

2º ESO



**CLAN
AMARILLO**

3º ESO



CLAN AZUL

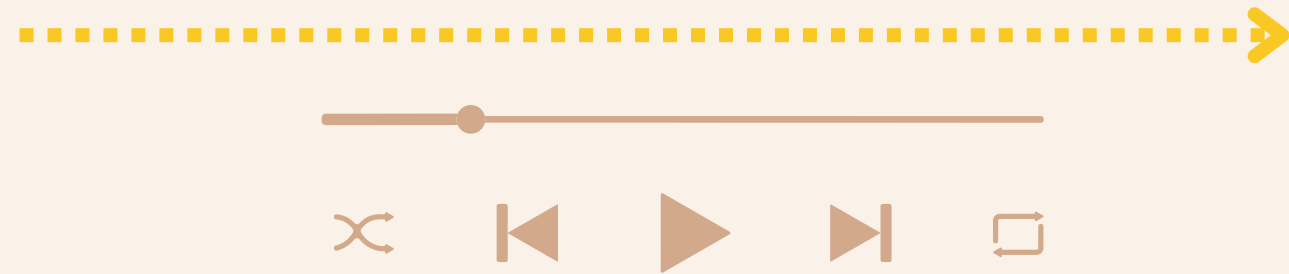
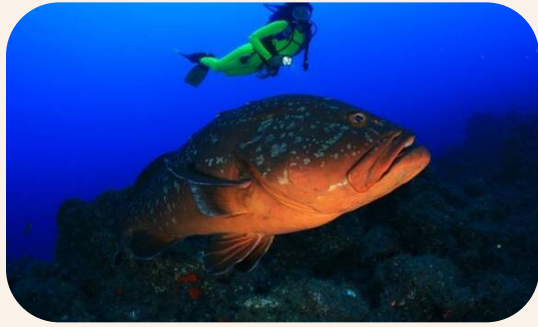


CLAN BLANCO

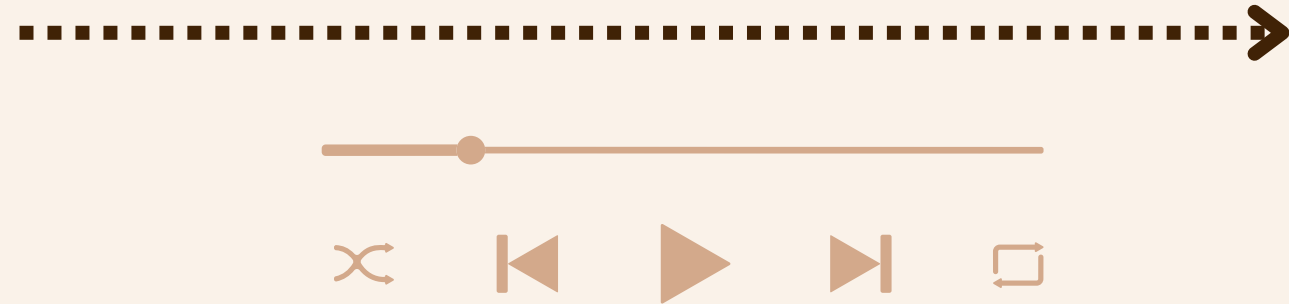


4 EQUIPOS

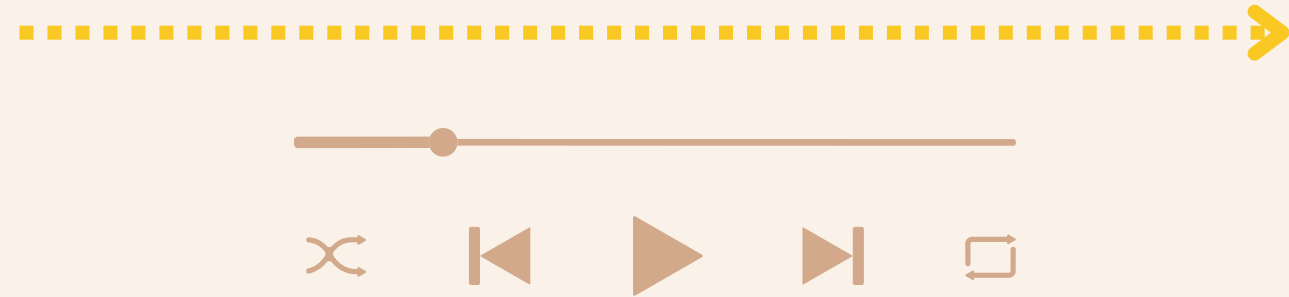




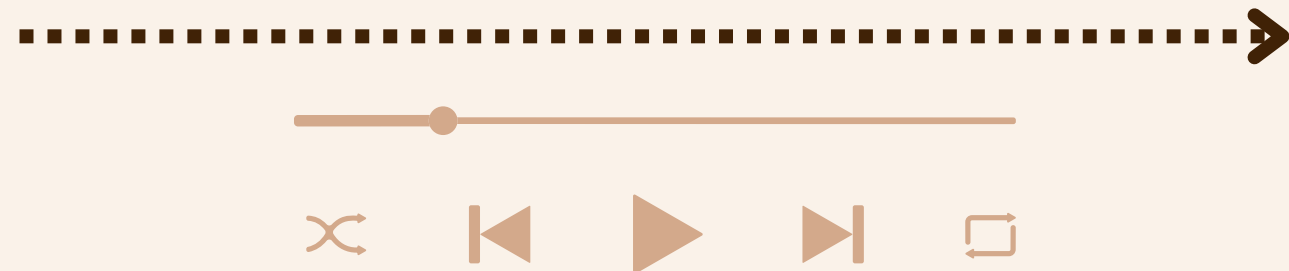
**ME FUI DE
VACACIONES**



**WAKA
WAKA**



**WEST
COAST**



**EL
TONTO**



RECOMPENSA TAREA



LEYENDA DE COLORES

INTRO

ESTROFA

PRE ESTRIBILLO

ESTRIBILLO

PUENTE Y SOLOS

CODA



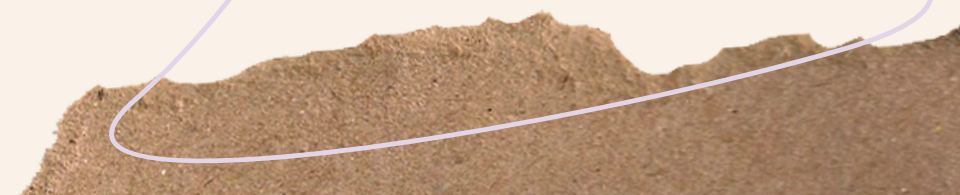
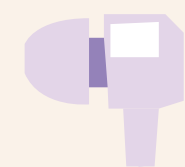


CALIGRAMA

ME FUI DE VACACIONES

INTRO, ESTROFAS Y ESTRIBILLO

3 COLORES

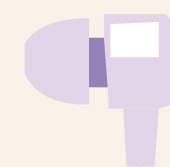




WAKA WAKA

INTRO, ESTROFAS, PRE
ESTRIBILLO, ESTRIBILLO,
PUENTE, CODA

6 COLORES

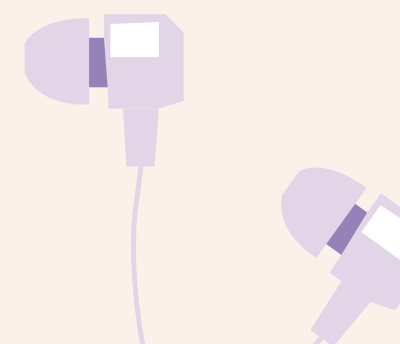




WEST COAST

**INTRO, ESTROFAS,
PRE ESTRIBILLO,
ESTRIBILLO, PUENTE,
CODA**

6 COLORES





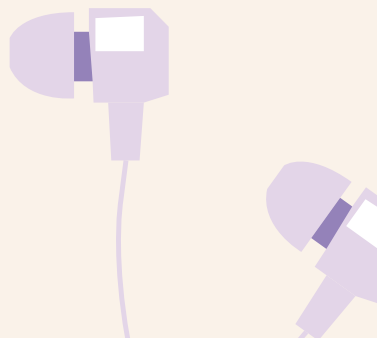
CALIGRAMA



EL TONTO

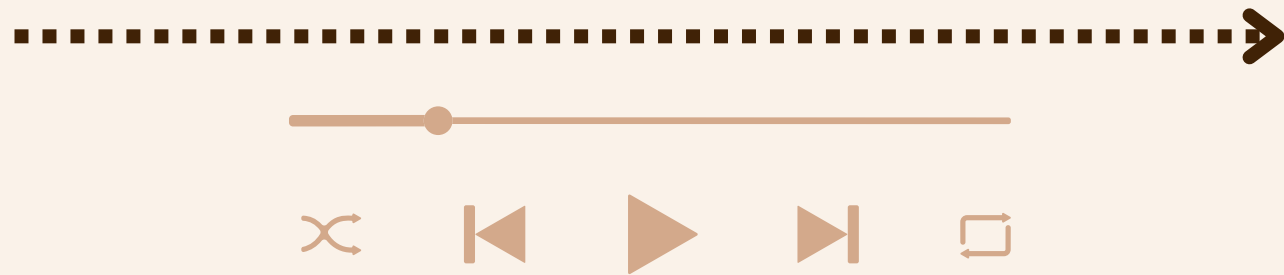
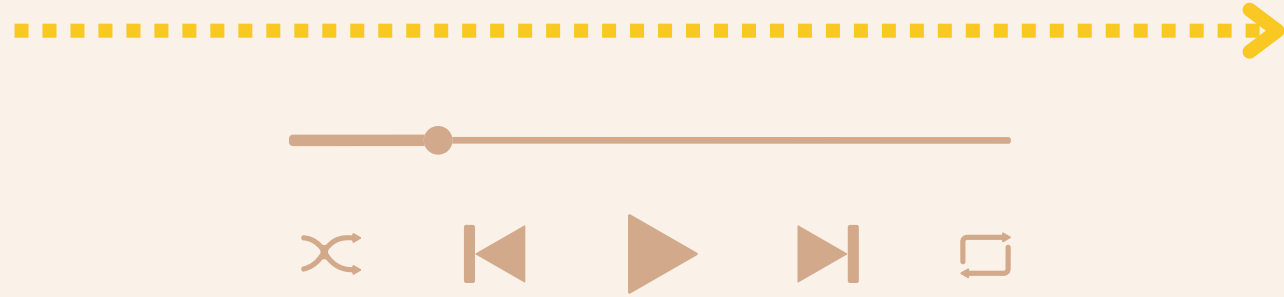
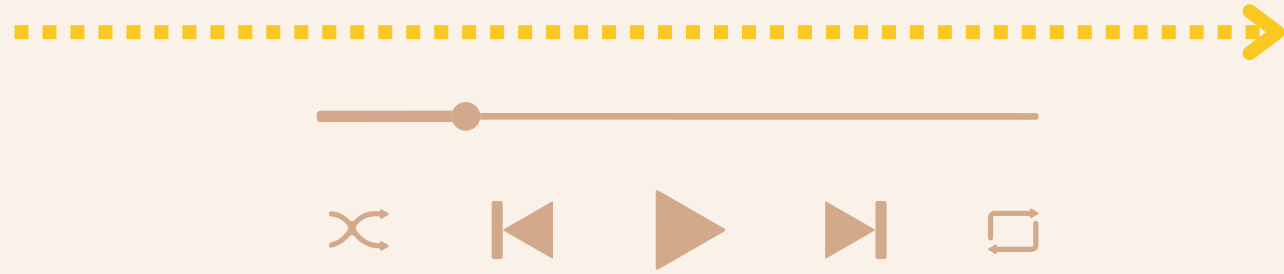
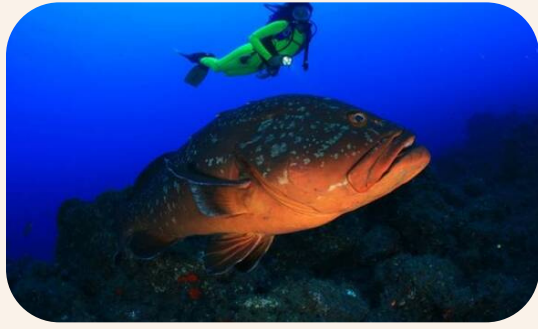
**INTRO, ESTROFAS, PRE
ESTRIBILLO, ESTRIBILLO,
PUENTE**

