



Universidad de Valladolid

**GAMIFICACIÓN Y TRABAJO
COOPERATIVO EN EL AULA DE MÚSICA:
EL ESCAPE ROOM**

ALUMNA: SARAY VELASCO MARTÍNEZ

TUTORA: M^a ÁNGELES SEVILLANO TARRERO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN DE EDUCACIÓN MUSICAL

JUNIO 2021

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado, propone el trabajo cooperativo y la gamificación como metodologías que promueven el desarrollo de múltiples habilidades sociales fundamentales en la actualidad. Trabajados desde el aula de música de educación primaria, fomentarán el aumento de la motivación del alumnado frente a su propio aprendizaje.

Se presenta una propuesta de intervención educativa basada en un escape room. Este se desarrolla en tres sesiones y en cada una de ellas se realizarán tres pruebas que servirán para reforzar algunos de los contenidos trabajados durante el curso.

Palabras clave: Gamificación; Trabajo cooperativo; Escape room; Educación musical; Educación Primaria.

ABSTRACT

This Final Degree Project proposes cooperative work and gamification as methodologies that promote the development of multiple social skills that are essential nowadays. When used in the music classroom in primary education, they will foster an increase in the motivation of pupils in their own learning.

We present a proposal for educational intervention based on an escape room. This is developed in three sessions and in each of them three tests will be carried out that will serve to reinforce some of the contents worked on during the course.

Keywords: Gamification; Cooperative work; Scape Room; Musical Education; Primary Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	6
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
3.1. GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE PRIMARIA.....	9
3.1.1. ¿Qué es el juego?.....	9
3.1.2. Características de la gamificación.....	13
3.1.3. El juego en música.....	15
3.2. EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	16
3.3. EL TRABAJO COOPERATIVO EN EL AULA DE PRIMARIA.....	18
3.3.1. Componentes del trabajo cooperativo.....	19
3.3.2. Ventajas del trabajo cooperativo.....	20
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
4.1. Consideraciones previas.....	22
4.1.1. El aula y agrupamientos.....	23
4.2. Objetivos generales	24
4.3. Contenidos generales.....	24
4.4. Metodología.....	25
4.5. Competencias.....	25
4.6. Evaluación.....	26
4.7. Propuesta.....	27
4.7.1. Sesión 1.....	27
4.7.2. Sesión 2.....	31
4.7.3. