



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL JUEGO DE ACTUALIDAD COMO HERRAMIENTA DE
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN MUSICAL: EL SCAPE
ROOM**

4º Grado en Educación Primaria

Mención en Educación Musical

Curso académico 2018/2019

Autora: María Grande Vázquez

Tutora académica: Verónica Castañeda Lucas

RESUMEN

La motivación es un aspecto muy importante en la educación del alumnado, y como maestros de Educación Primaria, debemos fomentar tanto este como otros aspectos importantes para su desarrollo integral, y lograr enriquecer su formación a lo largo de toda su etapa de aprendizaje. En el presente trabajo, se realiza un análisis sobre el juego como herramienta de aprendizaje en la etapa de Educación Primaria, y más concretamente en el área de Educación Musical, mediante la creación de una propuesta en la que se plantea el Scape Room como herramienta de aprendizaje para un nivel académico de 5º de Educación Primaria, trabajando a través de él contenidos musicales asociados al curso educativo correspondiente.

PALABRAS CLAVE: Educación Primaria, Educación Musical, Scape Room, juego, motivación.

ABSTRACT

Motivation is a very important aspect in the education of the students, and as teachers of Primary Education, we must promote this and other important aspects for their integral development, and we must achieve to enrich their training throughout their learning stage. In the present work. In the present work, we present an analysis is made about the game as a learning tool in the stage of Primary Education, and more specifically in the area of the Music Education, through the creation of a proposal in which the Scape Room is outlined as a tool for learning for an academic level of 5º of Primary Education, working through it, on musical contents associated with the corresponding school year.

KEYWORDS: Primary Education, Music Education, Scape Room, game, motivation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	3
4. COMPETENCIAS	4
5. MARCO TEÓRICO	7
5.1. La música en la etapa de Educación Primaria	7
5.1.1.Importancia de la música en el desarrollo del niño	7
5.1.2.La motivación en la Educación Musical	9
5.2. El juego cómo método de enseñanza	10
5.2.1.Definición de juego	10
5.2.2.Tipos de juego	12
5.2.3.El juego como herramienta de aprendizaje	14
5.2.4.El juego en la Educación musical	15
5.3. Scape Room como herramienta de enseñanza-aprendizaje	16
5.3.1.Gamificación en el aula	16
5.3.2.Definición y características de Scape Room	17
5.3.3.El Scape Room en el ámbito educativo	18
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	20
6.1. Introducción	20
6.2. Objetivos	20
6.2.1.Objetivos generales	20
6.2.2.Objetivos específicos	20
6.3. Contenidos	21
6.4. Competencias básicas.	22
6.5. Metodología	23
6.6. Temporalización	24

6.7. Proceso de intervención	25
6.7.1.Sesiones previas al Scape Room	25
6.7.2.Scape Room	29
6.7.3.Evaluación	34
6.8. Análisis y reflexión de la propuesta	34
7. CONCLUSIONES	37
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
9. ANEXOS	45
9.1. Anexo 1	45
9.2. Anexo 2	45
9.3. Anexo 3	46
9.4. Anexo 4	48
9.5. Anexo 5	49
9.6. Anexo 6	49
9.7. Anexo 7	49
9.8. Anexo 8	50
9.9. Anexo 9	50
9.10.Anexo 10	51
9.11.Anexo 11	54

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que se muestra a continuación tiene como tema principal el uso del juego como herramienta de aprendizaje en el área de Educación Musical en relación con la etapa de educación primaria. Con el título de: “El juego de actualidad como herramienta de aprendizaje en la educación musical: el scape room” el presente trabajo recoge en una serie de apartados la importancia de la motivación del alumnado en la asignatura de educación musical y la utilización del juego para lograr ese fin.

Este documento comienza haciendo referencia a varios apartados para justificar el tema elegido y establecer los objetivos que se pretenden lograr con el trabajo, al igual que las competencias que como estudiantes debemos adquirir al finalizar el Grado en Educación Primaria. Seguidamente se exponen una serie de apartados en relación con el marco teórico, para finalmente crear una propuesta de intervención que se fundamente en la teoría planteada anteriormente y a través de la cual, se pueda comprobar el cumplimiento o no de los objetivos planteados.

Para el desarrollo de este trabajo ha sido necesario investigar a fondo sobre el tema elegido, recoger la información más relevante, analizarla y reflexionar sobre ella para finalmente, crear una propuesta de intervención para llevar al aula de Educación Primaria y poder poner en práctica diferentes recursos que puedan ayudar a la formación de una educación motivadora, innovadora y creativa.

2. JUSTIFICACIÓN

El término de juego ha sido estudiado y analizado desde hace mucho tiempo. Algunos autores defienden que el único objetivo del juego es divertirse y pasar o “perder” el tiempo. Por el contrario, existen teorías que lo consideran una herramienta de aprendizaje y una metodología muy efectiva en las aulas.

En este trabajo queremos analizar e investigar sobre esa idea de “aprender jugando” mediante la creación de una propuesta de intervención en la que se utiliza una tipología de juego innovadora y de actualidad como es el Scape Room para trabajar contenidos del área de Educación Musical.

La base de este trabajo y de las metodologías analizadas es principalmente la motivación de los alumnos. Consideramos muy importante motivar y fomentar el interés en el alumnado, especialmente es el área de educación Musical, a través de estrategias y actividades lúdicas. Para ello como hemos mencionado anteriormente, hemos buscado un tema de actualidad e innovador, que pueda llevarse a cabo en un aula de Educación Musical, y se pueda poner en práctica para un análisis posterior de los resultados y una valoración final de la propuesta creada.

La educación va evolucionando y nosotros como docentes debemos avanzar con ella, llevando a cabo propuestas motivadoras, innovadoras y de interés, que fomenten el gusto del alumnado por la música.

El objetivo de este trabajo no es formar músicos, sino alumnos interesados por la música, que aprendan de ella mediante actividades lúdicas y que se sientan motivados para ampliar su conocimiento musical, afianzando la cooperación y el trabajo en equipo y desarrollando al máximo su formación integral.

3. OBJETIVOS

El objetivo fundamental del Título¹ es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria.

En relación al presente trabajo, el objetivo principal es el uso del juego como herramienta de aprendizaje en el aula, más concretamente en el área de Educación Musical. Para ello, llevaremos a cabo una propuesta de intervención educativa, en la que proponemos el Scape Room como herramienta de enseñanza, intentando fomentar así la motivación en el alumnado.

Los objetivos que proponemos de manera general son los siguientes:

- Investigar sobre el juego y su tipología, descubriendo su aplicación en el ámbito educativo.
- Diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica que ponga a prueba el juego, y más concretamente el Scape Room como herramienta de enseñanza-aprendizaje para la Educación Musical en Educación Primaria.
- Fomentar la motivación y el interés por la música del alumnado en la asignatura de Educación Musical.
- Adquirir las competencias del Grado de Educación Primaria y lograr aplicar en el presente trabajo los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

¹ Recuperado de la guía docente de la asignatura:
<http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/taxonomias/Guia%20docente%20TFG%20E-Primara%20EDUCACION%20MUSICAL.pdf>

4. COMPETENCIAS

En el presente trabajo pretendemos reflejar las competencias generales y específicas pertenecientes al Grado de Educación Primaria², y recogidas en un listado perteneciente a la Guía para el Diseño y tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Uva, que se han llevado a cabo para la elaboración de este trabajo. Estas competencias son:

- Poseer y comprender conocimientos en relación a la Educación para la aplicación práctica de:
 - Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter general, del alumnado de Educación Primaria
 - Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo de Educación Primaria.
 - Principales técnicas de enseñanza aprendizaje

- Saber aplicar los conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional y desarrollar habilidades para:
 - Reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje.
 - Analizar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.
 - Integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos.

- Ser capaz de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética y desarrollar habilidades para:
 - Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

² Recuperado de:

http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01_grados/2.01.02.ofertaformativagrados/documentos/dprimva2_competencias.pdf

- Haber desarrollado habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
 - Adquirir estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo.
 - Fomentar el espíritu de iniciativa y tener una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de la profesión.

- Haber desarrollado un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables.
 - Fomentar valores de tolerancia y solidaridad.
 - Conocer la realidad intercultural, y desarrollar actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.
 - Tomar conciencia de la igualdad entre hombres y mujeres.
 - Conocer medidas que garanticen el derecho a la igualdad de oportunidades de las personas con discapacidad.

En relación a la materia del prácticum, las competencias que se han llevado a cabo son las siguientes:

- Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula y desarrollar habilidades para:
 - Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de esta.
 - Dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
 - Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
 - Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

Por último, haciendo referencia a la mención de Educación Musical, las competencias desarrolladas en este trabajo son las siguientes:

- Identificar y comprender el papel que desempeña la música en la sociedad contemporánea y ser capaz de desarrollar habilidades para:
 - Mostrar competencias musicales básicas que posibiliten identificar y analizar piezas musicales de distintos estilos, épocas y culturas a través de la voz, los instrumentos y la danza.
 - Diseñar propuestas formativas y proyectos que fomenten la participación a lo largo de la vida en actividades culturales y musicales tanto dentro como fuera de la escuela.
 - Valorar el papel de la música en la sociedad actual y en la educación integral del alumnado de Primaria.

- Transformar adecuadamente el *saber musical* de referencia en *saber enseñar*, verificando en todo momento el progreso de los alumnos y el propio proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar habilidades para:
 - Conocer la relación de la música con las distintas áreas curriculares de Educación Primaria.
 - Utilizar adecuadamente diferentes recursos audiovisuales y tecnológicos.
 - Abordar y resolver problemas inherentes a la educación musical que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y distintos ritmos de aprendizaje.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. La música en la etapa de Educación Primaria

5.1.1. Importancia de la música en el desarrollo del niño

Antes de analizar la música en la etapa de Educación Primaria, es necesario recoger información sobre la importancia que ha tenido esta durante las etapas anteriores.

El aprendizaje de la música a edad temprana siempre ha sido objeto de estudio y existe gran cantidad de información sobre cómo afecta esta al desarrollo del ser humano a lo largo de todas sus etapas de crecimiento.

