



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**GAMIFICACIÓN: ESCAPE ROOM
MUSICAL. PROPUESTA DIDÁCTICA
PARA EL AULA DE MÚSICA DE 3º DE
PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Laura Arias García

Tutor/a: Dra. Julia María Martínez-lombo Testa

Julio/2022

ÍNDICE

1.1. JUSTIFICACIÓN	2
1.2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS DEL TRABAJO	3
1.3. ESTRUCTURA EMPLEADA EN EL TRABAJO	3
1.4. MARCO TEÓRICO	4
1.4.1. Gamificación	4
1.4.2. Escape Room	7
1.4.3. Trabajo cooperativo	9
2. METODOLOGÍA O PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO	11
3. DESARROLLO	13
3.1. INTRODUCCIÓN	13
3.2. CONTENIDOS	15
3.3. OBJETIVOS	15
3.4. COMPETENCIAS	17
3.5. METODOLOGÍA	17
3.6. EVALUACIÓN	18
3.7. TEMPORALIZACIÓN	20
3.8. PROPUESTA “LOS INSTRUMENTOS DESAPARECIDOS”	20
3.8.1. Primera sesión	20
3.8.2. Segunda sesión	21
3.8.3. Tercera sesión	24
3.8.4. Cuarta sesión	26
3.8.5. Pruebas extra	28
3.8.6. Asistencia al concierto	30
4. CONCLUSIONES	31
5. BILIOGRAFÍA	32
ANEXOS	35
ANEXO 1. CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES	35
ANEXO 2. OTROS MATERIALES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	37
ANEXO 3. MATERIALES AUTOEVALUACIÓN	40
ANEXO 4. MATERIALES PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS	41
ANEXO 5: INSTRUMENTOS ENCONTRADOS	48
ANEXO 6: PRUEBAS EXTRA	49

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

La música es un aspecto muy significativo en la vida de las personas, y forma una parte imprescindible en la vida de las mismas. Como bien dice Alvarado (2013) el sentido musical nos acompaña desde el periodo de gestación, donde el feto es capaz de percibir el ambiente sonoro del útero de la madre. Desde el nacimiento, este sentido se va desarrollando a lo largo del tiempo, siendo función de los maestros y maestras ayudar en dicho desarrollo. Es por tanto que la música es utilizada en todas las culturas y es cercana a cualquier persona, siendo fundamental para la comunicación y para la expresión de los individuos.

La música tiene numerosos beneficios en el alumnado, “el aprendizaje en la infancia de una disciplina artística como la música, mejora el aprendizaje de lectura, lengua (incluidas lenguas extranjeras), matemáticas y rendimiento académico en general, potenciando además otras áreas del desarrollo del ser humano” (Casas, 2001).

Desgraciadamente, en la actualidad muchos niños y niñas se encuentran desmotivados a la hora de dar esta asignatura en las aulas debido a la enseñanza tradicional y falta de innovación de algunos docentes, entendiendo la música de los centros escolares como algo complejo y ajeno a ellos, es por eso que deben buscarse metodologías innovadoras que ayuden a terminar con esta visión negativa de la música y logren captar la atención de los niños y niñas, favoreciendo así a la práctica y a la escucha de la misma y generando un disfrute por parte de los oyentes.

Por otro lado, en los colegios no se le da la importancia debida a la música, teniendo únicamente una hora semanal para el trabajo de la misma, ya que el área de Educación Artística está formada tanto por Educación Plástica como Educación Musical, siendo así muy complicada la adquisición de una buena base musical por la escasez de tiempo, esto hace a su vez que aumente la importancia de aprovecharlo al máximo, realizando metodologías adecuadas y atractivas para nuestro alumnado.

Este Trabajo Fin de Grado se centra principalmente en la gamificación como método de enseñanza de la música, donde a lo largo de una propuesta didáctica centrada en el tercer curso de Educación Primaria, se pretenden evidenciar los beneficios de esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, logrando un aumento en la motivación en los mismos, así como un aprendizaje más significativo y duradero. Dicha propuesta consistirá en la realización de un Escape Room.

Aplicar esta metodología a las aulas muchas veces es una tarea complicada, pues hay que tener en cuenta que la gamificación no es lo mismo que hacer de todo un juego, aunque sí que comparte muchos rasgos con los mismos. Los juegos en las aulas pueden ser positivos, pero también pueden ser inútiles si no se realizan correctamente, pues las actividades deben estar bien diseñadas y ser atractivas para los niños y niñas.

Actualmente, cada vez se está innovando más en las aulas, viéndose en aumento el uso de esta metodología y realizándose numerosos estudios y propuestas acerca de la misma, aunque estos son escasos en lo que respecta al área de Educación Musical más allá de la realización de Serious Games o metodologías más próximas al Aprendizaje Basado en el Juego.

Un estudio efectuado por Botella y Cabañero (2020), el cual fue realizado a 58 maestros especialistas en música en la Comunidad Valenciana, afirma que el 93,1% de los maestros realizan ejercicios prácticos en las aulas, y el 84,48%, juegos. Sin embargo, el 41,4% no conocen el significado de gamificación, y únicamente el 17,2% reconoce tener algo de formación sobre la misma. Cabe destacar que, independientemente, de haber realizado formación o no, el 67,2% de los encuestados afirman utilizarla en sus clases.

Por ello, a lo largo de este trabajo se pretende estudiar cuáles son las formas más adecuadas de utilizar la gamificación en las aulas, evitando así los errores más comunes que suelen verse en las mismas.

1.2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS DEL TRABAJO

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado se pretende, como objetivo principal, crear una propuesta de innovación docente para la enseñanza de la Educación Musical en la Educación Primaria, más concretamente centrado en el alumnado del tercer curso, basada en la gamificación del propio aula de música.

Así mismo, se busca lograr la motivación de los niños y niñas en la adquisición de nuevos conocimientos musicales a través de la metodología de gamificación.

Se entiende que el componente lúdico es beneficioso para el alumnado, pues, como ya se comentó con anterioridad, este incrementa la motivación de los niños, logrando que se impliquen más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y, por tanto, mejorando los resultados y rendimiento de los mismos.

Respecto a los objetivos específicos de la propuesta, se especificarán en el desarrollo de la misma, siendo estos los propios de la adquisición de conocimiento y competencias ligados al currículo.

1.3. ESTRUCTURA EMPLEADA EN EL TRABAJO

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado, veremos diversos apartados. El primero que encontramos es la introducción, en la cual se expone la justificación del tema elegido, así como los objetivos e hipótesis del trabajo. También podemos ver el marco teórico del tema.

A continuación, podemos encontrar la metodología utilizada en el trabajo, y posteriormente el desarrollo de la propuesta de innovación docente que se plantea para aplicar en el aula de música en 3º de Educación Primaria. Finalmente presentamos las conclusiones de este Trabajo Fin de Grado, donde se comentarán los aspectos más importantes de esta propuesta didáctica.

Por último, se muestran los distintos anexos necesarios para la puesta en práctica de este proyecto.

1.4. MARCO TEÓRICO

1.4.1. Gamificación

Para comenzar, consideramos importante tener clara la definición de gamificación, para ello comenzaremos exponiendo su significado desde un punto etimológico. La palabra “gamificación” es un anglicismo que deriva de la palabra inglesa *game*, la cual traducida al español significa “juego”, y consiste en:

El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (Gallego, Llorens y Molina, 2014)

Como bien comenta Díaz-Delgado (2018), cuando introducimos los elementos lúdicos de la gamificación en contextos no lúdicos, logramos que el alumnado incremente su motivación, consiguiendo así alcanzar una serie de logros que serían más difíciles de adquirir sin la misma.

Cortizo et al. (2011), añade que con la gamificación se pretende generar cierto compromiso por parte de los usuarios, generando una serie de retos que deben cumplir, motivando de este modo al alumnado y generando una competitividad sana entre ellos. Algunos de sus beneficios consisten en que se premia el esfuerzo, a la vez que se penaliza la falta de interés.

Es importante comprender que “la gamificación no es diseñar juegos, es usar elementos que funcionan en la dinámica del juego, como la motivación, para incentivar un determinado comportamiento entre los usuarios y alcanzar mejor ciertos objetivos.” (Ordás, 2016).

No existe una definición de gamificación que esté aceptada de manera universal, aunque podemos decir que todas estas formas de interpretar la gamificación tienen en común la utilización de aspectos propios de los juegos en situaciones no lúdicas, incrementando así el nivel de motivación del alumnado para llegar a las metas propuestas.

Como bien afirman Werbach y Hunter (2012) es importante tener en cuenta una serie de elementos para realizar una actividad gamificada, estos son los conocidos como PET, siglas que se refieren a los tres elementos que conforman toda propuesta de gamificación del aula: puntos, emblemas y tablas de clasificación. Usados correctamente, estos PET tienen numerosos beneficios:

- Puntos: Los puntos alientan al alumnado a realizar ciertas actividades, suponiendo que se esforzarán más en su correcta ejecución para así conseguir dichos puntos. Además, generan una retroalimentación explícita, pudiendo ver a su vez el progreso que se está realizando.

- Emblemas: Los emblemas son representaciones visuales de determinados logros, estos pueden indicar haber conseguido cierta puntuación. Es el caso de las insignias, medallas, etc.

- Tablas de clasificación: Las tablas de clasificación muestran cómo se está evolucionando en comparación con el resto de compañeros, esto puede generar motivación por intentar ponerse en el primer puesto, pero también crea ciertas problemáticas, pues si el alumnado ve que se encuentra en posiciones bajas, puede desmotivarse al creer que no podrán avanzar y acercarse a los puestos más altos.

A la hora de llevar la gamificación al aula, es fácil cometer ciertos errores que impiden el correcto desarrollo de las actividades y de los beneficios de esta metodología. A continuación, se presentarán estos errores según Arteaga (2017).

- Pensar que la gamificación es un juego: gamificar no es lo mismo que jugar, sino que es un medio más motivador para el alumnado que permite conseguir objetivos previamente fijados.

- Centrar tus esfuerzos en un sistema de puntos: hay que tener en cuenta que lo importante en las actividades es la experiencia global resultante, es decir, aunque añadir rankings, puntos e incentivos es algo totalmente válido, no se puede considerar que cualquier actividad que tenga esas características esté gamificada.

- Obligar a participar: al obligar al alumnado a realizar algo que no desea hacer, consigue que participen únicamente por miedo a las consecuencias, eliminando los beneficios de la gamificación.

- No contar una historia: a través de relatos atractivos podemos llegar a las emociones de nuestro alumnado, así como dar sentido y coherencia al programa de gamificación.

- No saber motivar a los jugadores: La motivación es la base de cualquier actividad, para lograrlo debemos crear actividades divertidas, sin dicha diversión la gamificación en entornos no lúdicos no tendría sentido.

La motivación es un aspecto fundamental a la hora de realizar actividades y obtener un aprendizaje duradero, algo que en numerosas ocasiones no ocurre en las aulas. “La motivación favorece un aprendizaje profundo, además si esta es intrínseca el sujeto tendrá un sentimiento de deseo que favorecerá el desempeño de cualquier actividad.” (Díaz-Delgado, 2018 pp.63) Uno de los objetivos fundamentales de la gamificación, como ya se vio con anterioridad, es lograr que el alumnado se encuentre motivado, implicándose de este modo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lograr esta motivación es importante saber lo que les motiva. La motivación extrínseca también es importante siempre y cuando se realice de forma correcta y con la cantidad justa, pues puede lograr que una actividad que en un principio no motiva al alumnado, les termine resultando atractiva.