5 COLORES



Escribe el nombre de las canciones o cantantes que más te gusten

lola indigo
olivia rodrigo dynamite
shakira waka waka nada bunny
taylor swift karma paulo Londra
anuell aa jordan manchada
shakira quevedo bzrp
karol g morad rosalia
feid xylon jealussy olivia rodrigo
mora mora lana del rey west coast
upamecano la bachata
bts morat
ezvit 810
anuel aa



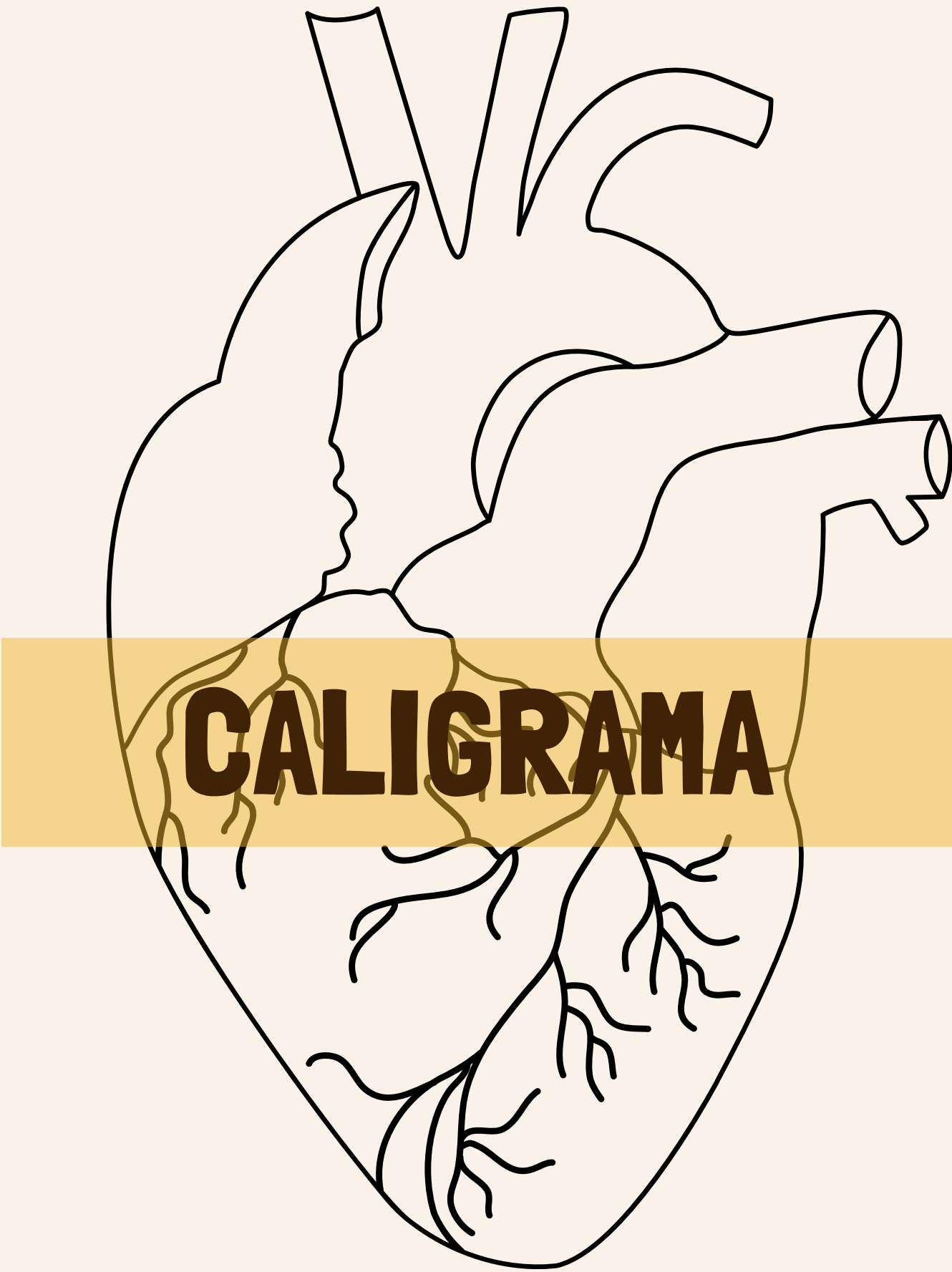
?

?

?

?