Son muchos los autores que han estudiado el beneficio de la música en el desarrollo del niño. Campbell (1998) recoge en su trabajo “El efecto Mozart” el análisis de varios proyectos que afirman que la música “aumenta la creatividad, mejora la estima propia del alumno, desarrolla habilidades sociales y mejora el desarrollo de habilidades motoras perceptivas así como el desarrollo psicomotriz”. (p.167). Gardner (1997) completa esta afirmación asegurando que la inteligencia musical influye también en el desarrollo emocional, espiritual y cultural, y estructura la forma de pensar y trabajar del individuo, logrando que este desarrolle capacidades para el aprendizaje de las matemáticas, el lenguaje y habilidades espaciales. (Citado por Campbell, 1998)

En la línea de lo anterior, Walkman (citada por Gatgens, 2003), afirma que la inteligencia musical tiene un gran impacto en el estado del cerebro humano, y que los primeros años de la niñez se consideran los más cruciales para el crecimiento del desarrollo musical.

En relación con la importancia del estímulo musical temprano, Casas (2001) afirma que existen pruebas de que la experiencia musical puede comenzar incluso antes del nacimiento. Nosotros, de acuerdo con la autora, consideramos importante la estimulación musical temprana, ya que esta afecta a las capacidades perceptivas y receptoras del niño y, por tanto, esta pueda incidir de manera importante en la facilidad con la que un alumno joven progrese en un futuro.

Por este motivo, el desarrollo musical del niño no está íntimamente relacionado con la edad de este, ya que en este desarrollo influyen en gran medida las experiencias musicales que se hayan tenido durante la primera infancia.

Es por esta razón que consideramos importante que la música forme parte de la evolución del niño y acompañe a este durante todo su desarrollo tanto personal como académico.

Durante la etapa de Educación Infantil, como comenta Riesco (2013), la Educación Musical es el hilo conductor de todas las enseñanzas a las que se enfrentan los alumnos de esta etapa.

Así mismo, y de acuerdo con la autora, hemos recogido una serie de aspectos musicales que se pueden trabajar en Educación Infantil. En relación con la práctica instrumental, los alumnos trabajan la motricidad fina y gruesa, el movimiento, la coordinación, el control psicomotor, etc. Gracias a la audición, se consiguen aspectos como la atención, la educación del oído, la discriminación auditiva y una visión general de la cultura musical. Mediante el canto se puede trabajar la memorización y la puesta en práctica de hábitos y rutinas. Y finalmente, el movimiento y la danza pueden ayudar al desarrollo psicomotor, social y emocional, trabajando la lateralidad, motricidad, cooperación entre compañeros y la exteriorización de sentimientos y emociones.

Teniendo en cuenta lo citado anteriormente, entendemos que a través de la puesta en práctica de todos los aspectos musicales, se puede lograr un mejor desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños, teniendo como objetivo principal su desarrollo integral, el cual continúa formándose a medida que el alumno progresa.

En la etapa de Educación Primaria, por Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, se estableció el currículo y se reguló la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. En él, se establece que la distribución de los contenidos de la materia de Educación Artística facilitará al alumnado ir creciendo en su desarrollo, acompañando e interrelacionando conocimientos de otras áreas y fortaleciendo su desarrollo competencial, conformándose un aprendizaje globalizado.

De esta manera, cabe destacar la importancia de la música a lo largo de la evolución académica del alumnado, ya que se encuentra de manera permanente en las aulas. Como

establece Campbell (1998), la música crea un ambiente positivo y calmante en el aula, y añade que “sirve de telón de fondo para enmascarar los ruidos de la industria o tráfico; y se puede usar con éxito para inducir entusiasmo, aliviar el estrés antes de un examen y reforzar el tema estudiado”. (p.167)

Resumiendo los aspectos tratados anteriormente, y apoyándonos en la idea de Bernal (2005), creemos que la Educación Musical es exponer al alumno a diferentes situaciones, como cantar, escuchar, investigar, tocar, interpretar, etc., a partir de experiencias creativas ya vividas para lograr la valoración y el disfrute de sus propias producciones.

El objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Musical debe ser la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y hábitos que puestos en práctica formen el desarrollo integral del alumnado.

5.1.2.La motivación en la Educación Musical

La motivación es un aspecto muy relevante en el ámbito de la educación. Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) señalan que el desempeño escolar depende en gran medida del grado de motivación que posea el alumnado. Del mismo modo, para Fernández (2007), la motivación representa “un condicionante fundamental del rendimiento académico”. (p.2)

Para nosotros, y de acuerdo con las ideas de Pintrich y Schunk (2006), la motivación es un proceso mediante el cual el alumnado se involucra en las actividades de aprendizaje, y establece sus propios objetivos o metas. Esta conduce al alumnado a una correcta adquisición de los conocimientos.

Creemos que la motivación del alumnado debería formar parte de toda metodología docente, impulsando al alumnado a que forme parte de las actividades desarrolladas en el aula. El objetivo de la motivación debe ser despertar el interés de los alumnos por el tema planteado y dirigir sus esfuerzos a alcanzar los objetivos fijados.

En el ámbito del aprendizaje, se establece generalmente que la motivación puede surgir por medio de dos procesos: intrínseco y extrínseco. Siguiendo las palabras de Polanco

(2005) podemos establecer que un alumno tiene motivación intrínseca cuando siente interés por el proceso y no tanto por el resultado de la actividad. Realiza la tarea por la satisfacción de hacerla, sin necesidad de que esta sea premiada o recompensada.

Por el contrario, un alumno experimenta una motivación extrínseca cuando busca algo a cambio de la realización de la tarea. Roselló (1995) considera que la motivación extrínseca es aquella de la que espera una recompensa independiente de la tarea en sí. El alumnado se centra en el producto y no en el proceso.

En Educación Musical, el concepto de motivación está íntimamente ligado al citado anteriormente en relación con el aprendizaje. En este punto cabe destacar la importante relación que tiene la motivación con el desarrollo de las habilidades musicales. Díaz y Giráldez (2007) establecen que el desarrollo de las habilidades musicales está al alcance de todos los seres humanos, ya que nacemos con capacidad innata y predisposición a la actividad musical. Las autoras establecen que todos tenemos talento, pero hasta qué punto lo desarrollemos dependerá de nuestras experiencias, oportunidad y motivación.

Es por eso que como maestros de Educación Musical, debemos motivar a nuestro alumnado, haciendo que experimente, interprete, cante, baile y sea capaz de valorar a través de sus propias experiencias, el aprendizaje de la música.

5.2. El juego cómo método de enseñanza

5.2.1. Definición de juego

Son muchos los autores que han definido y estudiado el concepto de juego. Para algunos, como Guy Jacquin (1958), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir (...). (Citado por Pugmire-Stoy, 1996)

En la misma línea, Rüssel (1985) denomina el juego como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p.13).

En el contexto educativo, Decroly es pionero en definir el concepto de “juegos educativos”, cuya finalidad es ofrecer al niño objetos apropiados para favorecer el

desarrollo de sus funciones mentales, conocimientos y permitirles la capacidad de atención, retención y comprensión. (Decroly y Monchamp, 1920).

Se entiende como juego educativo aquel que “tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica”. (Bermejo y Blázquez, 2016, p.59).

También en este contexto, el juego es considerado por Zhukovskaia (1987) como un “medio de desarrollo intelectual del niño, porque a través de él se desarrolla su lenguaje, su imaginación, comienza a hacer juicios y a crear sus propias conclusiones”. (p.13)

De acuerdo con lo citado anteriormente, el juego educativo se puede definir como una actividad placentera que permite el desarrollo de capacidades intelectuales, sociales, motoras y afectivas. Es una herramienta de aprendizaje lúdica y libre, mediante la cual, se logra el desarrollo integral del alumnado.

Consideramos importante el concepto de “aprender jugando”, ya que, como decía Tonucci (2009), “los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando”. (Citado por El Blog Alternativo³). Como maestros debemos tratar de crear un clima lúdico de aprendizaje en el aula, con actividades que ayuden a la formación de su desarrollo intelectual, pero que también fomenten su creatividad e imaginación.

En este caso es importante destacar el rol que debemos desempeñar como maestros, utilizando este tipo de metodología. Debemos de renunciar al control, y siguiendo las palabras de Tonucci (2009) hay que acompañar, “pero de lejos”. El juego es una actividad que se caracteriza principalmente por ser una actividad libre. Se pueden establecer una serie de pautas o normas, pero no debemos privar al alumnado de libertad ni autonomía. De esta manera, permitimos que los alumnos experimenten, comentan errores y aprendan de ellos, piensen por sí mismos y tomen sus propias decisiones, creando personas autónomas, no instruidas.

³ Entrevista a Francesco Tonucci. Recuperado de: <https://www.elblogalternativo.com/2009/08/02/se-aprende-mas-jugando-que-estudiando-entrevista-a-francesco-tonucci-ninologo/>

5.2.2. Tipos de juego

A la hora de clasificar los juegos, existen muchos factores a tener en cuenta. El primero en clasificarlos fue Caillois (1958) que siguiendo la línea de Huizinga (1938), estableció cuatro tipos de juego, según si predominaba la competencia, el azar, el simulacro o el vértigo.

Otros autores como Díaz (1993) clasificaron los juegos según las cualidades que desarrollan: juegos sensoriales, motrices, de desarrollo anatómico (estimulando el desarrollo muscular), organizados, predeportivos y deportivos.