Como bien dice Vaello (2011), el proceso de enseñar no es tan solo transmitir conocimientos, sino que hay que contagiar las ganas de aprender y la motivación al alumnado, especialmente

a los que no las tienen, para lograrlo, el aula debe tener el ambiente y las condiciones adecuadas.

Como ya se vio con anterioridad, encontramos dos tipos de motivación, las cuales, según Werbach y Hunter (2012) podemos diferenciar debido a que la motivación intrínseca ocurre cuando una persona quiere hacer algo ya que la propia actividad le motiva, sin embargo, en la motivación extrínseca dicha motivación viene de fuera de la propia actividad.

Hay que tener en cuenta, que como bien afirman dichos autores, las recompensas extrínsecas pueden acabar con la motivación de las personas, pues a veces, si proporcionamos demasiados beneficios a la hora de realizar una actividad, nuestro alumnado la realizará con menos frecuencia y con peores resultados, pues no se esforzarán tanto. Esto se debe a que los motivadores extrínsecos suelen expulsar a los intrínsecos, pues “la recompensa tangible, esperada y contingente motiva inicialmente a los niños, pero su efectividad se reduce con el tiempo de forma llamativa” (p.63). Es decir, un exceso de recompensas puede acabar con los beneficios de la gamificación, centrándose demasiado en las mismas y olvidándose de potenciar el atractivo de la experiencia.

A la hora de crear actividades gamificadas podemos encontrar numerosas herramientas que logran que este proceso de enseñanza-aprendizaje sea más eficiente. Arranz (2017) habla sobre cinco de estas herramientas que se pueden emplear, algunas de ellas centradas en el área de Educación Musical, estas son las siguientes:

-Kahoot: Es una de las herramientas más conocidas, donde se puede crear un concurso en el cual el alumnado debe responder una serie de preguntas. Es necesario tener en cuenta que, para esta aplicación, se necesita que el alumnado tenga un dispositivo electrónico por persona.

- PearDeck: Esta plataforma permite realizar preguntas al alumnado de una manera sencilla, además de poder enviarles información, canciones o lo que se desee a sus dispositivos electrónicos. Por otro lado, permite guardar las lecciones e importar numerosos archivos.

- Incredibox: Esta plataforma ofrece la posibilidad de crear música a través de la mezcla de ritmos y sonidos. Es muy sencilla de usar, por lo que puede ser muy atractiva para el alumnado, pues podrán crear sus propias composiciones de una manera divertida.

- Atrapanotas: Es un juego que permite al alumnado atrapar las notas que salen en un pentagrama, para ello deben señalar cuál es el nombre de las mismas. El profesorado puede elegir las notas que salgan, adaptándolo así a los conocimientos de los niños/as.

- Goclassicalforkids: Es una página web que presenta numerosos recursos para trabajar la música clásica con el alumnado, entre ellos, diversos juegos en línea.

Por su parte, Gorgoso (2019) añade las siguientes herramientas:

-Classcraft: Es una aplicación del estilo de los videojuegos, donde se pueden crear personajes virtuales que colaboran para sumar puntos, los cuales se van ganando al pasar distintas misiones. Al llegar a una serie determinada de puntos, se generan recompensas.

- Celebriti: Es una plataforma donde tanto el alumnado como el profesorado pueden crear juegos educativos, aparte de poder jugar a los creados por otros usuarios.

- Edmodo: Es una herramienta muy beneficiosa a la hora de trabajar con grupos cooperativos, pues permite asignar tareas programadas, así como controlar los logros de los estudiantes.

En el caso de la propuesta planteada en este TFG, no utilizaremos estas aplicaciones, puesto que realizaremos actividades más manuales donde el uso de las TICs, pese a utilizarlas en ciertos momentos, no está tan presente.

Podemos encontrar algunos proyectos muy variados acerca de la gamificación en las aulas de Educación Musical, por ejemplo, una propuesta de Sepúlveda (2021) donde propone una serie de actividades “desenchufadas” las cuales están destinadas a trabajar la programación y la robótica desde el área de música. Otro trabajo de referencia a la hora de tratar la gamificación en música es el de Falcón (2018), el cual está destinado principalmente a la enseñanza de la historia musical. Actualmente, como bien se publica en Educación 3.0, hay un proyecto llamado AulaVirtualMusica que está siendo llevado a cabo en 100 escuelas, tanto en España como en México y Argentina. Gracias a este proyecto el alumnado puede aprender lenguaje musical de una manera divertida, pudiendo acceder desde su propia web¹ a ejercicios de repaso, lecciones, audiciones, teoría, rítmica o juegos. Pudiendo encontrar también un apartado donde se ven los progresos y avances realizados por los mismos.

1.4.2. Escape Room

El Escape Room es un modelo de gamificación, el cual se llevará a cabo en la propuesta didáctica de este trabajo, es por ello que considero fundamental comprender tanto lo que es como sus beneficios.

Para Salvador-Gómez et al. (2022) “El escape room es una actividad de entretenimiento que puede ser aprovechada para fomentar el aprendizaje y las competencias transversales del estudiantado.”

Los Escape Rooms educativos, como su propio nombre indica, son salas de escape, donde el alumnado tiene que superar una serie de retos en un tiempo determinado para poder salir de una sala o descubrir ciertos misterios, para ello, hay un hilo conductor con una temática determinada. Como bien dice García Lázaro (2019), la sala debe de estar ambientada, colocando pistas de manera estratégica para que el alumnado las resuelva, por otra parte, hay que tener en cuenta que la primera prueba no sea muy difícil, pues el alumnado se podría desmotivar si no es capaz de resolverla.

¹Aulavirtualmusica.com

Según Cordero, C. (2018), una de las razones por las cuales los Escape Room son efectivos, se debe al choque cognitivo que se produce al inicio de la experiencia, logrando así una inmersión en la misma. Además, añade que se trata de una experiencia vivencial, con la cual el alumnado puede adquirir numerosas habilidades transversales a parte de los conocimientos adquiridos durante las distintas pruebas.

Para García Lázaro (2019), algunos de los beneficios que ofrecen los Escape Room al alumnado son los siguientes:

- Se fomenta la cohesión grupal, promoviendo así la cooperación.
- El alumnado participa de una manera activa.
- Promueve la creatividad e imaginación.
- Desarrolla el pensamiento lógico y razonamiento deductivo de los niños/as.
- Mejora la motivación del alumnado en el aprendizaje.

A la hora de realizar un Escape Room es necesario tener en cuenta una serie de elementos, los cuales Segura y Parra (2019) dan importancia a los siguientes:

- El tipo de alumnado, pues es importante conocer cuáles son sus gustos e intereses, así como lo que les motiva. También se debe saber el nivel que tienen y sus fortalezas y debilidades a la hora de realizar los retos.
- El tiempo, el cual debe estar adaptado tanto al nivel de dificultad de las distintas pruebas como al nivel madurativo del alumnado, es importante saber que no existe un tiempo estándar.
- La dificultad es fundamental, pues no deben realizarse pruebas ni muy fáciles ni muy difíciles, ya que podrían desmotivar al alumnado. También es importante que, como ya se comentó con anterioridad, la dificultad se adapte tanto al tiempo como al nivel de los niños/as.
- Los objetivos del aprendizaje deben ser claros y precisos, ayudando a centrar la experiencia de aprendizaje.
- El tema y el espacio son muy importantes, pues un lugar bien ambientado, decorado con la temática que se vaya a trabajar y con música, logrará motivar al alumnado, ya que así se logrará que se metan en el papel.
- Los enigmas, los cuales son la parte central de la actividad pues al resolver un enigma, este llevará al alumnado al siguiente, y así sucesivamente hasta llegar al final.
- Los materiales y tecnología usada son otros de los elementos a tener en cuenta, pues hay que ser conscientes de los materiales que se necesitan y pueden llevarse al aula. Gracias a la

tecnología, podemos acceder a numerosos recursos interesantes a la hora de crear un Escape Room.

- La evaluación, en la cual hay que tener en cuenta cómo el alumnado fue avanzando a través de las pruebas, las dificultades que tuvieron, si necesitaron ayuda, trabajaron cooperativamente o se ajustaron al tiempo.

Respecto al Escape Room, podemos encontrar varios ejemplos de proyectos para realizar en las aulas. Centrándonos en el área de música, cabe destacar el de Velasco (2021), donde el alumnado debe averiguar quién asesinó a un famoso músico realizando una serie de retos que les servirán para repasar contenidos ya adquiridos. Otro proyecto es el de García (2022), que está centrado en el alumnado de 1º de primaria y cuyo hilo conductor consiste en que alguien ha robado los instrumentos del aula de música.

Por otro lado, una investigación realizada por Zarco, N. et al (2019) en un aula de 6º de Educación Primaria compuesta por 25 alumnos/as tras la realización de un Escape Room, afirma que el 86,4% se encontraron más motivados al hacer el Escape Room que en las clases cotidianas, queriendo el 100% de los mismos repetir actividades de este estilo en otras áreas.

1.4.3. Trabajo cooperativo

Puesto que el proyecto que presentamos va a desarrollarse con una metodología que parte del trabajo colaborativo, consideramos oportuno realizar una explicación del mismo.

El trabajo cooperativo es definido por Rué (1994) como:

Término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje (pág. 244).

Por otra parte, Johnson, Johnson y Holubec (1999), recalcaron la importancia del trabajo en equipo entre el alumnado, ya que así se desarrollan herramientas colaborativas y/o cooperativas. Este trabajo cooperativo permite al alumnado aprender unos de otros, adquirir habilidades interpersonales y potenciar capacidades intelectuales. Además, favorece la convivencia y la construcción en común del conocimiento mediante el desarrollo de las competencias comunicativas y de la capacidad para trabajar en equipo, mantener relaciones fluidas con sus semejantes, desarrollar habilidades personales a través de la interacción la puesta en común de estrategias de aprendizaje, la adopción de decisiones conjuntas, y el desarrollo del pensamiento crítico. Todo ello sin olvidar el tiempo para el trabajo individual y la reflexión.

A la hora de trabajar de una manera cooperativa, Johnson, Johnson y Holubec (1999), también comentan que es muy importante cómo es la conformación de los grupos, pues esta determina la productividad de los mismos. Para distribuir al alumnado en sus respectivos grupos, hay que tener en cuenta si queremos realizar grupos homogéneos o heterogéneos.

Para ello es importante saber los beneficios que presentan cada uno. Los grupos homogéneos suelen ser utilizados para enseñar ciertos contenidos conceptuales cuando todos los miembros presentan el mismo nivel. Sin embargo, los grupos heterogéneos son los más usados, esto es debido a que sus miembros se complementan entre sí, obteniendo distintas perspectivas y métodos a la hora de resolver problemas, logrando un pensamiento más profundo y la retención de información a largo plazo. En cuanto a la cantidad de miembros que debe haber en los grupos, no hay un número ideal, pues depende de los objetivos planteados, de las características del alumnado y su experiencia trabajando en grupo entre otros aspectos.

Como bien dice Domingo (2008), trabajar en grupos no es lo mismo que trabajar en grupos cooperativos, pues para que ocurra lo segundo, es importante que haya roles, que se planteen objetivos claros y compartidos por todos los miembros y que se identifiquen con ellos. Es fundamental también que uno de estos roles sea el de coordinador, el cual puede ir rotando o mantenerse fijo con la misma persona. Este debe asumir el liderazgo del grupo dirigiendo al resto de integrantes.