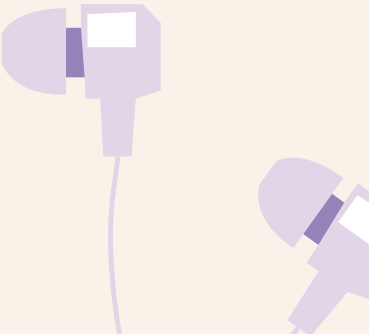




RARA VEZ

ESTROFAS Y ESTRIBILLO

2 COLORES



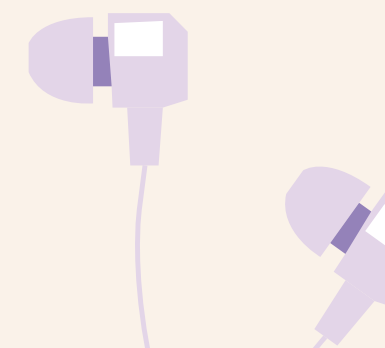


CALIGRAMA

POWER SLADE

**INTRO, ESTROFAS, PRE
ESTRIBILLO, ESTRIBILLO,
SOLO GUITARRA, CODA**

6 COLORES

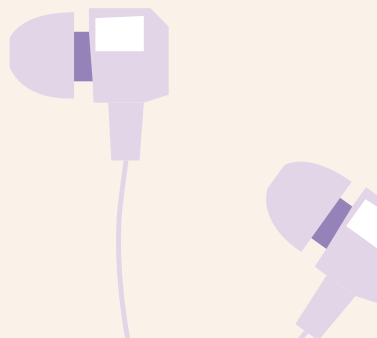




SIGUE

**INTRO, ESTROFAS,
PRE ESTRIBILLO,
ESTRIBILLO, CODA**

5 COLORES



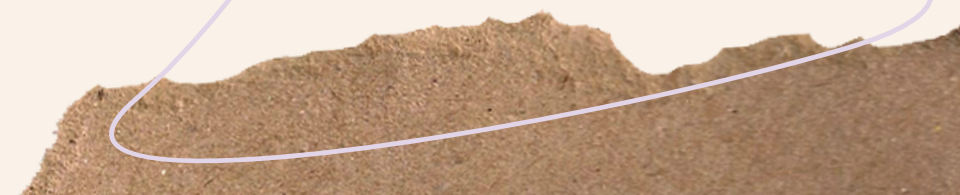
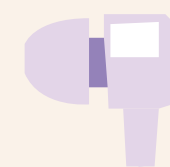


CALIGRAMA

MI NENA REMIX

**INTRO, ESTROFAS,
ESTRIBILLO, CODA**

4 COLORES



LOS JUEGOS DEL TIEMPO

IES BARRANCO LAS LAJAS
MÚSICA





CLAN AMARILLO

5 EQUIPOS



DESAFÍO MUSICAL





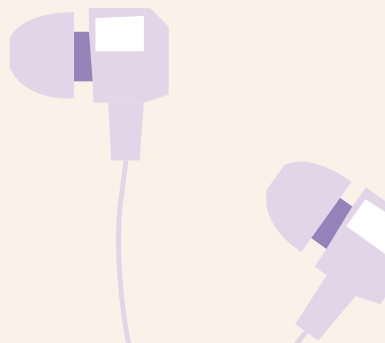
**REPARTIR
ROLES,
ENTREVISTA**

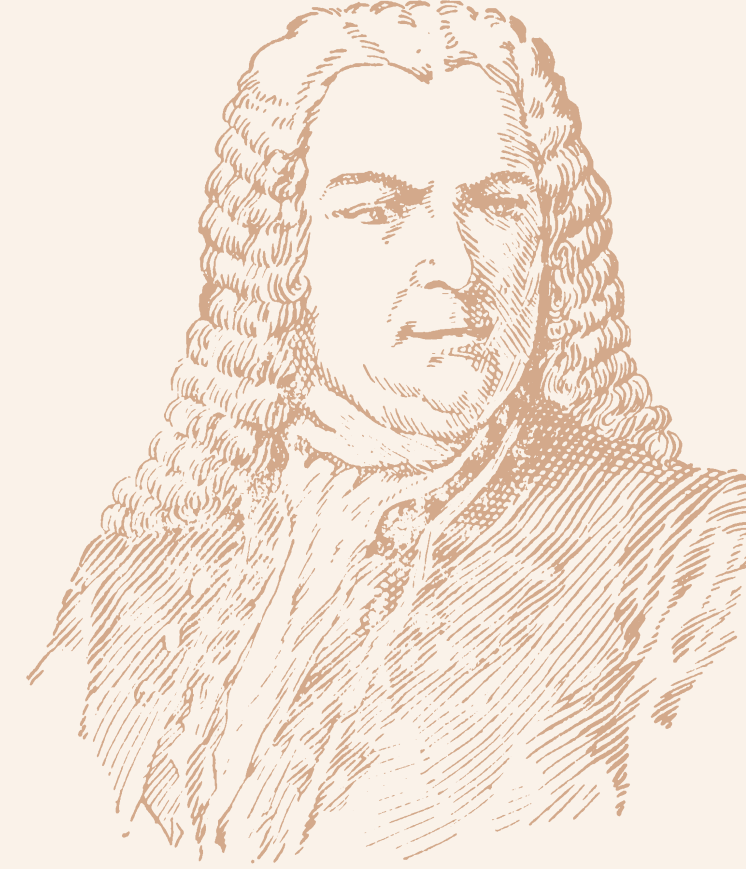


GRABACIÓN



EDICIÓN





REQUISITO INDISPENSABLE

**AÑADIR MÍNIMO 1 PREGUNTA MÁS
(MÁX. 3)**



CLAN AMARILLO



4 EQUIPOS

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

J. S. BACH

Entrevistador: Buen día, Johann Sebastian Bach, es un honor tenerlo aquí hoy.

Bach: El honor es mío, muchas gracias.

Entrevistador: Para comenzar, ¿podría contarnos un poco sobre su formación musical?

Bach: Por supuesto. Crecí en una familia de músicos, mi padre y mis hermanos mayores eran músicos. Comencé a estudiar música desde muy joven, aprendiendo a tocar el violín, el clavecín y el órgano. Después de algunos años de estudio, comencé a trabajar como organista en varias iglesias y cortes.

Entrevistador: ¿Y qué lo llevó a convertirse en un compositor tan renombrado?

Bach: La composición siempre ha sido una pasión para mí. Me dediqué a componer música sacra y profana, obras para coro, orquesta y solistas. A través de los años, fui perfeccionando mi técnica y estilo, y creo que eso es lo que me ha llevado a ser reconocido como uno de los más grandes compositores de todos los tiempos.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Bach: Eso es difícil de responder, he compuesto muchas obras importantes. Algunas de mis obras más conocidas incluyen las Pasiones de San Mateo y San Juan, el Concierto de Brandemburgo, las Variaciones Goldberg y las Suites para violonchelo.

Entrevistador: Y, ¿cómo describiría su estilo musical?

Bach: Mi estilo es una combinación de varias influencias, desde la música barroca alemana hasta la música italiana y francesa. Mi música se caracteriza por una complejidad armónica y contrapuntística, y por el uso de temas recurrentes y variaciones.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes músicos que buscan seguir sus pasos?

Bach: Les diría que la música es una disciplina que requiere mucho trabajo y dedicación, pero que también es muy gratificante. Les animaría a estudiar y practicar mucho, a escuchar mucha música y a ser curiosos sobre diferentes estilos y géneros musicales. Y, sobre todo, a seguir su pasión y nunca dejar de aprender y crecer como músicos.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Johann Sebastian Bach. Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

Bach: Gracias a usted por la oportunidad, ha sido un placer.

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

W. A. MOZART

Entrevistador: Buen día, Wolfgang Amadeus Mozart, es un honor tenerlo aquí hoy.

Mozart: ¡El placer es mío! Muchas gracias por invitarme.

Entrevistador: Para comenzar, ¿podría contarnos un poco sobre su formación musical?

Mozart: Desde muy joven, mostré un gran talento para la música. Comencé a tocar el clavicémbalo a los cuatro años, y a los cinco ya estaba componiendo. Mi padre, que también era músico, me enseñó y me llevó a varios lugares de Europa para que pudiera aprender de los mejores músicos de la época.

Entrevistador: ¿Y qué lo llevó a convertirse en un compositor tan renombrado?

Mozart: Siempre tuve una gran pasión por la música y una curiosidad insaciable. Me dediqué a componer música en muchos géneros diferentes, desde ópera hasta música de cámara, sinfonías y conciertos. Creo que mi habilidad para escribir melodías memorables y para combinar diferentes estilos y

géneros son algunas de las razones por las que mi música ha sido tan popular.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Mozart: Creo que mi ópera "Las bodas de Fígaro" es una de mis obras más conocidas, así como mi "Sinfonía n.º 40". También tengo muchos conciertos para piano y música de cámara que son muy populares.

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical?

Mozart: Mi estilo es muy variado y siempre estoy tratando de experimentar con nuevas formas y técnicas. Mi música se caracteriza por su belleza y elegancia, así como por la habilidad para combinar diferentes estilos de forma única.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes músicos que buscan seguir sus pasos?

Mozart: Les diría que sigan su pasión y que se dediquen a la música con todo su corazón. La música es una disciplina que requiere mucho trabajo y dedicación, pero también es muy gratificante. Les animaría a estudiar mucho, a practicar todo lo que puedan y a siempre buscar aprender algo nuevo. También les diría que no tengan miedo de ser ellos mismos y de expresarse a través de la música.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Wolfgang Amadeus Mozart. Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

Mozart: El honor ha sido mío, ¡gracias por invitarme!

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

G. VERDI

Entrevistador: Buen día, Giuseppe Verdi, es un honor tenerlo aquí hoy.

Verdi: El honor es mío. Gracias por invitarme.

Entrevistador: ¿Podría contarnos un poco sobre su formación musical?

Verdi: Comencé a estudiar música de forma autodidacta a los seis años.

Luego,

estudié con algunos maestros de música locales y, finalmente, ingresé en el conservatorio de Milán. A los 18 años, comencé a trabajar como director de música en una iglesia y, poco después, empecé a componer mi propia música.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Verdi: Creo que mi ópera "La Traviata" es una de mis obras más conocidas, así como también "Rigoletto" y "Il Trovatore". También compuse "Aida", que es muy popular.

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical?

Verdi: Mi estilo se caracteriza por ser muy dramático y emotivo, y a menudo uso el coro para crear efectos emocionales. También me gusta experimentar con

diferentes formas y estilos musicales, y me siento cómodo escribiendo tanto para voces como para orquesta.

Entrevistador: ¿Cómo cree que su música ha influido en la ópera y la música clásica en general?

Verdi: Creo que mi música ha ayudado a llevar la ópera a un público más amplio, y ha influido en muchos compositores que vinieron después de mí. También he sido una fuente de inspiración para muchos artistas que buscan expresarse a través de la música.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes músicos que buscan seguir sus pasos?

Verdi: Les diría que se dediquen a la música con todo su corazón y que trabajen duro para mejorar sus habilidades. También les diría que escuchen mucha música y que busquen inspiración en diferentes fuentes. Y, finalmente, les diría que confíen en su propio talento y que no tengan miedo de ser ellos mismos.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Giuseppe Verdi.
Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

Verdi: El honor ha sido mío. ¡Gracias por invitarme!

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

I. STRAVINSKY

Entrevistador: Hola, Igor Stravinsky, es un honor tenerlo aquí hoy.

Stravinsky: El honor es mío. Gracias por invitarme.

Entrevistador: ¿Podría contarnos un poco sobre su formación musical?

Stravinsky: Estudié piano y composición en el Conservatorio de San Petersburgo, y más tarde en la escuela de música de Rimsky-Korsakov. Mis primeras obras fueron influenciadas por la música rusa y el folclore, pero después de mudarme a París, comencé a experimentar con estilos más modernos y vanguardistas.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Stravinsky: Creo que mi obra más conocida es "La consagración de la primavera", una pieza de ballet que causó gran controversia cuando se estrenó en París en 1913. También compuse "El pájaro de fuego", "Petrouchka" y "Sinfonía en tres movimientos".

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical?

Stravinsky: Mi estilo musical es muy diverso y ha evolucionado a lo largo de mi carrera. Al principio, estaba muy influenciado por la música rusa, pero después de mudarme a París, comencé a experimentar con estilos más modernos y vanguardistas, incluyendo el neoclasicismo y el serialismo.

Entrevistador: ¿Cómo cree que su música ha influido en la música en general?

Stravinsky: Creo que mi música ha sido muy influyente en la música clásica moderna y en la música popular también. Mi trabajo ha sido una fuente de inspiración para muchos músicos y compositores que buscan romper con las tradiciones y experimentar con nuevas formas y estilos.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes músicos que buscan seguir sus pasos?

Stravinsky: Les diría que no tengan miedo de experimentar y de romper con las tradiciones. También les diría que trabajen duro y que sigan su propio camino, incluso si esto significa enfrentarse a la crítica y la controversia. Y, finalmente, les diría que escuchen mucha música, de diferentes géneros y épocas, y que estén abiertos a nuevas ideas y perspectivas.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Igor Stravinsky.
Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

Stravinsky: El honor ha sido mío. ¡Gracias por invitarme!

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

D. BOWIE

Entrevistador: Hola, David Bowie, es un placer tenerlo aquí hoy.

David Bowie: ¡Hola! Gracias por traerme.

Entrevistador: ¿Podría contarnos un poco sobre sus inicios en la música?

David Bowie: Comencé mi carrera musical en la década de 1960 como parte de varias bandas en Inglaterra. Luego, en la década de 1970, lancé mi primer álbum en solitario, "David Bowie", que presentaba el sencillo "Space Oddity".

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

David Bowie: Creo que mi obra más conocida es "Ziggy Stardust", un álbum conceptual lanzado en 1972 que presenta a mi personaje ficticio Ziggy Stardust, un rockero andrógino y alienígena. También tengo muchos otros éxitos, como "Heroes", "Let's Dance" y "Life on Mars".

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical?

David Bowie: Mi estilo musical es muy variado y ha evolucionado a lo largo de mi carrera. He experimentado con géneros como el rock, el pop, la electrónica y el jazz, y he trabajado con muchos productores y músicos diferentes para crear mi sonido único.

Entrevistador: ¿Cómo cree que su música ha influido en la música popular en general?

David Bowie: Creo que mi música ha sido muy influyente en la música popular, especialmente en la música de rock y pop. He sido una fuente de inspiración para muchos artistas que buscan romper con las convenciones y experimentar con nuevos sonidos y estilos.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes músicos que buscan seguir sus pasos?

David Bowie: Les diría que sigan su propia voz y que no tengan miedo de ser diferentes y de ser ellos mismos. También les diría que siempre estén abiertos a nuevas ideas y perspectivas, y que trabajen duro para perfeccionar su arte.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, David Bowie. Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

David Bowie: Gracias por contar conmigo. ¡Fue un placer!

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

H. VON BINGEN

Entrevistador: Hola, Hildegard von Bingen, es un honor tenerla aquí hoy.

Hildegard von Bingen: ¡Hola! Gracias por invitarme.

Entrevistador: ¿Podría contarnos un poco sobre su trayectoria como compositora y escritora?

Hildegard von Bingen: Desde muy joven me dediqué a la música y la escritura. A los ocho años ingresé en un monasterio benedictino, donde recibí una educación muy completa que me permitió desarrollar mis habilidades artísticas. A lo largo de mi vida, compuse numerosas obras musicales y literarias, entre ellas el "Cántico de las criaturas", que se considera una de mis obras maestras.

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical y literario?

Hildegard von Bingen: Mi estilo musical se caracteriza por la utilización de

melodías simples pero emotivas, así como por la incorporación de elementos de la liturgia y la tradición musical de la época. En cuanto a mi estilo literario, me interesaba mucho la poesía y la prosa, y solía escribir sobre temas espirituales y teológicos.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Hildegard von Bingen: Como mencioné antes, una de mis obras más conocidas es el "Cántico de las criaturas", una composición musical que habla sobre la creación y la relación entre el hombre y la naturaleza. También escribí varias obras literarias importantes, como "Scivias", una obra de teología mística.

Entrevistador: ¿Cómo cree que su música y su literatura han influido en la cultura medieval y posterior?

Hildegard von Bingen: Creo que mi música y mi literatura han sido muy influyentes en la cultura medieval y posterior. Mis obras musicales, en particular, se consideran una de las primeras manifestaciones de la polifonía y han sido estudiadas y reinterpretadas por numerosos compositores a lo largo de los siglos.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes artistas que buscan seguir sus pasos?

Hildegard von Bingen: Les diría que sigan su corazón y que busquen inspiración en la naturaleza y en su propia espiritualidad. También les diría que trabajen duro para perfeccionar su arte y que se abran a nuevas perspectivas y formas de expresión.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Hildegard von Bingen. Ha sido un verdadero honor tenerla aquí.

Hildegard von Bingen: Gracias por invitarme. ¡Fue un placer!

DESAFÍO MUSICAL (3 RONZUS)

Clan Amarillo, para superar este desafío musical deben averiguar a qué periodo de la Historia de la Música pertenece cada compositor. Posteriormente, deben añadir de 1 a 3 preguntas a la siguiente entrevista y repartirlas de manera que cada jugador participe. Finalmente, se pasará al estudio de grabación donde se realizará el vídeo correspondiente que se editará con la *App*: KineMaster.

Requisitos que debe cumplimentar el vídeo:

- Que cada jugador del equipo participe en la entrevista.
- Que se elija un fondo adecuado a la época histórica a la que pertenece el compositor.



Gana un Ronzu extra si añades, en formato audio, una obra musical del compositor en algún momento del vídeo.

TOMÁS LUIS DE VICTORIA

Entrevistador: Hola, Tomás Luis de Victoria, es un honor tenerlo aquí hoy.

Tomás Luis de Victoria: Hola, muchas gracias por invitarme.

Entrevistador: ¿Podría contarnos un poco sobre su trayectoria como compositor en la España del siglo XVI?

Tomás Luis de Victoria: Nací en Ávila en 1548 y desde muy joven mostré habilidades musicales y literarias. Estudié en Roma con el famoso compositor Giovanni Pierluigi da Palestrina y allí compuse muchas de mis obras más conocidas. Después de mi regreso a España, me dediqué a la música sacra y fui nombrado capellán de la capilla del convento de las Descalzas Reales de Madrid, donde viví y trabajé hasta mi muerte.

Entrevistador: ¿Cómo describiría su estilo musical?

Tomás Luis de Victoria: Mi estilo musical se caracteriza por la utilización de armonías ricas y complejas, así como por la incorporación de técnicas de

contrapunto y polifonía. Me interesaba mucho la música religiosa y litúrgica, y mis obras se caracterizan por su emotividad y su profundo sentido espiritual.

Entrevistador: ¿Cuál es su obra más conocida?

Tomás Luis de Victoria: Creo que mi obra más conocida es el "Oficio de Semana Santa", una serie de composiciones para coro que se interpretaban durante la Semana Santa en la corte española. También compuse varias misas, motetes y villancicos que son muy apreciados por su calidad y su belleza.

Entrevistador: ¿Cómo cree que su música ha influido en la cultura española y posterior?

Tomás Luis de Victoria: Creo que mi música ha sido muy influyente en la cultura española y posterior. Mis obras se consideran una de las manifestaciones más altas de la música sacra de la época, y han sido estudiadas y reinterpretadas por numerosos compositores y músicos a lo largo de los siglos. También creo que mi música ha contribuido a la formación de la identidad cultural española, y ha sido un puente entre la música sacra de la tradición latina y la música española.

Entrevistador: ¿Qué consejo le daría a los jóvenes artistas que buscan seguir sus pasos?

Tomás Luis de Victoria: Les diría que sigan su vocación y que se dediquen con pasión y esfuerzo a su arte. También les aconsejaría que estudien y se formen bien en su disciplina, que se abran a nuevas influencias y perspectivas, y que no pierdan de vista el sentido espiritual y emocional de la música.

Entrevistador: Muchas gracias por su tiempo y sus respuestas, Tomás Luis de Victoria. Ha sido un verdadero honor tenerlo aquí.

Tomás Luis de Victoria: Muchas gracias por la invitación. Fue un placer hablar con ustedes.

CLAN AZUL

5 EQUIPOS



RITMOGRAMA

Palillos de manualidades y percusión corporal

MUSIC SESSIONS #52

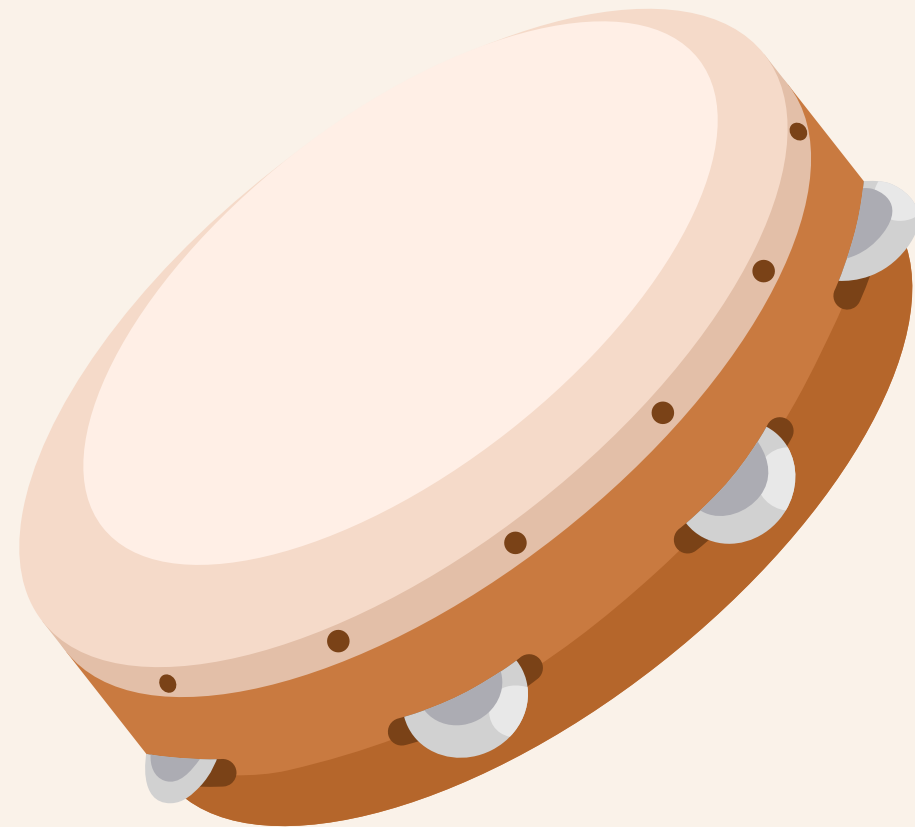


Quevedo
&
Bizarrap



Sergio Bono Félix

DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)





INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN

MADERA

MARÍA JOSÉ GONZÁLEZ

MUSICOLANDIA.MAESTRAMARI





**INSTRUMENTOS DE
PEQUEÑA
PERCUSIÓN.**

PARCHE


MARÍA JOSÉ GONZÁLEZ








**Si la nota media de los 5 equipos
es igual o superior a 5/10, superan
el desafío**




$$14/14 + 14/14 + 12/14 + 10/14 + 4/14 = 54/70$$



😊 7,7/10 😊



PASSED



DESAFÍO MUSICAL (2 RONZUS)



5 GRUPOS

=

5 INSTRUMENTOS

This musical score is written for six staves in 4/4 time. The notation is as follows:

- Staff 1:** A melodic line of eighth notes. The first two notes are dotted, and the last two are beamed together. This pattern repeats across all four measures.
- Staff 2:** A single half note in each measure, positioned on the second line of the staff.
- Staff 3:** A simple melodic line of quarter notes, ascending from the second line to the fourth line of the staff.
- Staff 4:** A melodic line of quarter notes, alternating between the second and third lines of the staff.
- Staff 5:** A line of eighth notes with triplets. The first two measures have triplets on the first two notes, and the last two measures have triplets on the last two notes.

Each staff begins with a treble clef and a 4/4 time signature. The piece concludes with repeat signs at the end of each staff.

REPARTIMOS LOS INSTRUMENTOS

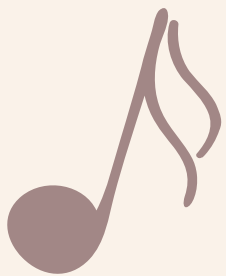
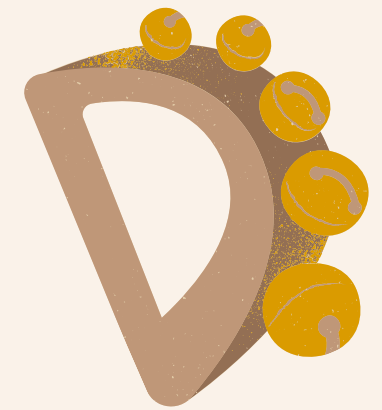
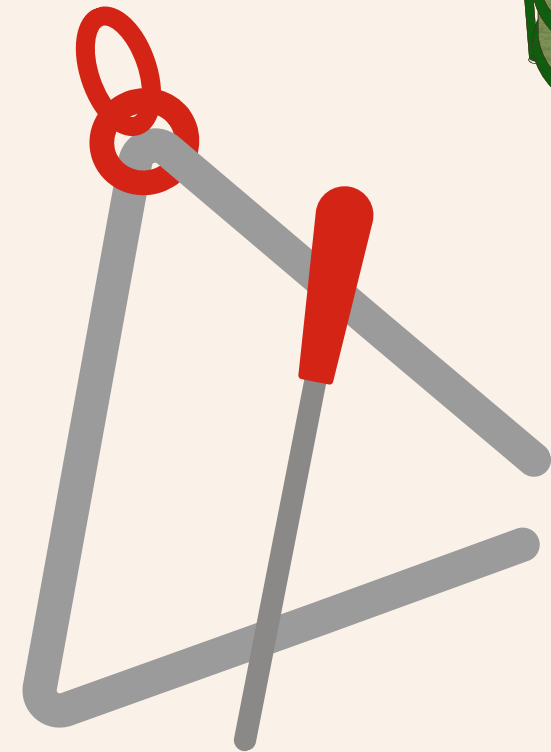
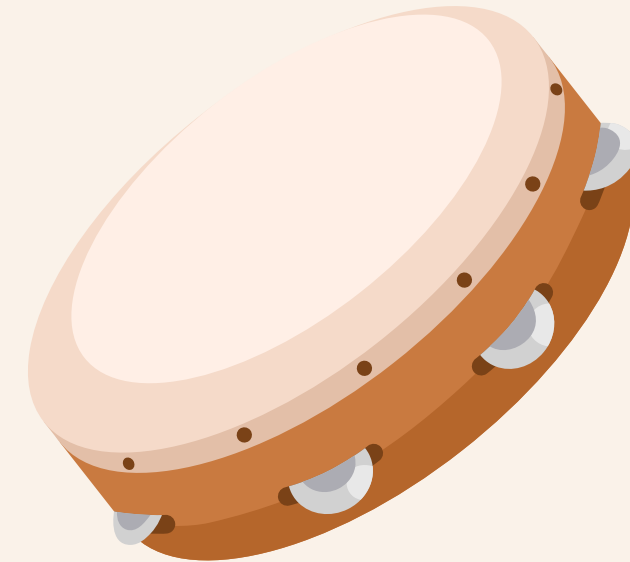
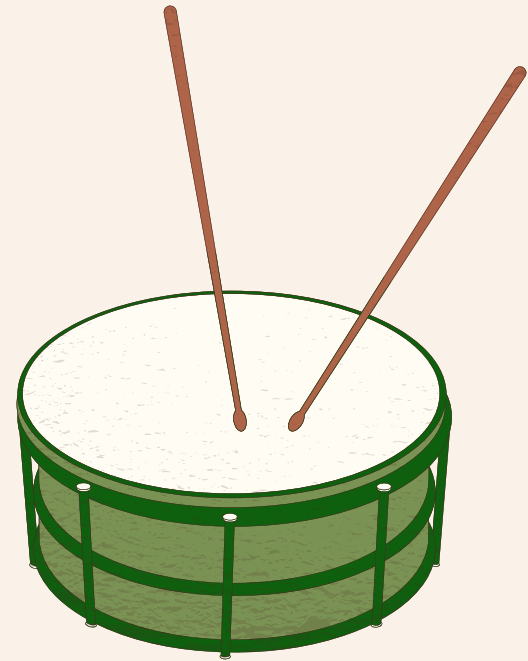
1 GOFIO

2 TIMPLE

3 TEIDE

4 MERO

5 DRAGO





DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)

Clan Azul, para superar este desafío musical deben escuchar atentamente y anotar en la casilla “Nombres” los instrumentos de pequeña percusión que irán apareciendo en la pantalla. Posteriormente, deben adivinar qué instrumento está sonando y escribirlos por orden al lado de cada número.

EQUIPO TEIDE

Instrumentos de pequeña percusión de **metal**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Instrumentos de pequeña percusión de **madera**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Instrumentos de pequeña percusión de **parche**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.**
- 2.**
- 3.**
- 4.**



DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)

Clan Azul, para superar este desafío musical deben escuchar atentamente y anotar en la casilla “Nombres” los instrumentos de pequeña percusión que irán apareciendo en la pantalla. Posteriormente, deben adivinar qué instrumento está sonando y escribirlos por orden al lado de cada número.

EQUIPO DRAGO

Instrumentos de pequeña percusión de **metal**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Instrumentos de pequeña percusión de **madera**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Instrumentos de pequeña percusión de **parche**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.**
- 2.**
- 3.**
- 4.**



DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)

Clan Azul, para superar este desafío musical deben escuchar atentamente y anotar en la casilla “Nombres” los instrumentos de pequeña percusión que irán apareciendo en la pantalla. Posteriormente, deben adivinar qué instrumento está sonando y escribirlos por orden al lado de cada número.

EQUIPO GOFIO

Instrumentos de pequeña percusión de **metal**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Instrumentos de pequeña percusión de **madera**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Instrumentos de pequeña percusión de **parche**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.**
- 2.**
- 3.**
- 4.**



DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)

Clan Azul, para superar este desafío musical deben escuchar atentamente y anotar en la casilla “Nombres” los instrumentos de pequeña percusión que irán apareciendo en la pantalla. Posteriormente, deben adivinar qué instrumento está sonando y escribirlos por orden al lado de cada número.

EQUIPO MERO

Instrumentos de pequeña percusión de **metal**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Instrumentos de pequeña percusión de **madera**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Instrumentos de pequeña percusión de **parche**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.**
- 2.**
- 3.**
- 4.**



DESAFÍO MUSICAL (1 RONZU)

Clan Azul, para superar este desafío musical deben escuchar atentamente y anotar en la casilla “Nombres” los instrumentos de pequeña percusión que irán apareciendo en la pantalla. Posteriormente, deben adivinar qué instrumento está sonando y escribirlos por orden al lado de cada número.

EQUIPO TIMPLE

Instrumentos de pequeña percusión de **metal**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Instrumentos de pequeña percusión de **madera**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Instrumentos de pequeña percusión de **parche**

Nombres:

¿Qué instrumento suena?

- 1.**
- 2.**
- 3.**
- 4.**