Como esta, infinidad de clasificaciones. Por ejemplo Bequer, González y Plous (1993) presentan otra clasificación con base a criterios como: edad, grado escolar, intensidades del movimiento, ubicación, etc. (Citados por Meneses y Monge, 2001)

Piaget e Inhelder (1981), (citados por Cardón y Sgreccia, 2016), consideran el juego como una vía importante para lograr el desarrollo integral del niño. En base a esto, establecen tres tipos de juego:

- **“Juego motor:** comprende las primeras formas lúdicas infantiles en la que se prolonga la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional (...)
- **Juego simbólico:** (...) supone la asimilación y la imitación; es decir, la utilización de símbolos que permiten “hacer como si”
- **Juego de reglas:** implica una representación simultánea y compartida de los objetos y acciones por parte de todos los participantes de un juego colectivo. Las reglas suponen una regularidad impuesta por el grupo (...)” (p. 83)

Otra clasificación diferente es la que hace Jiménez (2006) en la que establece cinco tipos de juegos:

- **Juegos de contacto físico:** tienen su origen en el juego sensoriomotor y corresponden con los juegos de carreras, persecución, etc.
- **Juegos de construcción-representación:** son una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza.
- **Juegos socio-dramáticos:** propios de los niños de 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias mediante una actividad y representan experiencias conocidas por ellos.
- **Juegos de mesa:** contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Estos juegos disponen de un sistema de normas o reglas que conectan con las necesidades cognitivas de los niños.
- **Juegos de patio:** son una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos de los más pequeños con los mayores.

Según la capacidad a desarrollar, Mateo (2014) establece la clasificación siguiente:

- **Juego psicomotor:** expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría encontramos: juegos sensoriales y perceptivos y juegos motores.
- **Juego cognitivo:** desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos ejemplos de este tipo de juego son: juegos de manipulación y construcción, de experimentación, de atención y memoria, lingüísticos, imaginativos, etc.
- **Juego social:** se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Algunos de los juegos considerados sociales son: los juegos simbólicos, de reglas o cooperativos.
- **Juego afectivo:** implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. De este tipo destacan: los juegos de rol, y los juegos de autoestima.

Consideramos esta última clasificación como la más general y la que engloba en gran medida todas las habilidades importantes a tratar en educación.

En la Educación Musical, se podría utilizar la clasificación anterior, ya que como hemos citado anteriormente, a través de la música se pueden trabajar todo tipo de habilidades, destrezas y conocimientos.

5.2.3. El juego como herramienta de aprendizaje

Como hemos mencionado anteriormente, hay autores que consideran el juego como un simple pasatiempo. Díaz (1993) lo define como una actividad pura en la que no existe ningún interés. El jugar es algo que nace y se exterioriza, simplemente hace que la persona se sienta bien.

Para otros, el juego no es solo un pasatiempo que proporciona placer, sino que es una herramienta de aprendizaje, mediante la cual el niño desarrolla su personalidad, fomenta su socialización y es capaz de aprender jugando. En este contexto, el juego se puede definir cómo:

“Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.” (Temas para la educación⁴, 2011, párr. 1).

Tomando como referencia las palabras de Sutton-Smith (1978), (citado por Meneses y Monge, 2001), consideramos que el juego y sus acciones, son necesarias para la educación integral, ya que para poderlo llevar a cabo es necesaria la interacción y la

⁴ Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

actitud social. Creemos que mediante el dominio de habilidades sociales, cognitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

Para nosotros, el juego es una herramienta de aprendizaje mediante la cual educar a nuestros alumnos de manera innovadora y lúdica. De acuerdo con Mora, Plazas, Torres y Camargo (2016), es así como se crean verdaderos ambientes de aprendizaje. En ellos, los alumnos guiados por el profesor tienen la oportunidad de crear aprendizajes significativos y de adquirir conocimientos a través del juego.

5.2.4. El juego en la Educación musical

Salido (2011) considera el juego como un vehículo mediante el cual “el alumnado aprende de forma connatural y divertida un contenido musical al igual que ejercita el seguimiento de normas y favorece su comunicación con los demás compañeros y compañeras” (p.487)

Del mismo modo, Lago y Cabrelles (2010) definen el juego como un “recurso pedagógico fundamental para el aprendizaje musical infantil y como uno de los elementos principales del desarrollo psicoafectivo y emocional del niño” (p.47). También añaden que el juego queda fuera de la mera diversión, capricho o evasión, y lo caracterizan como un factor de gran importancia a la hora de trabajar la imaginación, atención y concentración en los juegos del niño.

Nosotros creemos que como docentes, debemos facilitar que el niño descubra por sí solo la música con el fin de favorecer su atención e interés. De igual manera, debemos motivar a nuestro alumnado y potenciar su creatividad a través de actividades de descubrimiento, improvisación instrumental, discriminación auditiva, etc. para lograr que el niño adquiera conocimientos jugando con lo aprendido. (Lago y Cabrelles, (2010).

5.3.Scape Room como herramienta de enseñanza-aprendizaje

5.3.1. Gamificación en el aula

La educación está en continuo cambio y actualmente existen procesos educativos en constante innovación, así como diferentes metodologías que permiten que aumente el interés del alumnado por aprender.

Hoy en día nos encontramos con muchas técnicas para desarrollar el aprendizaje en el aula de manera innovadora, como pueden ser el *Scape Room*, *Breakout* u otros tipos de juego novedosos que nos ayudan a completar las metodologías docentes.

Partiendo de la base de que el juego ya se introdujo en las aulas hace tiempo con Montessori y Piaget, (citados por De la Mano, 2018), quienes indicaban que “la principal actividad de los niños a lo largo de sus primeros años de vida era el juego” (p.2), encontramos otro término para referirnos a este tipo de metodología, la gamificación.

Nick Pelling (2002) fue el primero en definir este término como la aplicación del juego en tareas de la vida real que mejoran la motivación y el compromiso de las personas que las realizan, en este caso el alumnado. (Marczewski, 2013)

De igual manera, Rodríguez y Santiago (2015) definen gamificación como un “proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos”. (p.8)

Los autores aseguran que el objetivo principal de la gamificación en el ámbito de la educación es incorporar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante elementos y técnicas de juego. Esto supone una ventaja a la hora de enriquecer la relación entre el profesor y el alumnado, mejorando también el clima del aula.

En la línea de las definiciones anteriores, De la Mano (2018) define gamificar como:

“Usar técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio, en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad, obtener un objeto, activar el aprendizaje y evaluar individuos concretos”. (p. 3)

Nosotros, basándonos en las ideas de la autora, creemos que el objetivo principal de la gamificación es utilizar estructuras creativas e innovadoras propias de los juegos para convertir una actividad, en principio “aburrida”, en otra que motive al alumnado.

5.3.2. Definición y características de Scape Room

Dentro de la gamificación, se encuentran infinidad de juegos diferentes. Entre ellos, destacamos los *Scape Room*⁵. De la Mano (2018) define estos como juegos de aventuras físicas y mentales que consisten en encerrar a un grupo de jugadores en una habitación en la que deben resolver una serie de enigmas y rompecabezas para poder escapar antes de que finalice el tiempo disponible. Todo esto enlazado siempre por una historia principal, la cual varía dependiendo del Scape Room.

El Scape Room apareció en España sobre el año 2012 y actualmente ya hay gran cantidad de ellos por todo el país. Su nacimiento fue en 2006, cuando se creó un juego en el que se tenía que resolver un enigma en un tiempo limitado. (La Vanguardia⁶, 2015)

De la Mano (2018) destaca una serie de beneficios que nos aporta este tipo de juegos:

- “Aprendizaje guiado a través de pautas ordenadas.
- Trabajo colaborativo y cooperativo en equipos que favorece las relaciones entre los iguales.
- Aportaciones de opiniones positivas y constructivas.
- Aprendizajes divertidos en los que a través de trabajo “entre todos” se sale victorioso.
- Sentimiento de euforia común.
- Actividades que permiten centrar la atención de todo el alumnado en la consecución de un objetivo común”. (p. 4)

⁵ Procedente del inglés “*scape*”, escape y “*room*” habitación.

⁶ Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/ocio/20150821/54435903414/room-escape.html>

5.3.3. El Scape Room en el ámbito educativo

Para finalizar, existen una serie de pasos que debemos tener en cuenta a la hora de realizar un Scape Room en el ámbito educativo.

Fernández Galera, (citado por de la Mano, 2018), detalla los cinco pasos siguientes:

1. **Diseñar el entorno en función de los intereses de los alumnos:** adaptar el juego a las necesidades del alumnado, y establecer una dificultad y duración adecuadas.
2. **Tener claros los objetivos y contenidos antes de empezar:** establecer unos contenidos que los alumnos deberán adquirir y unos objetivos que tendrán que cumplir.
3. **Crear un hilo conductor de toda la actividad:** adaptar el desarrollo de la prueba al tema que se esté trabajando, o en nuestro caso, a la materia de Educación Musical.
4. **Tener claras las reglas del juego y las posibles pistas para que el juego no se atasque:** para que los alumnos puedan desarrollar correctamente el juego, se deben explicar las pautas de manera correcta antes de comenzar.
5. **Elegir adecuadamente el aula o espacio para llevarlo a cabo:** hay que meditar sobre el espacio y tiempo del que se dispone para realizar la actividad, y amoldar el Scape Room.