Por su parte, Silva (2011) explica que para trabajar de manera cooperativa deben seguirse los siguientes puntos:

- Interdependencia positiva: Es necesario que para el correcto trabajo cooperativo los miembros del mismo tengan dos responsabilidades, entender las distintas actividades y lograr que el resto de compañeros del equipo también lo hagan. Entendiendo así que están vinculados y que para que un miembro del equipo tenga éxito, el resto de compañeros también deben tenerlo.
- Interacción promotora cara a cara: Esto se debe a que es cara a cara como el alumnado puede ayudarse y apoyarse, pudiendo comprender mejor tanto las respuestas verbales como las no verbales. Para lograr esta interacción cara a cara es necesario que los grupos sean pequeños.
- Responsabilidad individual: Para ello, es importante que todos los miembros del grupo se sientan responsables del resultado final, sin aprovecharse del trabajo de los demás. Cabe destacar que, cuanto más pequeños son los grupos, mayor suele ser la responsabilidad individual de sus miembros.
- Destrezas interpersonales y de grupos pequeños: Es importante que para trabajar en grupos se tengan una serie de destrezas sociales, para ello los miembros del grupo deben llegar a conocerse, apoyarse mutuamente y saber resolver los conflictos que se les presenten de una manera adecuada.
- Procesamiento de grupo: El procesamiento en grupo consiste en una reflexión acerca del trabajo realizado en el grupo, considerando qué acciones fueron útiles o, por el contrario, cuales deben cambiar. De este modo, se asegura de que el alumnado reciba una retroalimentación respecto a sus acciones.

2. METODOLOGÍA O PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

Por las características y temática abordada en el presente Trabajo de Fin de Grado, hemos tenido que plantear el proceso de elaboración del trabajo desde distintos puntos.

En un primer estadio, se realizó una búsqueda acerca de información sobre la gamificación y los Escape Rooms, adquiriendo los conocimientos necesarios en relación a los mismos a través de las distintas referencias bibliográficas, conociendo así las diversas definiciones, beneficios y aspectos a tener en cuenta.

A raíz de esta primera prospección del marco en el que trabajar y partiendo de la información obtenida, se tuvo que realizar otra búsqueda de información, en esta segunda fase sobre los grupos cooperativos, ya que son necesarios a lo largo de esta propuesta, por lo que es fundamental que estén creados de una manera correcta y compensada. A esta búsqueda bibliográfica, hemos de añadir un pequeño trabajo de campo, pues para conocer el funcionamiento de los distintos grupos cooperativos, se tuvo la oportunidad de observar cómo se trabaja en los mismos a lo largo de las prácticas realizadas en los distintos centros educativos, por lo que muchos de los aspectos observados en las mismas se ven reflejados a lo largo de esta propuesta.

A continuación, se buscaron distintos proyectos de gamificación, aunque estos no perteneciesen al área de música, pues permite visualizar distintas técnicas para llevar esta metodología al aula. Para ello, se buscó información tanto documental como de campo. En este caso, aunque no se llevaron a cabo entrevistas, sí que se mantuvo contacto con profesionales de centros educativos, comprobando así si es posible realizar determinadas actividades en un aula de 3º de Educación Primaria. A parte de poder visualizar ciertas actividades gamificadas a lo largo de toda la etapa de Educación Primaria.

A la hora de comprobar si varias actividades son adecuadas o no, tuve la oportunidad de realizar algunas de ellas en un centro de Educación Primaria durante mi estancia en el mismo en las prácticas, eligiendo por tanto las que mejor funcionaron, y descartando aquellas en las que el alumnado tuvo más dificultades.

Finalmente, cabe destacar el conocimiento adquirido sobre ciertas aplicaciones que fueron usadas a lo largo de esta propuesta para crear los distintos materiales, como por ejemplo *Canva*, *Classdojo* y *Genially*. La primera de ellas fue necesaria a la hora de crear tanto los materiales necesarios para cumplir los distintos retos como la caracterización de los distintos roles de los grupos, los cuales a su vez fueron creados a partir de los personajes de *Classdojo* para que le resultase más familiar al alumnado.

En cuanto a la plataforma de *Classdojo*, fue necesario aprender su funcionamiento y características, conociendo así cómo poder otorgar o quitar puntos al alumnado, además de mantenerse en contacto con los padres de los mismos para que conozcan los progresos de los niños/as a lo largo de este proyecto.

Finalmente, respecto a *Genially* fue necesario conocer su uso para crear actividades gamificadas donde el alumnado utilice las nuevas tecnologías.

3. DESARROLLO

3.1. INTRODUCCIÓN

En esta propuesta didáctica se va a llevar a cabo un Escape Room en la clase de música, más concretamente en un aula de 3º de Educación Primaria con un total de veinte alumnos/as. Para superarlo, el alumnado tendrá que pasar una serie de pruebas y retos muy variados entre sí, donde trabajarán tanto audición, como ejercicios rítmicos y de lenguaje musical.

El hilo conductor de este Escape Room consistirá en que han desaparecido los instrumentos de una famosa orquesta, por lo que el alumnado deberá investigar dónde se encuentran para que los músicos puedan volver a tocarlos, así como averiguar quién fue el ladrón de los mismos. Es por ello que este Escape Room se dividirá en varias sesiones.

La primera sesión se realizará en colaboración con la asignatura de Educación Plástica, la cual servirá de introducción a dicho Escape Room, dotando así al proyecto de un cierto carácter de interdisciplinariedad, si bien es cierto ambas disciplinas, música y plástica, pertenecen a un mismo área de conocimiento, Educación Artística. Durante las tres siguientes sesiones, se llevarán a cabo los diversos retos del mismo, debiendo encontrar en la primera de ellas los instrumentos, descubrir al ladrón en la segunda y encontrar un regalo que les ofrece la orquesta en la tercera. Finalmente, en la última sesión, se realizará una salida para visualizar un concierto de la OSPA como premio por haber resuelto el misterio de los instrumentos desaparecidos, más concretamente se verá “El gato con botas”, el cual desarrollaremos con más profundidad posteriormente.

A lo largo de las distintas pruebas del Escape Room, se trabajarán ciertos contenidos del currículo de Cultura Asturiana, acercándonos así, aparte de como ya se comentó con anterioridad, al concepto de interdisciplinariedad. En este caso, no especificaremos los objetivos y contenidos de esta área puesto que las actividades no están centradas en los mismos, sino que se emplean como una herramienta para desarrollar las pruebas.

Este proyecto de gamificación será realizado al finalizar el curso, para así comprobar los conocimientos adquiridos por el alumnado a lo largo del mismo, así como para afianzarlos, todo desarrollado desde una atmósfera motivadora.

Para la realización de esta propuesta es necesario que el alumnado se encuentre en un aula amplia, donde tengan libertad de movimiento, además de la presencia de ciertos materiales y recursos tales como chromebooks con conexión a internet y cascos para escuchar las audiciones correctamente, entre otros.

El alumnado trabajará por grupos cooperativos de cuatro miembros cada uno, habiendo por tanto un total de cinco grupos, los cuales se encuentran equilibrados, puesto que se componen por un alumno/a con dificultades a la hora de trabajar, y otro miembro al que le resulta más sencillo, para que así se puedan ayudarse entre ellos en las distintas actividades. Cada miembro del equipo tiene un rol, los cuales pueden ser portavoz, secretario, supervisor o

coordinador. Así mismo, cada uno de estos roles se equiparán al de un personaje en la narrativa, dotándoles de una imagen y unos atributos, cuyas plantillas de elaboración creadas a partir de los personajes de Classdojo presentamos en el Anexo 1, cumpliendo así algunas de las características propias de la gamificación presentadas en la introducción de este trabajo y haciendo, por otra parte, que el alumnado se sienta inmerso dentro de la propia historia y narrativa. Detallamos a continuación cada uno de estos roles con su personaje y características:

El portavoz es el encargado de hablar en nombre del equipo, preguntando dudas a la maestra cuando sea necesario y explicando el resultado final del trabajo. Le asignaremos un nombre, el cual será “Detective comunicador”. Como mostramos en la Figura 1-Anexo 1, lo representamos con la imagen de un monstruo, cuyo atributo de imagen es un micrófono.

El secretario se encarga de tomar notas y rellenar los documentos de trabajo, así como recordar las tareas pendientes. El nombre que le asignaremos será “Detective notario”. Lo representamos como un monstruo con una libreta y bolígrafos, como bien se puede ver en la Figura 2-Anexo 1.

El supervisor controla el tiempo, vigila que el nivel de ruido no se exceda y que la zona de trabajo se encuentre ordenada. Será llamado “Detective del tiempo”. Es por ello que, como se puede ver en la Figura 3-Anexo 1, sus atributos de imagen serán un reloj y un monóculo.

Finalmente, el coordinador dirige las actividades grupales, repartiendo las distintas tareas y animando a todos los miembros. Presenta, tal y como mostramos en la Figura 4-Anexo 1, una imagen de un monstruo cuyo atributo es un megáfono. Será llamado “Detective director”.

Cada niño/a tendrá pegado en la mesa el personaje que le haya tocado en función del rol que tengan asignado, por otro lado, los atributos de dichos personajes, serán personalizados por el propio alumnado.

Para la puesta en práctica del proyecto, el alumnado contará con unos carnets de detective personalizados por ellos mismos, con los cuales se gestionará el comportamiento en el aula, otorgando puntos o quitándolos según sea necesario, por tanto, cada vez que los niños y niñas superen las pruebas, se les irá otorgando una serie de insignias, y, al contrario, si algún niño/a tiene un comportamiento inadecuado, estas podrán quitarse. También podrán obtener insignias al realizar ciertas pruebas extra correctamente, obteniendo al final del proyecto un premio aquellos alumnos/as que presenten la mayor cantidad de las mismas. Dicho carnet de detective será explicado con más detalle a lo largo de la propuesta.

Al finalizar el Escape Room, se les entregará un diploma, el cual se puede ver en la Figura 5 perteneciente al Anexo 2, dando la enhorabuena por haber logrado resolver el misterio de los instrumentos desaparecidos. Junto a este, se les entregará el programa de un concierto realizado por los miembros de la orquesta a la que consiguieron ayudar, teniendo una sesión final donde visualicen algunas de sus obras.

Cabe destacar que si en el centro se encuentra algún alumno/a que presente NEE que como consecuencia hagan que les resulte más complejo realizar o comprender ciertas pruebas, este no tendrá problemas al realizarlas de manera cooperativa, pues como los grupos están equilibrados, los miembros del mismo le ayudarán en todo lo necesario. Por otro lado, las pruebas que están pensadas para ser realizadas de manera individual estarán adaptadas al nivel de los niños con ayuda del PT cuando sea necesario. Por ello encontraremos fichas estándar para toda la clase, fichas más sencillas para el alumnado con dificultades para el aprendizaje y fichas más complejas, las cuales servirán tanto para el alumnado con altas capacidades como para aquellos que van a clases de música fuera del centro, presentando un nivel más alto que el resto de compañeros, algo que es bastante común en la mayoría de las aulas.

3.2. CONTENIDOS

Los contenidos que vamos a trabajar a lo largo de esta propuesta didáctica han sido extraídos del Decreto 82/2014, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de Educación Primaria en el Principado de Asturias. Los contenidos seleccionados son del tercer curso de Educación Primaria y corresponden a los siguientes bloques.

Bloque 4: Escucha

- Reconocimiento visual y auditivo de algunos instrumentos muy destacados de la orquesta.
- Reconocimiento y representación gráfica de elementos de la música: ritmo y melodía.

Bloque 5: La interpretación musical

- Lectura e interpretación de fórmulas rítmicas breves y sencillas.
- Coordinación y sincronización individual y colectiva en la interpretación vocal o instrumental.
- Realización de actividades de interpretación.

Bloque 6: La música, el movimiento y la danza

- Práctica de diversas acciones y movimientos que se pueden realizar con diferentes partes del cuerpo, asociada a estímulos sonoros.

3.3. OBJETIVOS

Objetivos de etapa

En primer lugar, de los catorce objetivos de etapa de Educación Primaria que se encuentran en el artículo 7 del Real Decreto 126/2014, nos vamos a centrar en los siguientes:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo o misma, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Objetivos de área

De los diversos objetivos de área que se encuentran en el artículo 7 del Real Decreto 126/2014, nos vamos a centrar en los siguientes:

- Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, adquiriendo hábitos de trabajo individual y en equipo, desarrollando la percepción, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y el espíritu emprendedor y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas.
- Investigar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de expresión, representación y comunicación de ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación colaborativa, en condiciones de igualdad.
- Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos, propiciando la adquisición de valores estéticos y desarrollando la sensibilidad.
- Desarrollar un sentimiento de confianza en las propias posibilidades de creación artística, fomentando la curiosidad, el interés y la constancia, comprendiendo y respetando las creaciones ajenas y aprendiendo a expresar y aceptar críticas y opiniones constructivas.

Objetivos didácticos:

Para redactar los objetivos didácticos presentados a continuación, nos hemos apoyado en las competencias transversales y en los valores que queremos que adquieran. Estos objetivos hacen referencia a los logros que el alumnado debe alcanzar tras la realización de las actividades de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas.

- Mejorar la percepción auditiva de los niños y niñas.

- Saber leer e interpretar las distintas secuencias rítmicas.
- Conocer la duración de las distintas figuras musicales.

3.4. COMPETENCIAS

Con la realización del Escape Room, el alumnado trabajará las siguientes competencias destinadas a la etapa de Educación Primaria e incluidas en el artículo 2.2 del Real Decreto 126/14, de 28 de febrero:

- Conciencia y expresiones culturales: El alumnado debe conocer los diversos códigos artísticos, para ello se trabajarán las notas musicales, por otra parte, se fomenta la imaginación y el respeto hacia otras formas de pensamiento y expresión, trabajando en grupos cooperativos en varias sesiones.
- Comunicación lingüística: Es importante trabajar esta competencia en todas las sesiones, para poder comunicarse de una forma fluida con el alumnado, logrando que entiendan los ejercicios propuestos y planteen sus dudas. Para ello en algunas pruebas se realizan puestas en común, donde los niños y niñas deben hablar.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Es fundamental ya que, en el caso de la música, se emplea un lenguaje propio con base matemática.
- Competencias sociales y cívicas: Es muy importante en todas las áreas, ya que todos somos iguales y no hay que discriminar a nadie, esto se trabaja principalmente con los grupos cooperativos o cuando el alumnado debe salir a realizar alguna actividad delante de sus compañeros/as.
- Aprender a aprender: Es muy importante a lo largo de toda la trayectoria del alumnado, para que puedan dirigir su aprendizaje de una manera correcta, sabiendo organizarse y trabajar tanto de manera individual como grupal, por lo que será fundamental a lo largo de toda la propuesta.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Para tener interés por las cosas, actuar de forma imaginativa y creativa y tener la capacidad de adaptarse a cambios y de la resolución de problemas.

3.5. METODOLOGÍA

Esta propuesta didáctica, tendrá como base el aprendizaje basado en la práctica, siendo de carácter constructivista, social e interactivo. Se busca que el ambiente en el que se encuentre el alumnado les invite a investigar, a aprender y a construir su conocimiento, para que de este modo su papel no se limite a reproducir, logrando que nuestro alumnado tenga un aprendizaje significativo.

Respecto a la metodología general, se utiliza, como se enunció en la introducción, un aprendizaje cooperativo, a parte de la gamificación, los cuales ya fueron explicados con

detalle en el marco teórico. De este modo, trabajamos con metodologías activas y participativas que favorecen el desarrollo del alumnado, siendo estos seres activos partícipes en la adquisición de conocimientos.

Por otro lado, veo conveniente indicar que trabajamos con una metodología digital, puesto que en algunas de las actividades planteadas el alumnado tendrá que hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, a parte son utilizados códigos QR en algunas pruebas.

Como bien dicen Cózar, Zagalaz y Sáez (2015), es necesario el correcto uso de TICs en las aulas tales como ordenadores o proyectores, puesto que facilitan la adquisición de competencias digitales básicas, así como el incremento de las distintas habilidades cognitivas.

Por otro lado, en cuanto a la metodología específica, esto es, a los métodos pedagógicos musicales, se trabajará con el método Kodály, en concreto con las sílabas métricas. Según Jaramillo A. Z. (2008), con las sílabas métricas se trabajan los patrones rítmicos de las diversas canciones y se realiza una introducción a la lectura musical, adquiriendo una base para cuando el alumnado empiece a leer con las notas musicales.

El método Kodály es un método inclusivo, puesto que no es necesario estar dotado musicalmente, sino que sirve para todos, por lo que es muy adecuado para aprender, además su principal instrumento es la voz, siendo algo que todo el alumnado posee. Según Kodály la música nos pertenece a todos y se debe intentar aprender la lectura musical tan pronto como sea posible.

A lo largo de las sesiones, pondremos en práctica ejercicios muy similares a los de ostinatos rítmicos de palmas, rodillas y pies que propuso Carl Orff dentro de su método Orff-Schulwerk. Para él, la Educación Musical debe comenzar en la rítmica y busca que a través de unos ejercicios termine ocurriendo finalmente de forma natural en el alumnado. Como indica en su libro Langue (2005), Carl Orff consideraba que para un mejor desarrollo mental de los niños y niñas la participación debe ser constante y activa, y los materiales deben ser muy simples, naturales, básicos y que puedan encontrarse en el entorno de los estudiantes. Por ello, este autor propone desarrollar el ritmo a través del lenguaje, movimientos y percusiones.

Se utilizará también la audición musical activa, la cual, como bien definen Boal y Wuytack (2009), consiste en una audición intencional y focalizada, donde el oyente se encuentra implicado tanto física como mentalmente, mejorando a su vez, la percepción musical de los mismos. Cabe destacar que cuando se utilizan técnicas de audición musical activa, el alumnado comprende y disfruta más de las audiciones.

3.6. EVALUACIÓN

Después de realizar el Escape Room, se le entregará al alumnado una hoja de autoevaluación (Figura 8-Anexo 3) donde se les realizará una serie de preguntas sobre dicha actividad, acerca del comportamiento que tuvieron, si les resultó atractiva o si consideran que participaron

activamente entre otras cuestiones. A la hora de completar la tabla, deberán marcar con una “X” la casilla que crean adecuada, teniendo en cuenta que la cara feliz significa “muy bien o de acuerdo”, la cara seria significa “regular”, y finalmente, la cara triste significa “muy mal o en desacuerdo”. Esto también servirá para saber si la actividad les resultó atractiva y por tanto puede repetirse en otras ocasiones, o, por el contrario, debemos realizar algún cambio.

Para evaluar al alumnado, se tendrá en cuenta principalmente la observación, para comprobar que los niños/as realizan las pruebas correctamente y tienen los conocimientos necesarios, además se tendrá en cuenta el trabajo previo, interés y esfuerzo que muestren. Para ello, el profesorado contará con hojas de registro donde vaya apuntando todo lo dicho con anterioridad. Cabe destacar que el profesorado contará también con un portfolio donde vaya guardando todos los materiales y fichas realizadas por los niños/as a lo largo de los retos.

Por otro lado, se seguirá la siguiente rúbrica (Véase tabla 1):

RÚBRICA PARA EVALUAR ESCAPE ROOM

ÍTEMS	LO CONSIGUE (4)	NO TOTALMENTE (3)	CON DIFICULTAD (2)	NO LO CONSIGUE (1)
Participación	Ha participado en su grupo de una forma activa durante todo el proyecto.	Ha participado en su grupo de una forma activa en la mayoría de las pruebas.	Le ha costado participar dentro del grupo en muchas pruebas.	No ha participado dentro del grupo.
Funciones	Cumple su rol dentro del grupo en todo momento.	Cumple su rol dentro del grupo en la mayoría de las pruebas.	No cumple su rol dentro del grupo en muchas pruebas.	No realiza su rol dentro del grupo en ninguna prueba.
Conocimientos	Tiene los conocimientos necesarios para superar las distintas pruebas.	Tiene los conocimientos necesarios para la realización de la mayoría de las pruebas.	Tiene los conocimientos necesarios para la realización de pocas pruebas.	No tiene los conocimientos para la realización de las pruebas.
Ambiente	Genera un ambiente en su grupo adecuado, teniendo un	Mantiene su zona de trabajo medio ordenada y muy de vez en cuando	Únicamente mantiene el tono de volumen bajo o su zona de	No mantiene ni el orden en su zona de trabajo ni el tono de voz

	volumen bajo y zona de trabajo ordenada.	eleva el tono de voz.	trabajo ordenada, no ambas cosas.	adecuados.
--	--	-----------------------	-----------------------------------	------------

Tabla 1: Rúbrica de evaluación. Elaboración propia.

3.7. TEMPORALIZACIÓN

La presente propuesta didáctica consta de cuatro sesiones, cada una de ellas con una duración de 60 minutos. Como tienen una única hora de Educación Musical a la semana, las actividades planteadas se realizarán a lo largo de tres semanas, puesto que la primera sesión será una colaboración con Educación Plástica.

Cabe destacar que tras finalizar el Escape Room, se realizará una quinta sesión donde el alumnado pueda asistir a un concierto didáctico. Si no pudiesen asistir a este debido a motivos organizativos propios de la temporada de la orquesta, se contempla como alternativa la visita de un grupo de cámara al centro, ofreciendo un concierto y pudiendo conversar con el alumnado, otra posibilidad sería la visualización en diferido de alguno de los conciertos ofrecidos por la orquesta.

Este Escape Room será llevado a cabo al finalizar el curso, más concretamente durante todo el mes de Junio.

3.8. PROPUESTA “LOS INSTRUMENTOS DESAPARECIDOS”

A continuación, se desarrollarán las distintas sesiones necesarias para llevar a cabo la correcta realización de la propuesta.

3.8.1. Primera sesión

La primera sesión será realizada en colaboración con la asignatura de Educación Plástica, sirviendo de introducción para el desarrollo de la propuesta. Antes de empezar la actividad, el maestro/a realizará una breve contextualización, donde explique que, a lo largo de las próximas semanas, se convertirán en detectives, por lo que, durante esta clase, deberán preparar el material necesario para ello.

El alumnado se encontrará dispuesto en sus respectivos grupos cooperativos y se le entregará un rol a cada miembro, los cuales ya fueron comentados en el apartado de introducción. Como ya se vio en dicho apartado, cada rol, presenta unos atributos, los cuales serán entregados al alumnado para que los coloreen. (Ver Figura 6-Anexo 2). Dichos atributos serán llevados por ellos a lo largo de las próximas sesiones para caracterizarse y meterse en la historia.

En esta primera sesión, el alumnado creará también sus carnets de detective, los cuales se pueden ver en la Figura 7-Anexo 2. Para ello, les entregaremos una plantilla, la cual deberán

colorear y completar con sus respectivos datos. En dicho carnet se pide la siguiente información: nombre y apellidos, edad, rol en el equipo, fotografía y nombre del equipo.