En la figura siguiente se recoge otro tipo de proceso a seguir para la correcta elaboración de un Scape Room en el aula:

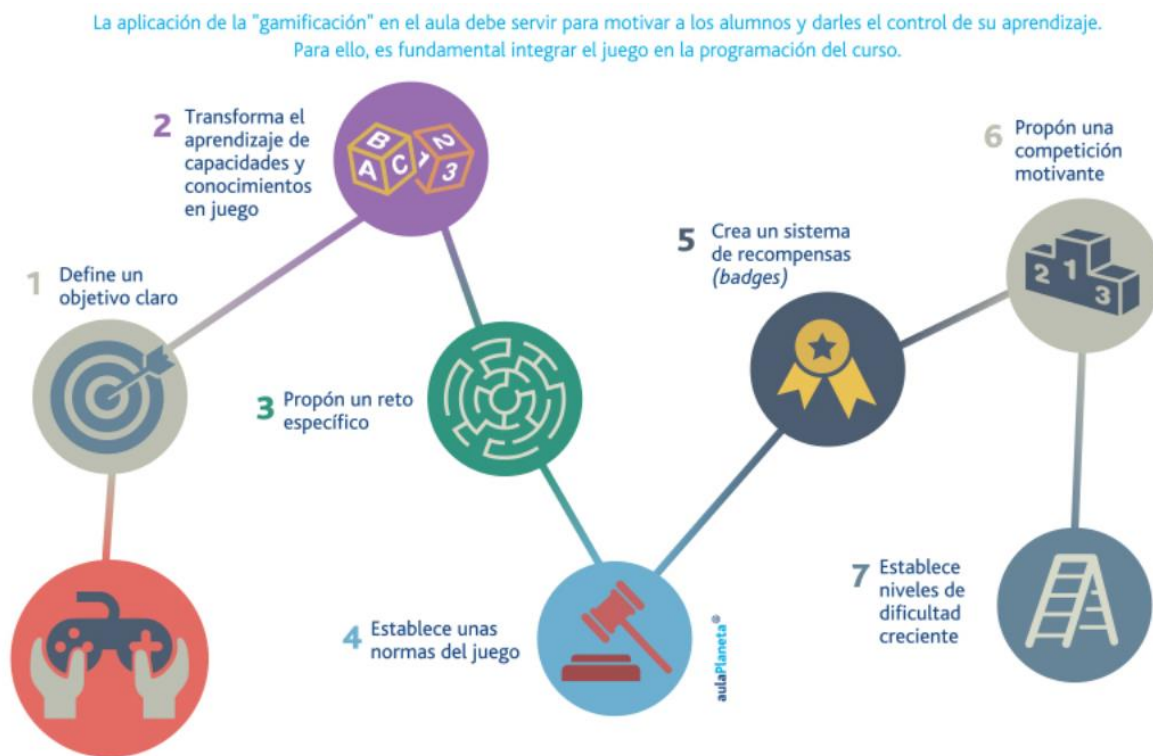


Figura 1. Cómo aplicar la gamificación en el aula.

(Fuente: Aula Planeta⁷)

⁷ Recuperado de: <http://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

6.1. Introducción

La propuesta de intervención que se expone a continuación está destinada al alumnado de 5º curso de Educación Primaria debido al nivel de los contenidos⁸ que se plantean en ella.

Con su desarrollo, pretendemos demostrar la validez del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje, a través de un Scape Room educativo. Además se trabajarán en ella otro tipo de aprendizajes como son el aprendizaje cooperativo, la gamificación, etc. para maximizar en la medida de lo posible el aprendizaje y la motivación de los alumnos en la asignatura de Educación Musical.

6.2. Objetivos

6.2.1. Objetivos generales

- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje para la educación musical.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación del alumnado.
- Motivar y despertar el interés del alumnado por la música.
- Conocer y respetar las normas de comportamiento en el aula.
- Utilizar métodos innovadores de evaluación.

6.2.2. Objetivos específicos

- Utilizar el lenguaje musical para descifrar una partitura.
- Discriminar y recrear los sonidos de una audición.
- Investigar sobre la música y los instrumentos de diferentes países.
- Identificar mediante su escucha, músicas de diferentes países.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo del alumnado
- Trabajar y evaluar los contenidos mediante un Scape Room educativo.

⁸ Recuperados de: <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2016/07/25/pdf/BOCYL-D-25072016-3.pdf>

6.3. Contenidos

Los contenidos llevados a cabo en esta propuesta están recogidos en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Los contenidos están divididos en tres bloques, y en relación con el curso escolar al que va destinada la intervención, los contenidos de Educación musical son los siguientes:

Bloque 1: Escucha

- Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.

Bloque 2: La interpretación musical

- Repertorio de piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento.
- Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.

Bloque 3: La música, el movimiento y la danza

- Diferentes tipos de danzas y bailes (...).

6.4. Competencias básicas.

Siguiendo la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria; las competencias básicas utilizadas para esta propuesta son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrollará a la hora de debatir y poner en común la información adquirida. Al tratarse de trabajo cooperativo, es necesario trabajar la comunicación entre el alumnado.
- **Competencia matemática:** en menor medida que las demás, esta competencia puede desarrollarse a la hora de poner en práctica la teoría rítmica, para poder establecer el número de figuras que debe tener cada compás según su tipología.
- **Aprender a aprender:** con esta competencia se pretende que el alumnado trabaje en grupo y sepa gestionar de manera organizada su tiempo, así como la información necesaria para cada una de las actividades. Sin olvidar la importancia de una buena organización tanto del grupo en general (grupo-clase) como de los pequeños grupos formados posteriormente en las distintas actividades, para lograr el buen funcionamiento de cada una de ellas.
- **Competencias sociales y cívicas:** lograr trabajar en grupo respetando al resto del alumnado, ayudándose entre ellos y facilitando el aprendizaje de cada uno de los miembros del grupo, mediante la cooperación. En general, se trata de desarrollar ciertas capacidades, habilidades y aptitudes que, en conjunto, permiten a los alumnos/as resolver problemas y situaciones de su vida cotidiana.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** fomentar la creatividad de los alumnos, mejorar su capacidad de análisis y adaptación a los diferentes cambios que se puedan dar. Requiere que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico y muestren interés, esfuerzo y sentido de la responsabilidad en las actividades a realizar.

- **Competencia digital:** Se utilizarán las nuevas tecnologías para poder investigar más a fondo sobre los temas planteados, de tal manera que estas sirvan como herramienta que ayude al buen desarrollo del aprendizaje del alumnado.

6.5. Metodología

Para el desarrollo de esta propuesta no se ha llevado a cabo una única metodología, sino un conjunto de ellas para crear una propuesta completa que atienda a todos los objetivos que se pretenden conseguir con ella.

Una de estas metodologías es el aprendizaje cooperativo. Johnson, Johnson y Holubec definen el aprendizaje cooperativo como “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson et al., 1999, p.3). Además, indican que con este aprendizaje se pretende que los alumnos trabajen juntos para lograr objetivos comunes, en nuestro caso, lograr salir de una habitación tras resolver una serie de pruebas.

Este método, aseguran los autores, contrasta con el aprendizaje competitivo, en el que cada alumno trabaja en contra de los demás. Nosotros, pretendemos hacer ver a los alumnos que mediante la cooperación de todo el grupo, el trabajo es más eficaz y rápido y por lo tanto, lograrán los objetivos propuestos de una mejor manera.

Tanto el aprendizaje cooperativo como el aprendizaje basado en el juego o la gamificación forman la metodología que vamos a llevar a cabo en la propuesta siguiente.

“La gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (Rodríguez y Santiago, 2015, p.8). Esto es lo que pretendemos con esta propuesta. Utilizar el juego para motivar a los alumnos y lograr que cumplan los objetivos planteados mediante actividades lúdicas y divertidas.

Todo ello ligado al aprendizaje de la Educación Musical da lugar a la propuesta innovadora que se plantea a continuación.

6.6. Temporalización

SESIÓN	ACTIVIDADES	DURACIÓN (aproximada)
SESIÓN Nº 1 (Semana 1)	Breve explicación	5 minutos
	Práctica	15 minutos
	Juego: Bingo musical	15 minutos
	Juego: “Hundir las notas”	15 minutos
	Evaluación: Mediante los dos juegos planteados	
SESIÓN Nº 2 (Semana 2)	Explicación y pautas	10 minutos
	Juego: “El mundial de música”	40 minutos
	Evaluación: Continua, durante el juego.	
SCAPE ROOM (Semana 3)	Explicación y pautas	10 minutos
	Scape Room	25 minutos
	Evaluación: Final mediante la valoración del alumnado	15 minutos

6.7. Proceso de intervención

6.7.1. Sesiones previas al Scape Room

Durante las dos sesiones previas se trabajarán los contenidos necesarios para llevar a cabo la práctica del Scape Room.

En cuanto al desarrollo de los contenidos hay que tener en cuenta el nivel del alumnado y los conocimientos previos de este. Para ello es necesario conocer al grupo o los grupos con los que se va a trabajar y acomodar la propuesta en base a sus necesidades y conocimientos.

Este desarrollo está formado por dos sesiones en las que se trabajarán una serie de contenidos y objetivos específicos para cada una de ellas.

Sesión nº 1	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none">1. Interiorización de las figuras musicales: blanca, negra, silencio de negra, corchea y semicorchea.2. Consolidación mediante la experiencia práctica de los elementos del lenguaje musical aprendidos. Colocación de las notas en la partitura. La clave de sol.3. Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.4. La distancia entre sonidos. Discriminación de las notas musicales.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizar el lenguaje musical para la interpretación de obras sencillas.2. Traducir al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos, aplicando el conocimiento de intervalos.

Desarrollo

Breve explicación:

En la pizarra se realiza una explicación sencilla que servirá a modo de repaso de los contenidos adquiridos en los cursos anteriores sobre lenguaje musical y ritmo.

Las figuras musicales que se trabajan son: negra, silencio de negra, corchea, semicorchea y blanca.

En cuanto a lenguaje musical se trabajará la partitura convencional, la posición de las notas musicales en ella y la distancia de sonido entre unas y otras.

Práctica digital:

Una vez realizada la explicación, se trabajarán de manera individual o en grupo los contenidos mediante su práctica a través de la página web <https://aprendomusica.com/> en la que hay una serie de ejercicios que los alumnos deberán realizar correctamente para poder pasar de nivel, aumentando la dificultad y reforzando los contenidos.

Esta actividad se puede realizar de manera digital si en el centro el alumnado dispone de una Tablet. En caso de no tener este recurso, se podrían realizar los mismos ejercicios a modo de dictados rítmicos y melódicos.

Evaluación:

Para afianzar los contenidos y poder evaluar el aprendizaje del alumnado, se plantearán dos juegos. El primero de ellos para trabajar el ritmo y las figuras musicales y el segundo de ellos para trabajar la posición de las notas en el pentagrama.

- **Juego 1: Bingo musical**

Para este juego se necesitarán únicamente cartas con los dibujos de las diferentes figuras musicales trabajadas (Anexo 1).