Es por ello que, durante esta hora, todos los grupos deberán llegar a un consenso sobre qué nombre de equipo van a tener. Este tiene que cumplir una serie de normas como por ejemplo que sea respetuoso y adecuado a su edad, puesto que se identificarán con el mismo a lo largo de todas las pruebas. Una vez que tengan el nombre escogido, crearán una cuenta de correo electrónico donde les llegará cierta información acerca del Escape Room. La dirección de los correos debe ser la siguiente: nombredelequipo@gmail.com. Por otro lado, la fotografía del carnet de detective deberá ser un dibujo realizado por ellos mismos, repasando el concepto de autorretrato que se habría trabajado durante el curso.

Para relacionarlo con la asignatura de Educación Musical, a la hora de escribir su edad, no la pondrán en años, sino en corcheas. Para ello deberán tener en cuenta que un año equivale a dos corcheas, por lo que, si un niño tiene ocho años, equivaldrá a dieciséis corcheas. Del mismo modo, podrán calcular la equivalencia de esas corcheas con otro tipo de figuras trabajadas en el curso, generando así un patrón rítmico que les identifique.

3.8.2. Segunda sesión

El alumnado se encontrará sentado con sus respectivos grupos cooperativos, con un ordenador por equipo y los materiales realizados en la primera sesión.

Antes de comenzar con la actividad, el maestro/a realizará una pequeña explicación, donde comente que unos músicos tienen que realizar en 60 minutos (tiempo que duran las sesiones de música) un concierto, pero desgraciadamente sus instrumentos han desaparecido, así que tendrán que ayudarles a encontrarlos antes de que se acabe el tiempo para que puedan realizar dicho concierto. A continuación, se les pedirá que entren en sus correos, pues encontrarán un mensaje de los músicos pidiéndoles ayuda tras tal imprevisto. El mensaje dice lo siguiente:

“Buenos días, compañeros músicos, esperamos que todo os vaya bien. Hoy os escribimos con gran tristeza, pues alguien ha robado nuestro más preciado tesoro, ¡nuestros instrumentos musicales! Desgraciadamente, tenemos un concierto muy importante en 60 minutos, así que es de vital importancia encontrarlos. ¿Nos podéis ayudar? Os estaremos eternamente agradecidos.

Para encontrarlos, sabemos que los ladrones han dejado una serie de pistas en forma de pruebas, cada vez que logréis resolver alguna, el portavoz de cada equipo debe mostrársela a su maestra, si es correcta, esta os dará una insignia y una nueva pista para poder encontrar la siguiente prueba.

La pista para encontrar la primera prueba, os la diremos nosotros, muy atentos, pues es la siguiente: tenemos entendido que estos ladrones han dejado una caja tirada, como si fuese basura. Esta caja es muy importante para la resolución del caso, deberéis encontrarla. Dentro de ella hallaréis varias hojas, debéis coger únicamente una por equipo. También

tenéis que comprobar vuestro drive, pues encontraréis una carpeta que os servirá de ayuda para la resolución de la prueba.

Mucha suerte, seguiremos en contacto.”

Tras leer esta carta, el alumnado deberá buscar esa caja misteriosa, que como tendrán que deducir por el mensaje oculto en el texto, está escondida en una papelera. Una vez cogida la hoja, el alumnado deberá enfrentarse a la primera prueba. Cabe destacar que las distintas pruebas se encuentran detalladas en el Anexo 4.

Si realizan las pruebas de forma correcta, cada una de ellas les dará como resultado una serie de números, la suma de los mismos será la combinación para abrir un candado, tras el cual se encuentran los instrumentos robados.

Cada vez que un grupo finalice una prueba, el portavoz del mismo deberá mostrar el resultado a la maestra/o, si es incorrecto deberán repetirlo, en cambio, si es correcto, ésta les otorgará una insignia en su carnet de detective y les dará un sobre con la siguiente pista, las insignias obtenidas pueden disminuir si los miembros del grupo no tienen un comportamiento adecuado.

A lo largo de toda la sesión el alumnado dispondrá de un cronómetro proyectado en la pizarra digital para poder visualizar cuánto tiempo queda para la realización de las pruebas.

Prueba 1

Una vez abierta la caja misteriosa, el alumnado se encontrará con una ficha que presenta numerosos instrumentos (Ver Figura 9-Anexo 4). Por otro lado, como bien se indica en el mensaje que les enviaron los músicos, deberán entrar al drive, donde encontrarán unos audios con algunos sonidos de los instrumentos presentes en la ficha, los cuales ya trabajaron a lo largo del curso. Por ello, esta primera prueba será de audición. El alumnado conocerá mediante la resolución de esta prueba cuáles son los instrumentos que han sido robados, que serán aquellos que escuchen en los audios.

Cada instrumento tiene un número. El orden en el que suenen cada uno de los instrumentos, generará un código que servirá para resolver esta prueba. El alumnado debe apuntar los números en una ficha de candados para no olvidarse de los mismos, pues los necesitarán tras finalizar todas las pruebas (Ver Figura 10-Anexo 4).

Enlace a la carpeta del drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1UTqFHRwWQAg5XZLKxu51H8K4h5N78wAC?usp=sharing>

En dicha carpeta, se encontrarán con cuatro audios distintos procedentes del libro de música de 3º de Educación Primaria de sm aprendizaje. El primer audio, corresponde a la flauta travesera, el segundo al violín, el tercero a la trompeta, y finalmente el cuarto, al clarinete.

Una vez realizada esta prueba, el portavoz del equipo se la mostrará a la maestra, recibiendo una insignia si es correcta, o teniendo que volver a repetirla si es incorrecta. En el primer caso, recibirán un sobre con la siguiente pista.

Resultado: 6184

Prueba 2

Una vez el alumnado haya abierto el sobre, encontrarán una carta que dice lo siguiente: *“Enhorabuena, ya sabemos cuáles son los instrumentos que han sido robados, ¡estáis cada vez más cerca de recuperarlos!”*

En dicho sobre, encontrarán un mapa del tesoro, que les llevará a la siguiente prueba. Cada grupo tendrá escondida su prueba en una zona distinta de la clase, por lo que habrá cinco mapas distintos. Esto se debe a que, de esta forma, los grupos no se copiarán entre ellos, puesto que, si no, únicamente tendría que buscar la prueba el primer equipo. El mapa tendrá distintos objetos que se encuentran en el aula en los cuales se puede esconder la siguiente prueba, marcando con una “X” el lugar correcto (Ver Figura 11-Anexo 4). Las distintas pruebas presentarán el nombre de cada grupo para no dar lugar a equivocaciones si alguien se encuentra alguna que no le corresponde.

Una vez localizada la prueba, descubrirán una ficha en la que deberán realizar una serie de operaciones matemáticas con el valor de las notas musicales estudiadas a lo largo del curso (Ver Figura 12-Anexo). Serán un total de cuatro operaciones, siendo el resultado de las mismas la combinación de números que deben encontrar en esta prueba. Al igual que ocurre tras finalizar todas las pruebas, una vez que los grupos tengan el resultado, el portavoz de los mismos deberán enseñárselo a la maestra, obteniendo una insignia si es correcta y un sobre con la siguiente pista.

Resultado: 5325

Prueba 3

Al abrir el sobre, el alumnado se encontrará el siguiente texto: *“Debajo de la mesa.”* Pues pegada en la mesa de uno de los integrantes de cada grupo, encontrarán la tercera y última prueba a realizar, por lo que deberán investigar hasta dar con la misma. En dicho sobre encontrarán también una plantilla con una serie de números, los cuales por sí solos no tienen sentido, pero serán necesarios para completar la prueba correctamente. (Figura 13-Anexo 4).

Cuando encuentren la tercera prueba, observarán un laberinto musical (Figura 14- Anexo 4), el alumnado debe salir de dicho laberinto siguiendo el camino adecuado, para ello deberán ir por las casillas que presenten los compases correctos. Una vez realizado el laberinto, compararán con la plantilla el resultado del mismo, obteniendo así el código de esta prueba.

Resultado: 004674

Finalmente, al sumar los distintos números obtenidos en las pruebas, el alumnado obtendrá el código de un candado, tras el cual se encuentran los distintos instrumentos que deben encontrar. Este candado se encuentra cerrando una caja dispuesta al fondo del aula. Para que todos los grupos que acaben las pruebas tengan la oportunidad de abrir el candado, dispondremos de una caja por grupo. En las cajas se encontrarán los distintos instrumentos. En este caso, debido a la complejidad de traerlos físicamente, el alumnado encontrará fotografías de los mismos (Anexo 5). El código final que permite abrir el candado es el siguiente: 16183.

A parte de los instrumentos, en la caja encontrarán un sobre que dice lo siguiente. *“¡Enhorabuena!, habéis logrado encontrar los instrumentos antes de nuestro concierto, esto no hubiera sido posible sin vosotros. ¡Sois unos auténticos detectives! Queremos agradecerlo invitándoos a uno de nuestros próximos conciertos, pronto os diremos cuando es y os entregaremos las entradas, pero antes, ¡Seguimos con una incógnita! Ya es tarde, así que os la diremos el próximo día.”*

3.8.3. Tercera sesión

Para esta tercera sesión, el alumnado se dispondrá en los mismos grupos cooperativos de las sesiones anteriores con sus respectivos roles, además se encontrarán con un cofre cerrado por un candado en cada uno de los equipos.

Antes de empezar la sesión, se hará un breve recordatorio de lo ocurrido en la clase anterior, puesto que ya pasó una semana. A continuación, pediremos al alumnado que entre en sus respectivos correos de cada equipo, los cuales habían sido creados en la primera sesión, para ver si tienen alguna noticia más de los músicos, una vez dentro, leerán el siguiente mensaje:

“¡Buenos días de nuevo! Queremos agradecer otra vez vuestra gran labor encontrando nuestros preciados instrumentos. ¡Qué sería de nosotros sin vuestra ayuda! Como ya os comentamos la semana pasada, seguimos con una incógnita acerca de lo sucedido. ¿Quién habrá sido el ladrón? ¡No puede salirse con la suya! ¿Podéis ayudarnos a descubrirlo?

Al igual que la semana pasada, tenéis 60 minutos para lograrlo, sino es posible que ya sea demasiado tarde y el ladrón se haya ido del país al enterarse de que lo estamos buscando. Vuestra maestra os dará la primera prueba para encontrarlo.

¡Mucha suerte!”

Prueba 1

Una vez leída la carta, la maestra entregará un sobre a cada equipo, donde se encuentra la primera prueba, la cual permitirá abrir el candado del cofre. En este caso, el candado se abre con una combinación de letras.

Para averiguar dicha combinación, el alumnado deberá realizar un dictado rítmico. Para ello, en el sobre encontrarán una leyenda con el significado de cada figura, el cual será el siguiente:

Dos corcheas corresponden a la letra “a”, una negra a la letra “b”, una blanca a la letra “c”, y finalmente, una redonda a la letra “d”.

En dicho sobre encontrarán a su vez un código QR (Ver Figura 15- Anexo 4), que les llevará a la carpeta del drive donde encontrarán un audio de elaboración propia del dictado musical, el cual está realizado con la voz, más concretamente utilizando las sílabas métricas de Kodály para que les resulte más sencillo.

El resultado del mismo se puede ver en la Figura 16.



Figura 16. Resultado del dictado musical. Fuente: Elaboración propia.

Siendo por tanto “bacd” el orden de las letras. Con dichas letras, tendrán la combinación para abrir el candado y llegar así a la siguiente prueba.

Prueba 2

Una vez abierto el cofre, el alumnado se encontrará con el nombre e información de los tres sospechosos que robaron los instrumentos, así como un mensaje encriptado del ladrón. Los sospechosos son los siguientes.

- Gabriela: Mujer de 27 años muy fan de la orquesta, se encontraba en el auditorio, donde fueron robados los instrumentos, en el momento de los hechos.
- Jaime: Hombre de 36 años, es el encargado de la limpieza del auditorio, por lo que tiene acceso a todas las salas, incluida la de los instrumentos musicales.
- Gustavo: Hombre de 50 años, es el director de la orquesta, tiene acceso a la sala de los instrumentos y no tiene muy buena relación con muchos de los músicos.

Para averiguar quién es el ladrón, el alumnado deberá resolver el mensaje encriptado escrito por el mismo, para ello encontrarán junto al mensaje, una leyenda con el significado de los distintos símbolos (Ver Figuras 17 y 18-Anexo 4).

Una vez descryptado, descubrirán que el mensaje dice lo siguiente “*Mi nombre empieza por G*” Por lo que Jaime queda descartado como el ladrón. Cuando un grupo obtenga esta respuesta, el portavoz del mismo se la enseñará a la maestra para comprobar si es correcta y en ese caso, obtener la siguiente prueba.

Prueba 3

Finalmente, en esta última prueba se encontrarán con una partitura con las distintas notas musicales, deberán ser capaces de reconocerlas, pues cada nota equivaldrá a una letra, llegando así a descubrir un objeto que perdió el ladrón. La palabra que les saldrá es “batuta”, la cual es la varita que usa el director para dirigir la orquesta. Por tanto, al averiguar esto, descubrirán que el ladrón es el director. La partitura se puede ver en la Figura 19.



Figura 19. Partitura. Fuente: Elaboración propia.

Para saber que letra corresponde a cada nota, junto a la partitura encontrarán un papel que dice lo siguiente:

“Para este mensaje descifrar debéis saber que los “do” serán “a”, los “re” serán “u”, los “mi” serán “b”, y los “fa” serán “t”, solo así podréis descubrir qué objeto perdió el ladrón.”

Tras finalizar estas tres pruebas correctamente, cada equipo obtendrá a su vez tres nuevas insignias. Además, recibirán una carta de la orquesta, la cual dice lo siguiente:

“Muchas gracias de nuevo por haber resuelto este gran misterio, como ya os comentamos con anterioridad, queremos agradecerlos invitándoos a nuestro próximo concierto, el cual se celebrará la última semana del curso. Para ello tenemos una invitación para cada uno de vosotros, el problema es que no recordamos dónde las pusimos. ¿Nos ayudáis a encontrarlas para que así podáis asistir?”

Un saludo y hasta la próxima.”

3.8.4. Cuarta sesión

Al comenzar esta sesión, se volverá a hacer un repaso de lo sucedido en las clases anteriores para recordar la historia y lo que deben hacer. Una vez realizado el repaso, el alumnado entrará con sus grupos cooperativos al correo electrónico, para ver si tienen algún mensaje de los músicos sobre cómo pueden encontrar las entradas para el concierto. Al entrar, encontrarán el siguiente mensaje:

“¡Hola compañeros músicos! No os lo vais a creer, no recordamos donde dejamos vuestras entradas para el concierto, así que tendréis que ayudarnos a encontrarlas. Muchas veces hablamos en Asturiano durante nuestros conciertos, aquí os dejamos una prueba con algunos instrumentos típicos de Asturias, tal vez al resolverlo, encontréis alguna pista sobre dónde los pudimos dejar.”

Mucha suerte, ¡esperamos que la próxima vez que hablemos sea en persona en el concierto!”

Cabe destacar que, como veremos a lo largo de esta sesión, se realizarán algunas pruebas para que el alumnado adquiera algunos conocimientos acerca de lo que van a ver en la obra final de la OSPA.

Prueba 1

El alumnado se encontrará con la imagen de cuatro instrumentos típicos de Asturias y un mensaje que dice lo siguiente:

“Para el código descubrir, las iniciales de estos instrumentos debéis escribir.”

Por tanto, deberán escribir la inicial por la cual empieza cada uno de ellos para descubrir el código que abre un candado. (Ver Figura 20-Anexo 4).

Resultado: PCTG

Una vez resuelto el código, deberán buscar el candado que deben abrir por el aula. Hay dos zonas que presentan candados, así que deberán probar hasta dar con los correctos. En este caso, se encuentran cerrando los armarios de la clase, habiendo un total de cinco candados, uno por grupo. Al abrir el candado, descubrirán la siguiente prueba.

Prueba 2

En esta segunda prueba, el alumnado se encontrará con un crucigrama acerca de la orquesta sinfónica (Ver Figura 21-Anexo 4). Deberán resolverlo entre todos, fijándose en que algunas letras se encuentran rodeadas por un círculo. Al final del crucigrama encontrarán la siguiente cuestión: *“La obra que vais a ver será una pieza...”* Al ordenar las letras del crucigrama se darán cuenta de que la respuesta es “Barroca”, esta será la combinación para abrir el último candado.

Prueba 3

Al abrir el último candado, el alumnado se encontrará con un código QR (Ver Figura 22-Anexo 4) el cual deberán escanear con sus chromebooks. Dicho código les llevará a un juego creado con la plataforma *Genially* el cual se encuentra disponible en el siguiente enlace: <https://view.genial.ly/629ce5bdb9456b0011f25a90/interactive-content-donde-esta-orquesta>

A través del mismo, el alumnado deberá identificar algunos de los instrumentos que se encuentran en la orquesta sinfónica, clicando sobre el instrumento adecuado para así situarlo en el lugar donde se encontraría en dicha formación. Una vez realizada esta prueba correctamente, el propio *Genially* les guiará hasta donde se encuentran las entradas para el concierto. Para cogerlas, el alumnado deberá salir al pasillo, donde se encuentran escondidas. Para ello, es importante que se mantengan en silencio y vayan de manera ordenada, pues el resto de compañeros del centro se encuentran dando clase. Si esto no se cumple, se les pueden quitar insignias de sus carnets de detective.

Las entradas están metidas en un sobre con el nombre de cada equipo, dentro de este, el alumnado se encontrará también un diploma felicitándolos por haber logrado resolver el misterio de los instrumentos desaparecidos.

Una vez realizadas correctamente las tres pruebas pertenecientes a la cuarta sesión, el alumnado recibirá tres nuevas insignias, las cuales se verán reflejadas en su carnet de detective.

3.8.5. Pruebas extra

Es posible que, durante alguna sesión, haya grupos que terminen más rápido que el resto, es por ello que se contará con una serie de actividades extras para estos casos. Estas actividades no son obligatorias, pues no influirán en el hecho de terminar el Escape Room, pero sí que generarán beneficios a aquellos niños/as que decidan realizarlas.

En este caso, no se harán de manera grupal como en las pruebas anteriores, sino que se realizarán de manera individual, es por ello que, como ya se comentó en la introducción de esta propuesta, se encontrarán adaptadas a las necesidades del alumnado. En este caso realizaremos actividades con tres niveles distintos, aunque en todas ellas se trabajarán los mismos contenidos. Encontraremos actividades para aquel alumnado que presente dificultades en el aprendizaje, actividades para aquellos que tienen altas capacidades o un nivel muy alto al dar clases de música fuera del centro, y finalmente, encontraremos fichas estándar para el resto del alumnado. Las distintas fichas utilizadas para las pruebas extra se encontrarán en el Anexo 6.

Si algún niño/a termina antes de tiempo y quiere realizarlas, ganará una insignia extra por cada actividad completada. Cabe recordar que, tras finalizar el Escape Room, los alumnos que tengan más insignias, obtendrán un premio.

La primera actividad consistirá en la lectura de una partitura musical. Para seguir el hilo conductor, se le comentará al alumnado que esta es una de las partituras de la orquesta a la que robaron los instrumentos. (Ver Figura 23-Anexo 6). Para que sea apta para todo el alumnado, habrá tres versiones de la misma actividad. La primera de ellas estará adaptada al alumnado con dificultades en el aprendizaje, estos deberán leer la partitura con las sílabas rítmicas de Kodály, estas estarán escritas debajo de cada nota. La siguiente versión, es la estándar, es decir, la que tendrán la mayoría de los niños/as. Estos también deberán leer la partitura con las sílabas rítmicas de Kodály, pero en este caso, no las tendrán escritas debajo de cada nota. Finalmente, la última versión de esta actividad está adaptada a aquel alumnado que tiene más facilidades con esta asignatura, en este caso, deberán leer la partitura con las distintas notas musicales.

Los niños/as podrán tener todo el tiempo necesario para practicarlo desde sus sitios, pues tendrán que leerla correctamente. Una vez que lo lean con fluidez y siguiendo el ritmo (algo ya trabajado a lo largo del curso), deberán mostrárselo a la maestra, recibiendo así una insignia si lo hacen bien.

Para la segunda actividad, el alumnado deberá reconocer las distintas notas musicales del fragmento de una partitura. Al igual que ocurría en la actividad anterior, les contaremos que es un fragmento de una canción de los músicos a los que están ayudando para así seguir la historia. (Fig. 24)



Figura 24. Fragmento de partitura. Fuente: Elaboración propia.

Todos tendrán las mismas notas, pero la dificultad variará en función de las necesidades de cada uno.

La actividad consistirá en que el alumnado debe rodear las notas con distintos colores en función del código que se les dé, el cual será el siguiente:

- Do: Azul claro
- Re: Rojo
- Mi: Verde
- Fa: Rosa
- Sol: Amarillo
- La: Negro
- Si: Gris
- Do': Azul oscuro
- Re': Naranja

Todos tendrán la leyenda señalada con anterioridad, pero el alumnado con dificultades en el aprendizaje tendrá también como referencia la situación de cada nota en el pentagrama (Fig. 25).

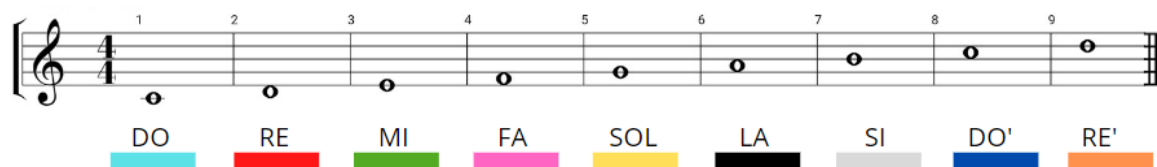


Figura 25. Leyenda para el alumnado con NEE. Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, la última prueba será de percusión corporal, para ello, el nivel de precisión que se pedirá en la realización de la misma, dependerá de las capacidades del alumnado. Para ello, contaremos con dos partituras distintas. La primera de ellas será la estándar, que será utilizada por la mayoría de la clase, la cual es la que ya utilizaron en la actividad anterior. Por otra parte, la partitura que deberá tocar el alumnado que presente dificultades en su aprendizaje, será la utilizada en la tercera prueba de la tercera sesión, puesto que tiene un menor nivel de complejidad.

Una de las partituras presenta signos de repetición, por lo que el alumnado deberá ejecutarlo correctamente. Para su interpretación, el alumnado deberá dar una palmada cuando se encuentre una negra, dos golpes en las rodillas al encontrarse dos corcheas, y un golpe en el suelo al encontrarse con una redonda. Es importante que a lo largo de esta prueba sigan el pulso correctamente. Para que les resulte más sencilla su interpretación, contarán con una leyenda con imágenes donde puedan ver qué gesto corresponde con cada figura (Ver Figura 26-anexo 6).

El alumnado deberá practicar con ellos hasta que les salga adecuadamente, y una vez que sepan hacerlo, lo interpretarán frente a la maestra/o, recibiendo una insignia si lo hacen bien.

Cabe destacar que en el caso de que no dé tiempo a realizar alguna de las actividades de interpretación, está la posibilidad de que aquellos que lo deseen puedan realizarlas desde sus casas, grabándose en un vídeo y colgándolo al canal de Teams habilitado para la asignatura de música.

Por último, hemos de señalar, que, como hemos adelantado, el alumno o los alumnos que presenten más insignias, recibirán una chocolatina como premio por el trabajo realizado a lo largo de todas las pruebas.

3.8.6. Asistencia al concierto

Finalmente, la última sesión consistirá en la visualización de un concierto de la OSPA, la Orquesta Sinfónica del Principado de Asturias, a los cuales estuvieron ayudando a lo largo del Escape Room en las sesiones previas. Estos, ofrecen conciertos didácticos acompañados con materiales de apoyo para así poder acercar la música clásica a los más jóvenes, es por ello que tienen programas dirigidos a los centros educativos, siendo sus propuestas pedagógicas las pioneras en España.

Como adelantamos, en el caso de que no coincidan en fechas los conciertos que realicen con algún año en los que se lleve a cabo esta propuesta, se plantea que vengan al centro, o incluso la posibilidad de ver algún concierto en *streaming*. Es importante contemplar también que en algunas obras ofrecen la posibilidad de visualizarlas online o descargarlas previamente.

Cabe destacar, que las obras interpretadas pueden ser distintas en función de las obras que se realicen durante el curso académico en el cual se lleve a cabo la propuesta. En este caso, se planteará ver “El gato con botas”, este es un proyecto de la Orquesta que cuenta una historia que les resultará conocida a muchos niños/as. Tendrá una duración de cuarenta y cinco minutos y consistirá en una serie de piezas barrocas, las cuales serán acompañadas por títeres y un actor que narrará las aventuras del gato con botas.

4. CONCLUSIONES

Este Trabajo Fin de Grado fue realizado con el fin de elaborar una propuesta innovadora en las aulas de música a través de la gamificación, buscando que el alumnado sea un ser activo y alejándonos de la enseñanza tradicional que se produce en muchos centros educativos.

Respecto al objetivo fundamental que se planteaba en este trabajo “crear una propuesta de innovación docente para la enseñanza de la Educación Musical en la Educación Primaria”, considero que ha sido conseguido de una manera satisfactoria a través de la propuesta del Escape Room.

A través de toda la información vista en el marco teórico tras investigar numerosas fuentes bibliográficas, se pueden observar la gran cantidad de beneficios que presentan tanto el trabajo cooperativo como la gamificación, centrándonos en su formato como Escape Room. Pese a no haber llevado esta propuesta a la práctica, sino tan sólo algunas de sus actividades, considero que estos beneficios se ven reflejados a lo largo de la misma, dando especial importancia al incremento de motivación por parte del alumnado, uno de los objetivos que se tenían en este trabajo, aparte de lograr un aprendizaje significativo.

Por otro lado, tras la realización de este Escape Room pude comprobar la gran cantidad de posibilidades que ofrece esta herramienta, pudiendo adaptarla a nuestro grupo clase en función del año en la que quiera llevarse a cabo y siendo apta para la mayoría del alumnado, teniendo la posibilidad de adaptar a su vez las pruebas a las necesidades de cada uno si así lo requieren.

Cabe recalcar los numerosos conocimientos adquiridos a lo largo de este trabajo acerca de las metodologías utilizadas en el mismo, especialmente acerca de la gamificación, de la cual tenía muy poco conocimiento antes de la realización de dicho trabajo. Gracias a este, pude conocer los principales errores que se suelen realizar a la hora de gamificar, y numerosas herramientas que posibilitan la creación de actividades gamificadas, lo cual viene bien tanto para este trabajo como para crear distintas actividades en mi futuro como maestra.

También se profundizó el conocimiento que se tenía sobre los Escape Rooms, conociendo, como bien se puede ver en el marco teórico, los distintos elementos que deben tenerse en cuenta para su correcta ejecución.

Respecto a las limitaciones de esta propuesta, considero que hasta que no se lleve a la práctica de forma completa en un aula no se podrá comprobar su eficacia en su totalidad, pese a ello, considero que este trabajo presenta una gran utilidad ya que es algo novedoso en la educación, más aún en el área de Educación Musical.

5. BILIOGRAFÍA

- Alvarado, R. (2013) *La música y su rol en la formación del ser humano*. Universidad de Chile. Recuperado de: https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/122098/La_musica_y_su_rol_en_la_formacion_del_ser_humano.pdf;sequence=1
- Arranz, E. (21 de diciembre de 2017). Gamificación en el aula de música. 5 herramientas para docentes y alumnos. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://easeduca.wordpress.com/2017/12/21/gamificacion-en-el-aula-de-musica-5-herramientas-para-docentes-y-alumnos/>
- Arteaga, E. (14 de julio de 2017). Los 10 errores más comunes de un programa de Gamificación. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://blog.gestazion.com/10-errores-programa-gamificaci%C3%B3n>
- Boal, G. y Wuytack, J. (2009). Audición musical activa con el musicograma. *Eufonía: Didáctica de la música*. (47), 43-45.
- Botella Nicolás, A. M., & Cabañero Castillo, E. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (73), 174-189. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Casas, M. V. (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música? *Colombia Médica*, 32 (4), 197-204 ISSN: 0120-8322. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28332408>
- Cordero, C. (7 de marzo de 2018). Gamificación y juego [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>
- Cortizo, J. et al. (2011) *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11268/1750>
- Cózar Gutierrez, R., Zagalaz, J. y Sáez López, J.M. (2015). Creando contenidos curriculares digitales de Ciencias Sociales para Educación Primaria. Una experiencia TPACK para futuros docentes. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 147 - 168.
- Díaz-Delgado, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 9(2), 61-73. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76608/6/ReMedCom_09_02_19.pdf
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*. Vol.21, 231-246. Recuperado de: [file:///C:/Users/portatil/Downloads/8377-Texto%20del%20art%C3%ADculo-8458-1-10-20110531%20\(1\).PDF](file:///C:/Users/portatil/Downloads/8377-Texto%20del%20art%C3%ADculo-8458-1-10-20110531%20(1).PDF)

- Educación 3.0 (1 de junio de 2022). Así se puede aprender música mediante la gamificación. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/musica-mediante-la-gamificacion/>
- Gallego, F., Molina, F., Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. JENUI (XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática) Oviedo, España: Universidad de Alicante. Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definici%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definici%CC%81n).pdf)
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79. Recuperado de: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- García, I. (2022). *La gamificación educativa mediante el Escape Room. Propuesta de intervención en el aula de música*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, Castilla y León. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52304>
- Gorgoso, A. (20 de septiembre de 2019). Gamificación en el aula: consigue que tus alumnos se diviertan mientras aprenden [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.dosacordes.es/web/la-gamificacion-en-el-aula-deja-que-tus-alumnos-se-diviertan-mientras-aprenden/>
- Johnson, D., Johnson, R.T. y Holubec. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Lange, D. M. (2005). *Together in harmony: Combining Orff Schulwerk and music learning theory* (2ª ed.). Estados Unidos: GIA Publications.
- Ordás, (2016). Gamificación y el poder del juego en las bibliotecas. Recuperado de: <https://anaordas.com/gamificacion-y-el-poder-del-juego-en-las-bibliotecas/>
- Ruè, J. (1994). *Guía para la organización y funcionamiento de los centros educativos*. Barcelona: Praxis.
- Salvador-Gómez, A., Escrig-Tena, A. B., Beltrán-Martín, I., & García-Juan, B. (2022). El escape room virtual: herramienta docente universitaria para el desarrollo de competencias transversales y para la retención del conocimiento. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (21), 7–48. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.664>
- Segura-Robles, A., & Parra-González, M. E. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 3(2), 295-306. <http://hdl.handle.net/10481/56426>

- Silva, J., Cárdenas, C. y Estupiñán, F. (2005). *Aprendizaje cooperativo*. (2ª ed.) Bogotá: Universidad Pedagógica nacional.
- Vaello, J. (2011). La motivación para el aprendizaje. *ACLPP informa*, nº 23, p. 28. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3674745.pdf>
- Velasco, S. (2021). *Gamificación y el trabajo cooperativo en el aula de música: el Escape Room*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, Castilla y León. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49234/TFG-G5050.pdf?sequence=1>
- Werbach K. y Hunter D. (2014). *Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. (1ª ed.) Madrid: Pearson Educación S.A.
- Zarco, N. et al. (2019) La eficacia del Escape Room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de primaria. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos*. (56), 23-42. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.507

ANEXOS

ANEXO 1. CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES

Figura 1

Detective comunicador



Fuente: Elaboración propia

Figura 2

Detective notario



Fuente: Elaboración propia

Figura 3

Detective del tiempo



Fuente: Elaboración propia

Figura 4

Detective director



Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2. OTROS MATERIALES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

Figura 5

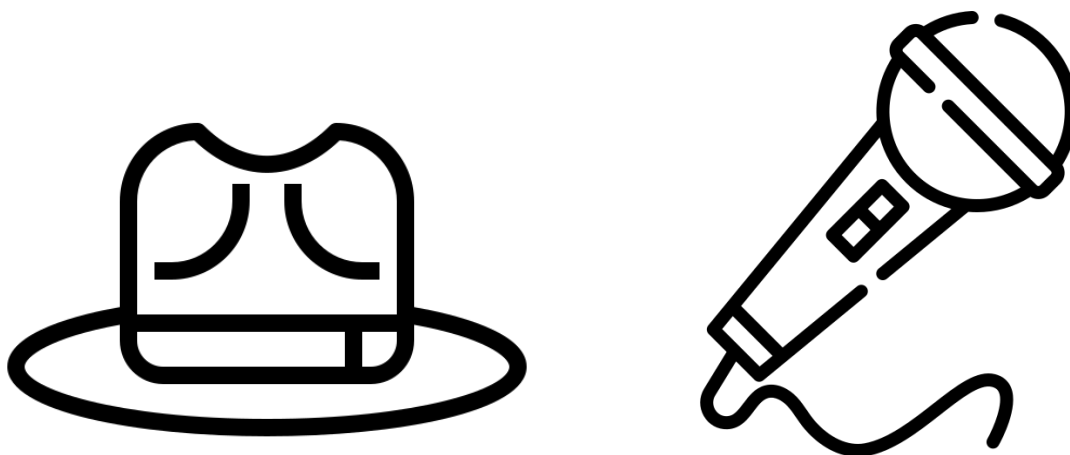
Diploma

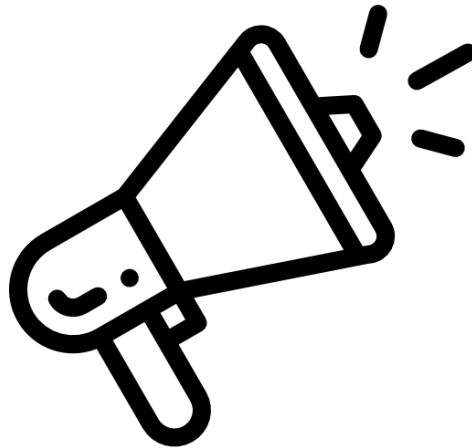
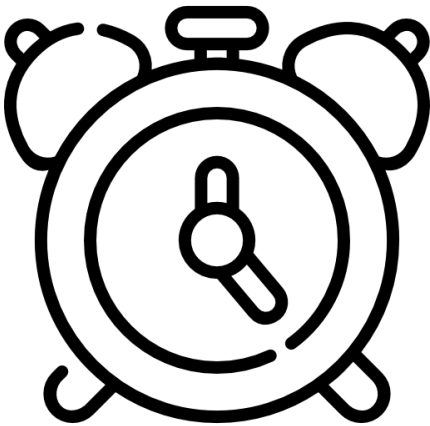
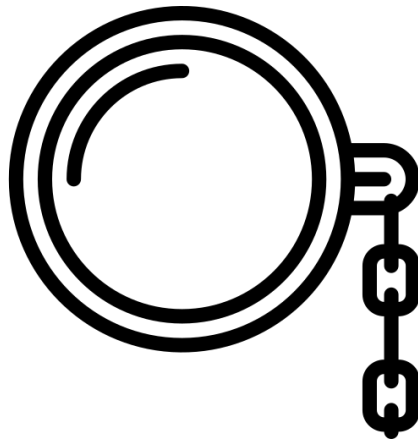


Fuente: Elaboración propia

Figura 6

Atributos


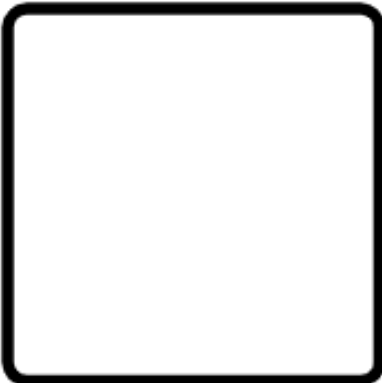







Fuente: Flaticon

Figura 7

Carnet de detective

	<h1>CARNET DE DETECTIVE</h1>
	<p>Nombre y apellidos: _____</p> <p>Edad: _____</p> <p>Nombre del equipo: _____</p> <p>Rol: _____</p>
	

	<h2>INSIGNIAS</h2>	
<hr/> <hr/> <hr/>		

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 3. MATERIALES AUTOEVALUACIÓN

Figura 8

Tabla autoevaluación



Autoevaluación

			
He entendido bien las instrucciones a la hora de realizar las diversas actividades.			
Las actividades me resultaron interesantes.			
He participado activamente.			
He ayudado a mis compañeros siempre que lo necesitaron.			
He tenido un comportamiento adecuado			

Nombre: _____
Apellidos: _____





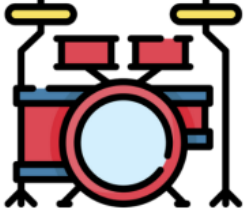



(Decorative musical notes and treble clef are present in the corners of the form.)

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 4. MATERIALES PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS

Figura 9

Prueba de escucha

LOS INSTRUMENTOS ROBADOS			Escucha los instrumentos robados y señáloslos		
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

Fuente: Elaboración propia

Figura 10

Ficha de candados

CANDADOS



Prueba 1: _ _ _ _ _

Prueba 2: _ _ _ _ _

Prueba 3: _ _ _ _ _

Candado final: _ _ _ _ _



Fuente: Elaboración propia

Figura 11

Mapa del tesoro



Fuente: Elaboración propia

Figura 12

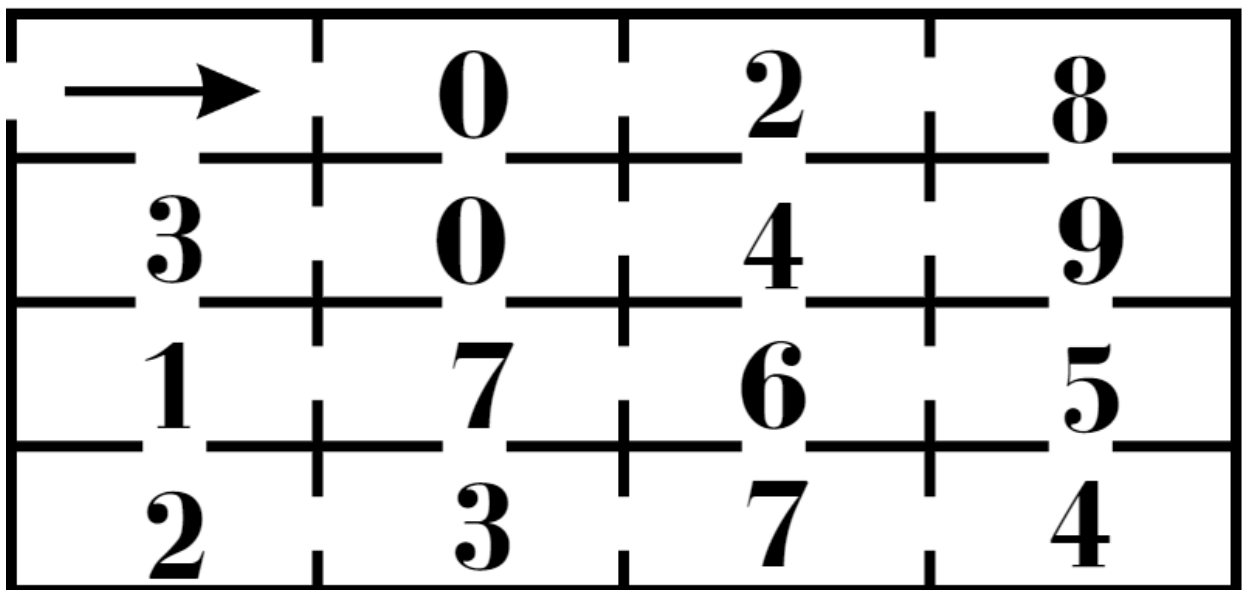
Operaciones musicales

$$\begin{aligned} \boxed{\text{O}} + \boxed{\text{♪}} &= \\ \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} &= \\ \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} - \boxed{\text{O}} &= \\ \boxed{\text{♪}} - \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} + \boxed{\text{♪}} &= \end{aligned}$$

Fuente: Elaboración propia

Figura 13

Plantilla del laberinto



Fuente: Elaboración propia

Figura 14

Laberinto musical



Fuente: Elaboración propia

Figura 15

Dictado rítmico



Fuente: Elaboración propia

Figura 17

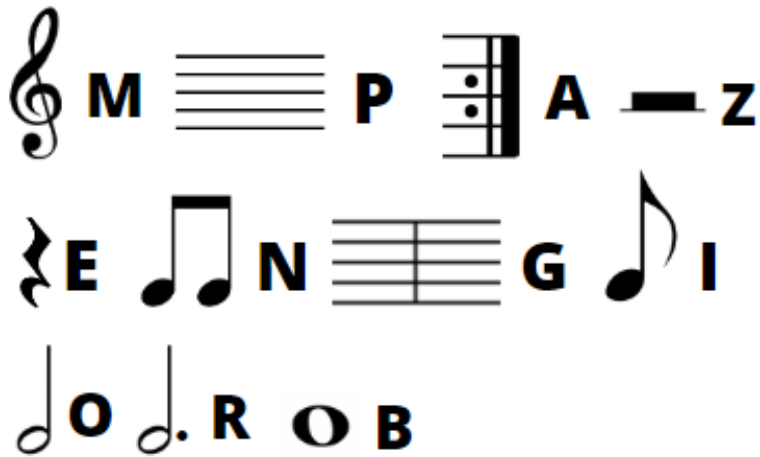
Mensaje encriptado



Fuente: Elaboración propia

Figura 18

Leyenda del mensaje encriptado



Fuente: Elaboración propia

Figura 20

Instrumentos típicos de Asturias

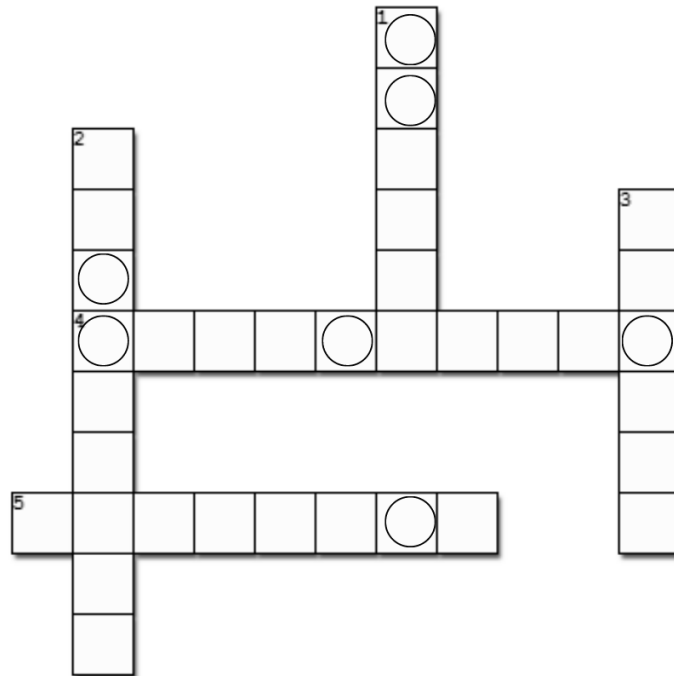


Fuente: Elaboración propia

Figura 21

Crucigrama orquesta sinfónica

ORQUESTA SINFÓNICA



Vertical

1. Varita que usa el director de la orquesta
2. En una orquesta encontramos familias de viento, cuerda, y...
3. Es el instrumento más agudo de cuerda frotada

Horizontal

4. Es el instrumento mas grave de cuerda frotada
5. Persona que dirige la orquesta

CANDADO: La obra
que vais a ver será una
pieza...

Fuente: Elaboración propia.

Figura 22

Acceso al Genially



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 5: INSTRUMENTOS ENCONTRADOS

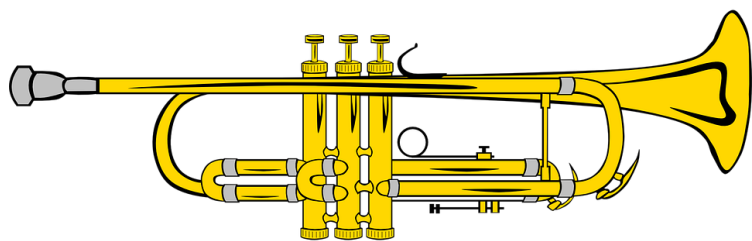
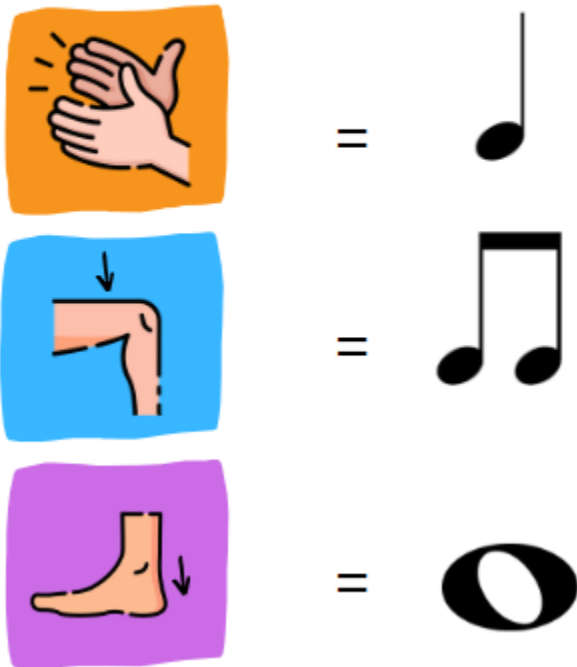


Figura 26

Leyenda percusión corporal

LEYENDA



Fuente: Elaboración propia.