	<p>Cada alumno tendrá que crear en un papel un compás de cuatro por cuatro con las figuras que prefiera. Seguidamente se irán extrayendo cartas en orden, formando compases de cuatro por cuatro. Si la carta que se extraiga corresponde con la figura que tiene el alumnado en la misma posición del compás, la tapará. Este proceso se repetirá hasta que se logre completar el compás entero.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>Juego 2: “Hundir las notas”</p> <p>Esta es una variación del juego “hundir la flota”, adaptado a la materia de música.</p> <p>Primeramente, se repartirán los “tableros” en los que cada alumno deberá crear su propia composición melódica (Anexo 2). Esta debe tener un total de cuatro sonidos, de tal manera que cada nota se encontrará en una posición del pentagrama. Una vez se haya creado esta composición, los alumnos se pondrán por parejas y deberán intentar adivinar la composición de su compañero, tanto las notas como la posición de estas.</p>
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: Tablet u ordenador para cada alumno (opcional); papel y bolígrafo</p> <p>Humanos: Profesor</p> <p>Organizativos: Aula de música o aula del grupo-clase</p>

Sesión n° 2	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento y escucha activa de las músicas de distintos países y culturas. 2. Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades. Respeto a las normas. 3. La danza en otras culturas. Danzas del mundo.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar interés por descubrir obras musicales de diferentes características, épocas y culturas. 2. Conocer e interpretar canciones de distintos lugares, épocas y estilos, valorando su aportación al enriquecimiento personal, social y cultural. 3. Conocer danzas de distintas épocas y lugares valorando su aportación al patrimonio artístico y cultural.
Desarrollo	<p>Explicación y pautas:</p> <p>Para esta sesión se dividirá la clase en cinco grupos, cada uno de ellos correspondiente con uno de estos países: El Congo, India, Brasil, Rusia y China. Seguidamente se le repartirá a cada grupo una ficha con la situación en el mapa de su país (Anexo 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego: “El mundial musical” Seguidamente, se reproducirán las canciones correspondientes a la música tradicional de cada país y cuando todos los grupos conozcan su música, deberán escribir una serie de características sobre ella. <p>El juego terminará con una prueba final: las danzas tradicionales de cada país. Se visualizarán en clase y en base</p>

	a la información que tienen de la música, tendrán que adivinar cuál es su danza.
Recursos	<p>Materiales: pantalla y proyector; fichas con la información de cada país; acceso a internet</p> <p>Humanos: Profesor</p> <p>Organizativos: Aula de música o aula del grupo-clase</p>

6.7.2. Scape Room

Introducción

A través de un juego de actualidad como es el Scape Room, pretendemos que el alumnado refuerce los contenidos de la asignatura de música y aprenda jugando y haciendo. Durante esta sesión, se pondrá en práctica todo lo aprendido en las sesiones anteriores, incluyendo los conocimientos musicales previos del alumnado.

Este Scape Room, al tratarse de la asignatura de música, está ambientado en el taller de un lutier, al cual han secuestrado. Los grupos de alumnos deberán resolver una serie de pruebas en menos de 25 minutos si quieren salir de la sala y rescatar al lutier.

Objetivos

Los objetivos pueden variar según la temática del Scape Room o las características del grupo al que vaya destinado.

Objetivos generales:

- Promover la motivación
- Aprender jugando
- Desarrollar la imaginación
- Resolver problemas y fomentar la cohesión del grupo
- Evaluar contenidos trabajados anteriormente mediante métodos más innovadores

Objetivos específicos:

- Trabajar el lenguaje musical y la partitura.
- Discriminar y recrear sonidos mediante su escucha.
- Identificar la música de diferentes países.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación
- Evaluar los contenidos mediante un Scape Room educativo

Contenidos

Los contenidos llevados a cabo en esta propuesta están recogidos en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Interiorización de las figuras musicales: blanca, negra, silencio de negra, corchea y semicorchea.
- Lenguaje musical. Colocación de las notas en la partitura. La clave de sol.
- Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.
- La distancia entre sonidos. Discriminación de las notas musicales.
- Conocimiento y escucha activa de las músicas de distintos países y culturas.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades. Respeto a las normas.
- La danza en otras culturas. Danzas del mundo.

Temporalización

La actividad se realizará en una sesión de clase música, que tiene una duración de 50 minutos. Dentro de esta temporalización no se encuentra el tiempo de preparación de la actividad que será realizado por el profesor previamente. En la siguiente tabla se puede ver un resumen de esta temporalización:

ACTIVIDAD	DURACIÓN
División por grupos	5 minutos
Visualización del vídeo	5 minutos
Scape Room	25 minutos
Valoración	15 minutos

Desarrollo

Primeramente, el alumnado deberá situarse fuera del aula, que será el entorno del Scape Room. En ese momento, se les dividirá en dos grupos. Esta división se hará con unos lazos de color azul y rojo. Junto con el lazo, al primer integrante de cada grupo se le entregará un papel con cierta información relevante para la actividad (Anexo 4).

Una vez establecidos los dos grupos, los alumnos se sentarán frente a una pantalla situada fuera del aula en la que se reproducirá un video de presentación⁹. En él, una voz distorsionada les explica que deben resolver una serie de pruebas en menos de 25 minutos si quieren rescatar al lutier. Seguidamente aparece en la pantalla la cuenta atrás y los alumnos deben entrar en el aula.

En la sala se encontrará un profesor, que cerrará con llave la puerta, al que acudir en caso de duda y como supervisión, pero este no puede ayudar a los alumnos a resolver ninguna prueba.

Al entrar se escucharán en bucle tres fragmentos de tres canciones¹⁰. Cada una de ellas corresponde con la música tradicional de un país, trabajado anteriormente en clase y necesario para resolver la prueba final.

⁹ YouTube: <https://youtu.be/WRtp9oJREw0>

¹⁰ Extraídas de YouTube: China: <https://www.youtube.com/watch?v=kGmAEBvRISk> ; El Congo: <https://www.youtube.com/watch?v=40sXwPuDe9o&t=117s>; Brasil: <https://www.youtube.com/watch?v=bqao21cZ5nM>

- **Pruebas**

Cada grupo (rojo y azul) tendrá tres pruebas. Dos de ellas son diferentes, pero la última es igual para ambos grupos. Los alumnos no conocerán esta información, para comprobar si colaboran con el grupo contrario, dejando de ver a este como una competencia, y consiguiendo entre todos, el objetivo final.

Grupo rojo

Prueba 1: Reproducir melodía:

Los alumnos se encontrarán con un reproductor de música y con una melódica. Al escuchar la melodía del reproductor, tendrán que reproducirla exactamente en la melódica, la cual tiene números en sus teclas, y así, según las teclas que toquen, descifrarán el siguiente código: 1953. Seguidamente, tendrán que buscar la relación de este código con alguno de los objetos que haya en la sala. Encontrarán un cuadro, en el que la fecha sea 1953.

Prueba 2: Puzzle.

Dando la vuelta al cuadro que han encontrado, descubrirán las piezas de un puzzle (Anexo 5). Tendrán que montarlo y verán la foto de un mapa del mundo. Esto les llevará al mapa que hay situado en la sala, para la prueba final. El mapa del mundo está escondido detrás de un mapa de España. (Anexo 6)

Grupo azul

Prueba 1: Descifrar una palabra usando el nombre de las notas.

Los alumnos verán solo una partitura (Anexo 7), en la cual están rodeadas una serie de notas. Estos deberán de adivinar una palabra, utilizando el nombre de las notas: DO, RE, MI, FA SOL, LA, SI. Esta palabra será: *Mila Relado*, y deberán buscar por la sala un objeto que tenga relación con este nombre. Descubrirán un cuadro, en el que aparece el nombre de la autora sea *Mila Relado*.

Prueba 2: Puzzle.

Dando la vuelta al cuadro que han encontrado, descubrirán las piezas de un puzzle. (Anexo 5). Tendrán que montarlo y verán la foto de un mapa del mundo. Esto les llevará al mapa que hay situado en la sala, para la prueba final. El mapa del mundo está escondido detrás de un mapa de España. (Anexo 6).

Prueba final.

En esta prueba final, entra en juego la música que llevan escuchando desde que entraron en la sala. Se encontrarán con un mapa del mundo (Anexo 6), con muchos números marcando una serie de países y una leyenda (Anexo 8).

Para esta prueba, hay que tener en cuenta varias cosas. En primer lugar, la leyenda está señalada con una pegatina roja y otra azul. Esto significa que deben resolverla ambos grupos juntos. En segundo lugar se les indica que para resolverlo deben escuchar. Esto hace referencia a la música que está sonando desde que entraron en la sala. Finalmente, mediante una adivinanza, deberán encontrar un cofre. Este se sitúa debajo de la almohada, y para poder abrirlo es necesario introducir un código de tres dígitos, que corresponden con el número que tengan los tres países que están sonando. En este caso el código es 314.

Una vez tengan la llave que contiene el cofre, podrán salir de la habitación y así, rescatar al lutier secuestrado.

Recursos

- **Materiales:** mesas, sillas y todo tipo de mobiliario escolar; telas para cubrir las estanterías; corchos para la decoración; herramientas para simular el taller; materiales para realizar la habitación (opcionales) así como una cama, almohada, libros, etc.; cuadros con las fechas y autores; una melódica; varios reproductores de música; un proyector y un ordenador; decoración para ambientar el Scape Room.
- **Humanos:** profesor.
- **Organizativos:** aula de música o aula del grupo-clase y pasillo.

6.7.3. Evaluación

Mediante este Scape Room se puede evaluar el trabajo en equipo, la comunicación de sus componentes, etc., pero para valorar si el alumnado ha adquirido los contenidos trabajados de manera más individualizada, se podría crear una actividad interactiva y online, como pueden ser “Kahoot¹¹” o “EducaPlay” mediante las cuales se pueda recoger el aprendizaje de cada alumno sobre los contenidos trabajados en estas sesiones.

No obstante se recogerá una valoración del Scape Room a nivel individual. En ella aparecen las siguientes preguntas:

- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué mejorarías del Scape Room?
- ¿Para qué crees que ha servido el Scape Room?
- Dificultad del 1 al 5
- Comentarios, opiniones, etc.

Estas preguntas, las cuales podrán responder de manera anónima, tras ser leídas y analizadas ayudarán a realizar una opinión general sobre la calidad y dificultad del Scape Room, los aspectos a mejorar, los aspectos positivos y negativos, etc.

6.8. Análisis y reflexión de la propuesta

Esta propuesta se ha puesto en práctica en el Colegio San Agustín de Valladolid con el alumnado de 5º de Educación primaria durante del tercer trimestre. En este curso se encuentran cuatro grupos de unos 25 alumnos cada uno. Al tratarse de grupos tan grandes, realizamos primeramente dos grupos de cada clase, de unos 12 alumnos cada uno, y estos a su vez, quedaron divididos en otros dos grupos: el rojo y el azul. De esta manera, al ser grupos más reducidos, se facilitó la comunicación entre los integrantes de cada grupo.

¹¹ Ejemplo de actividad para ritmo y colocación de las notas en el pentagrama:
<https://create.kahoot.it/share/scape-room/1685f68d-2b07-484f-9104-82d910a0a534>

Para realizar la propuesta se han necesitado tres horas de la asignatura de música, por lo tanto, tres semanas del curso escolar. (Anexo 9)

En cuanto a los espacios utilizados para la realización de las diferentes actividades, se han utilizado los siguientes:

- Aula de cada grupo-clase de 5º de primaria para las sesiones de desarrollo de los contenidos.
- Aula de plástica y pasillo para el desarrollo del Scape Room. (Anexo 10)

Finalmente, es importante destacar la valoración que realizaron los alumnos al finalizar la actividad. (Anexo 11). El objetivo de esta valoración era conocer qué pensaban los alumnos, qué habían echado en falta en el scape Room, que cambiarían, etc. Me sorprendió ver que aparte de los comentarios como “me ha gustado mucho” o “quiero que hagas otro pronto”, los cuales recibo con mucho agrado y me motivan, había alguna crítica constructiva sobre cómo podría mejorarlo o cómo añadir más dificultad. Algunos de los alumnos propusieron poner el tiempo restante dentro del aula, para poder ver el tiempo que quedaba. En un principio se pensó que quizá esto podría distraerles, por eso se optó por no ponerlo dentro, pero aunque pueda crear un poco de tensión, puede resultar motivador para los alumnos.

Consideramos muy importante la opinión de los alumnos en el aula, ya que realmente es a ellos a quienes tenemos que enseñar. No se trata de hacer en clase lo que ellos decidan, sino que a través de una puesta en común o mediante una evaluación, puedan expresar sus pensamientos y sensaciones y aportar ideas que ayuden al docente a enriquecer su método de enseñanza.

Otro de los puntos a destacar de esta valoración es la dificultad con la que han calificado los alumnos dicha propuesta.

A continuación se muestra una gráfica con la información de la dificultad del Scape Room:

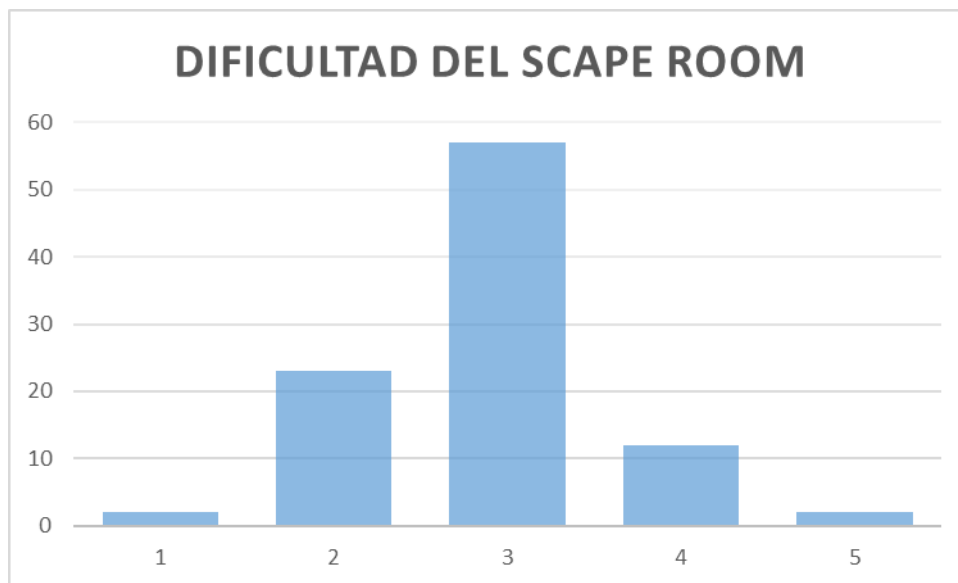


Figura 1. Valoración de la dificultad del Scape Room

Con estos resultados podemos interpretar que la dificultad se encuentra muy centrada. Todos estos resultados nos sirven para mejorar la actividad y completar nuestra práctica docente. En el caso de esta propuesta en la que uno de los objetivos principales es motivar a los alumnos mediante el Scape Room, debemos tener en cuenta sus opiniones para mejorar las propuestas siguientes.

7. CONCLUSIONES

Tras la investigación del tema seleccionado y la creación y puesta en práctica de la propuesta de intervención, podemos concluir que el juego y todas sus variantes son buenas herramientas de aprendizaje en el aula de Educación Primaria.

La educación está en continuo cambio, y nosotros como maestros debemos cambiar con ella. El uso de actividades innovadoras en el aula produce cierto interés en el alumnado, y si a demás se trata de un juego tan actual como es el Scape Room, la motivación de los alumnos es mayor. También, mediante este tipo de intervenciones se trabajan ciertos aspectos importantes en el aula como son la cooperación, la creatividad, la comunicación entre el alumnado, la solución de problemas, etc.

Desde un principio, queríamos enfocar este trabajo al juego y sus beneficios en un aula de Educación Primaria, pero a la hora de seleccionar un tema más concreto para nuestra propuesta, pensamos en una actividad mediante la cual se pudieran trabajar todos los aspectos mencionados anteriormente de forma lúdica e innovadora y que cumpliera con nuestro objetivo principal: utilizar el juego como herramienta de aprendizaje en el aula.

Es por esto por lo que decidimos seleccionar el Scape Room como tema principal de nuestro trabajo, ya que se trata de un juego de actualidad muy presente en nuestra sociedad y que cumple una serie de características o aspectos que consideramos importantes como son la motivación y autonomía del alumnado, la cooperación, el fomento de la imaginación y creatividad, etc.

Otro de los beneficios que ofrece esta metodología es el de mejorar la relación entre los docentes y el alumnado, creando un mejor clima en el aula. Siguiendo las ideas de Rodríguez y Santiago (2015), tener un buen ambiente en el aula contribuye al rendimiento, formación e interés por aprender del alumnado que la forma. En este punto, el rol del docente es muy importante. Para esta propuesta, el docente debe permanecer como guía y observador, ya que es el alumnado el que trabaja de manera autónoma y cooperando con sus compañeros para lograr los objetivos propuestos. El profesor resuelve dudas o realiza breves explicaciones de las actividades para su correcta comprensión, pero quién participa activamente en la tarea es el alumnado.

En nuestra propuesta de intervención, se tuvieron en cuenta todos los aspectos mencionados anteriormente, en relación al alumnado y al rol del docente.

Según se aprecia en las valoraciones que realizaron los alumnos tras la realización de la actividad (Anexo 11), la motivación y el interés crecieron al tratarse de un juego de actualidad y tan innovador como es el Scape Room. De estas valoraciones surgieron comentarios muy positivos y también algún aspecto para mejorar en las próximas propuestas. Por esta razón, consideramos de suma importancia que el alumnado participe activamente en el aula, dando su opinión y compartiéndola con los demás, sintiéndose así participe de su propio aprendizaje.

En la asignatura de Educación Musical, debemos fomentar también este tipo de aprendizaje en el que el alumnado “aprenda haciendo”: toque instrumentos, cante, baile y escuche música de manera libre, para lograr que descubra por sí mismo el interés por la música, y pueda ir formando su educación musical a través de su propio aprendizaje.

En esta materia la utilización del juego también puede suponer una ventaja para el aprendizaje del alumnado, ya que como hemos podido comprobar mediante la puesta en práctica de nuestra propuesta, el juego permite trabajar contenidos musicales de forma lúdica, y reflexionar sobre conocimientos musicales previos de una forma más divertida para ellos, planteándoles retos, competiciones, juegos de cooperación, etc. De esta manera, logramos que el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Educación Musical sea más enriquecedor para ellos, ya no porque vayan a ser grandes músicos, sino porque descubrirán por sí mismos el gusto por la música y los beneficios que tiene esta en su etapa de aprendizaje.

Como esta propuesta se pueden crear otras muchas con temas de actualidad, que pueden ayudarnos a mejorar nuestra actividad docente. En nuestro caso, el presente trabajo está abierto a modificaciones, mejoras y actividades de actualidad que puedan mejorarlo, para que este pueda adaptarse a las necesidades de los alumnos y del aula en relación con la asignatura de Educación Musical.

Finalmente y a modo de reflexión sobre la elaboración del Trabajo de Fin de Grado, consideramos interesante y enriquecedor su desarrollo pudiendo analizar e investigar un tema en concreto y crear a partir de él una propuesta de intervención que pueda ponerse en práctica en el aula.

Todo esto completa nuestra formación como profesores de Educación Primaria y nos ayuda a crear la práctica que pretendemos llevar a cabo en nuestra futura docencia.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bañeres, D., Bishop, A., Claustre, M., Comas, O., Garaigordobil, M., Hernández, T. (...) & Vida, T. (2008). Barcelona: Graó.
- Becquer, G. et al., (1993). *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER
- Bermejo, R y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Síntesis.
- Bernal Vázquez, J. (2005). Apuntes para una nueva educación musical en la escuela. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, 0* (35), 61-74. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=116703>
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori: guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, D. (1998). *El efecto Mozart*. Barcelona: Editorial Urano.
- Cardón, V. y Sgreccia, N. F. (2016). Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemáticas al inicio de la escolaridad primaria. *Revista Iberoamericana de educación Matemática, 0* (47), 81-105. Recuperado de: http://www.fisem.org/www/union/revistas/2016/47/78_corrigido_Juego-Escolaridad-Primaria-V2%20Sonia.pdf

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4 (2), 20-32. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>

- Casas María, V. (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música? *Colombia Médica*, 32 (4), 197-204. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28332408>

- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado de: <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2016/07/25/pdf/BOCYL-D-25072016-3.pdf>

- Decroly, O. y Monchamp, E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.

- Díaz, M y Giráldez, A. (2007). *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical: Una selección de autores relevantes*. Barcelona: Graó.

- Fernández, A. G. (2007). Modelos de motivación académica: una visión panorámica. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 10 (25), 1. Recuperado de: <http://reme.uji.es/articulos/numero25/article1/article1.pdf>

- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, 4, 2-12. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_CO_MO_RECURSO_EDUCATIVO

- Gardner, H. (1995). *Estructuras de la mente. TIM*. Barcelona: Paidós.

- Jaschke Artur C., Honing Henkjan, Scherder Erik J. A. (2018). Longitudinal Analysis of Music Education on Executive Functions in Primary School Children. *Frontiers in Neuroscience*, 12, 103. doi: 10.3389/fnins.2018.00103.

- Jiménez Rodríguez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital Investigación y Educación*, 3 (26), 1-11. Recuperado de: https://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf

- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999). *Cooperatiae Learning in the Classroom*. Buenos Aires: Paidós.

- Lago Castro, P. y Cabrelles Sagredo, M. S. (2010). La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. *Biblioteca virtual Miguel de Cervantes*. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mejora-del-aprendizaje-musical-a-traves-del-juego-musical/html/>

- Lizano Paniagua, K y Umaña vega, M. (2008). La teoría de las Inteligencias Múltiples en la práctica docente en Educación Preescolar. *Revista Electrónica Educare*, 12 (1), 135-149. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114582017>

- Mano, E. de la. (2018). “Gamificando mi aula” Escape Room y BreakoutEDU. *Revista Ventana Abierta*, 1-9.

- Manzano, J. (2009). La motivación en la Educación Primaria. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (33), 291-309. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4370322>

- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*.
- Mateo Peñalver, M. E. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Macmillan Profesional.

- Meneses, M y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos Y Nudos*, 4(40), 137-144. Recuperado de: <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>

- Partal, T. (2015). “Room escape”, una nueva forma de jugar. *La Vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/ocio/20150821/54435903414/room-escape.html>

- Polanco Hernández, A. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5 (2), 1-13. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/447/44750219.pdf>
- Regueiro, B., Suárez, N., Valle, A., Núñez, J. C., Rosário, P. (2015). La motivación e implicación en los deberes escolares a lo largo de la escolaridad obligatoria. *Revista de Psicodidáctica*, 20 (1), 47-63. doi: 10.1387/RevPsicodidact.12641

- Riesco, B. (2013). La música en educación infantil. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 0 (327), 33-35. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1309>

- Rodríguez, F y Santiago, R. (2015). Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.

- Roselló Mir, J. (1996). *Introducción a la psicología del sentimiento: motivación y emoción*. Palma de Mallorca: Ediciones UIB. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Jaume_Rossello_Mir/publication/314217306_Introduccion_a_la_psicologia_del_sentimiento_motivacion_y_emocion/links/58bac085a6fdcc2d14e258da/Introduccion-a-la-psicologia-del-sentimiento-motivacion-y-emocion.pdf

- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Madrid: Hender.

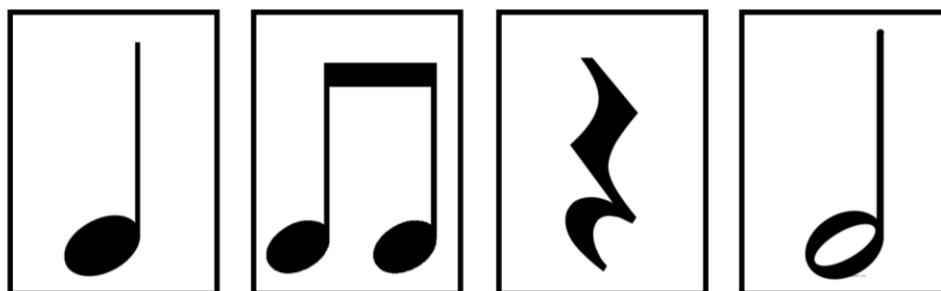
- Salido Olivares, M. R. (2011). Jugando con las notas. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 0 (1), 487-496. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3625547>

- Temas para la educación. (2011). Federación de enseñanza de cc.oo. de Andalucía. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

- Zhukovskaia, R. (1987). *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana: Pueblo y educación.

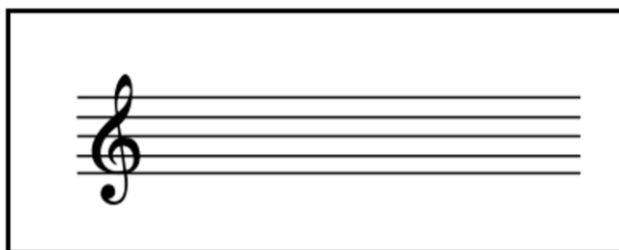
9. ANEXOS

9.1. Anexo 1

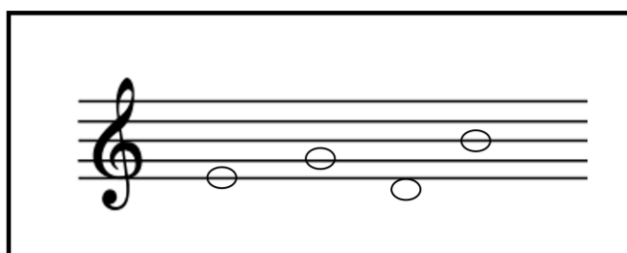


Estas cartas son las que se utilizarán para realizar en bingo. Se realizarán copias de cada una de ellas y se mezclarán antes de comenzar el juego.

9.2. Anexo 2



Ejemplo de composición: En este caso, en la posición 1 se encuentra la nota *mi*, en la 2 *sol*, en la 3 *re* y en la 4 *si*.



9.3. Anexo 3

EL CONGO



CARACTERÍSTICAS DE SU MÚSICA

-
-
-
-
-

LA INDIA



CARACTERÍSTICAS DE SU MÚSICA

-
-
-
-
-

BRASIL



CARACTERÍSTICAS DE SU MÚSICA


-
-
-
-
-

CHINA



CARACTERÍSTICAS DE SU MÚSICA

-
-
-
-
-



RUSIA

CARACTERÍSTICAS DE SU MÚSICA

-
-
-
-
-

9.4. Anexo 4

GRUPO ROJO

PRUEBA 1 = **1**

GRUPO AZUL

PRUEBA 1 = **1**

Este papel se entrega a cada grupo para que sepan cuál es su primera prueba. Una vez que entren en el Scape Room deberán buscar la pegatina de su color un el número 1 y comenzar el juego.

9.5. Anexo 5



9.6. Anexo 6



9.7. Anexo 7



9.8. Anexo 8


Si queréis al lutier encontrar, el código debéis descifrar, para ello solo tenéis que escuchar.

Y ¡cuidado!, esto no acaba aquí, tenéis que encontrar un cofre para poder salir. Lo tiene una señorita a la que el lutier todas las noches consultaba, pero esta nunca contestaba.

9.9. Anexo 9

ABRIL 2019

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1 RITMO 5° A Y 5° C	2 RITMO 5° D	3 RITMO 5° B	4	5	6	7
8 PAÍSES 5° A Y 5° C	9 PAÍSES 5° D	10 PAÍSES 5° B	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

 Vacaciones de Semana Santa

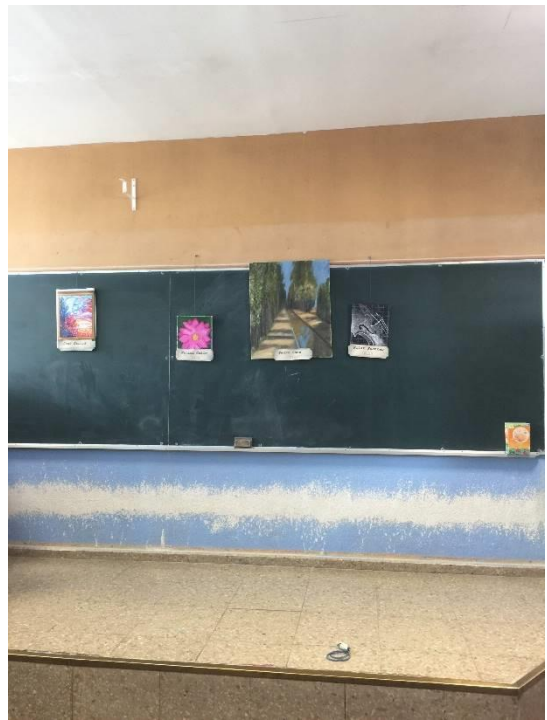
MAYO 2019

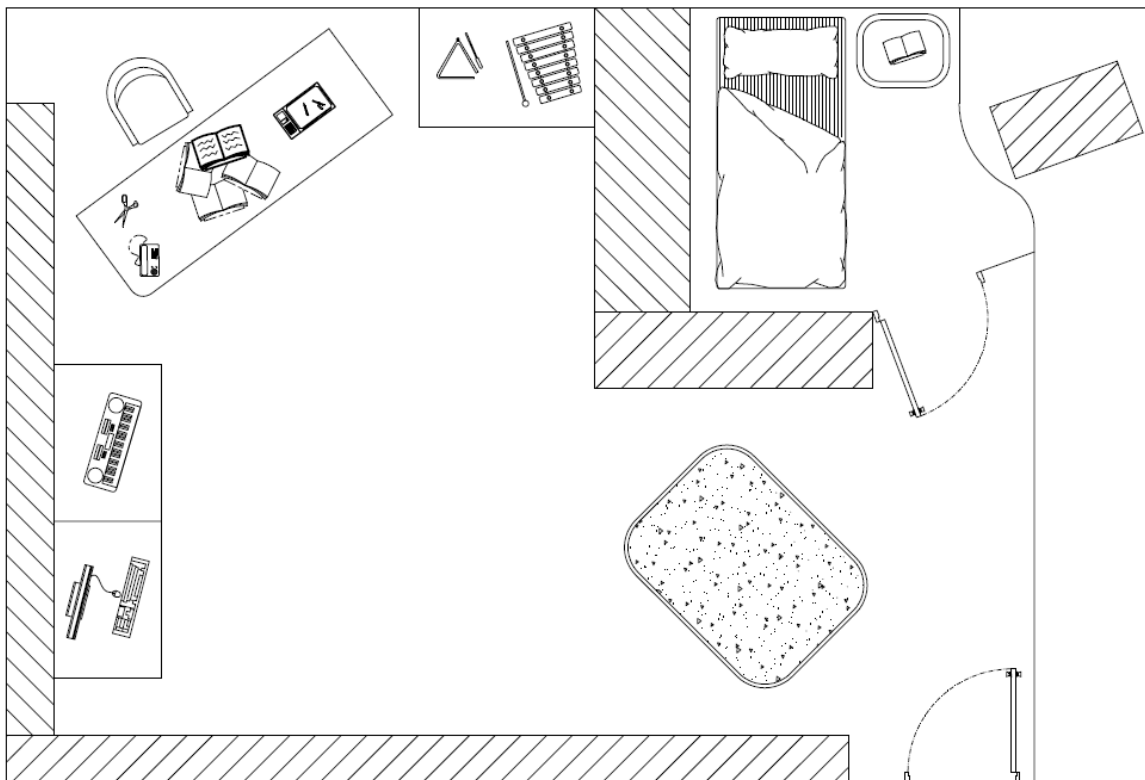
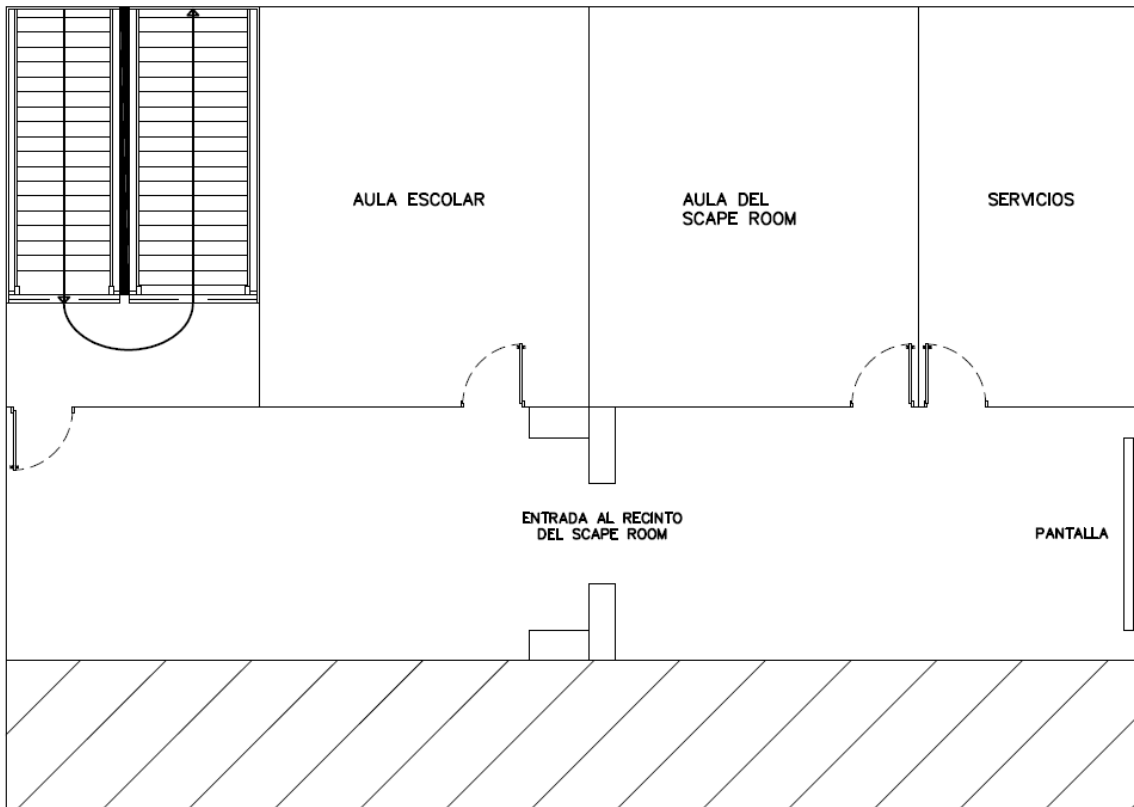
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
29	30	1	2	3	4	5
6 SCAPE ROOM	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

 Festivo: San Pedro Regalado

9.10. Anexo 10







9.11. Anexo 11

5º A	RESPUESTAS DE LOS ALUMNOS
¿Qué has aprendido?	<ul style="list-style-type: none">- Las notas. Como se llaman- A organizar el tiempo- A colaborar con los demás- A resolver las cosas más rápido- A distinguir canciones de otros países- Que cada país tiene su música típica- Que lo importante no es ganar- A centrarme en lo que estoy haciendo
¿Qué mejorarías?	<ul style="list-style-type: none">- Más tiempo- Con más fases- Nada- Que fuera más difícil- Más preguntas y pruebas- Las combinaciones de números, porque eran cortas
¿Para qué crees que ha servido?	<ul style="list-style-type: none">- Para aprender a trabajar en equipo- Para encontrar las pistas- Para repasar lo que hemos visto en clase- Para aprender a identificar la música con la vista y con el oído- Para divertirnos y aprender- Para nuestra cultura- Para aprender cosas nuevas

Dificultad del 1 al 5	<ul style="list-style-type: none"> - 1: 0 - 2: 7 - 3: 18 - 4: 1 - 5: 0
Comentarios, opiniones, etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Me ha gustado mucho - No se si se hubiera podido, pero lo haría en un lugar más grande - Nos ayuda mucho a aprender música

5° B	RESPUESTAS DE LOS ALUMNOS
¿Qué has aprendido?	<ul style="list-style-type: none"> - Que hay que trabajar en equipo - A tocar el piano - A escuchar la música e interpretarla - Por la música de los distintos países se diferenciarlos ahora. - El compañerismo - A hacer cosas nuevas - A pensar y a buscar - A aprovechar el tiempo - Leer partituras - A razonar - A saber pensar y a estar tranquilo para poder resolverlo - Que hay que pensar antes de hacer algo

<p>¿Qué mejorarías?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nada - Poner más tiempo - Poner más habitaciones - Que el cofre estuviera mejor escondido - Dificultad a la hora de encontrar las pistas - Que fuera más difícil - Poner un reloj dentro de la sala para ver el tiempo que te queda. - Que hubiera solo un grupo dentro, más pequeño.
<p>¿Para qué crees que ha servido?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para pasar el rato - Para trabajar en equipo - Para divertirnos - Para pasarlo bien y aprender - Para guiarte de tu opinión - Para hacer una actividad divertida - Para trabajar la mente - Para repasar los proyectos que hemos realizado antes en clase - Grupos más pequeños - Para mejorar el compañerismo - Para aprender mientras jugamos
<p>Dificultad del 1 al 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1: 1 - 2: 2 - 3: 17 - 4: 4 - 5: 1

Comentarios, opiniones, etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Me ha gustado mucho - Ha sido muy divertido - Que el lutier estuviera escondido en un lugar más lejos e inesperado - Me ha gustado porque me ha gustado mucho con quien me ha tocado - Ha sido una experiencia divertida y es un buen modo de aprender y respetar a los compañeros.
---	---

5° C	RESPUESTAS DE LOS ALUMNOS
¿Qué has aprendido?	<ul style="list-style-type: none"> - Que al ser dos grupos diferentes, nos teníamos que ayudar entre nosotros. - A trabajar en equipo - Que hay que escuchar a los compañeros - A pensar - A ser independiente - Que entre todos somos más inteligentes
¿Qué mejorarías?	<ul style="list-style-type: none"> - Más tiempo - Hacerlo en un solo grupo - Nada - Que fuese en todo el colegio, no solo en un aula. - El lugar en el que se escondía el secuestrado - Hacer las pruebas un poco más difíciles

<p>¿Para qué crees que ha servido?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para aprender a trabajar en equipo - Para pasarlo bien - Para aprender a hacer las cosas nosotros - Para resolver problemas - Para poner en práctica las cosas que hemos hecho
<p>Dificultad del 1 al 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1: 1 - 2: 4 - 3: 14 - 4: 3 - 5: 1
<p>Comentarios, opiniones, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Me ha gustado mucho - Me asusté un poco al final del juego - Debería haber sido un poco más difícil, pero me ha gustado mucho - La mayoría no escuchaba en el scape room

<p>5º D</p>	<p>RESPUESTAS DE LOS ALUMNOS</p>
<p>¿Qué has aprendido?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A fijarme más en los detalles - Trabajar en equipo y escuchar a los demás - Las músicas de otros países - A trabajar la mente - A tener paciencia

<p>¿Qué mejorarías?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diferente para cada clase y con más acción - El escondite del cofre que contenía la llave - Más pruebas y un poco más de tiempo - Nada - Pistas mejor escondidas - Hacerlo más difícil - Pondría algo más de misterio - Menos tiempo - Con menos gente, porque había personas que no hacían nada
<p>¿Para qué crees que ha servido?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para aprender música y trabajar en equipo - Para aprender las músicas tradicionales - Para saber solucionar los problemas - Para ayudarnos entre compañeros - Para aprender de forma divertida - Para poner en práctica todo lo que hemos aprendido
<p>Dificultad del 1 al 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1: 0 - 2: 10 - 3: 8 - 4: 4 - 5: 0
<p>Comentarios, opiniones, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Me gustaría crear un scape room - Ha sido muy divertido - Quiero hacer otro scape room - Se ha esforzado mucho en hacerlo - Me ha gustado porque he estado con compañeros con los que nunca había estado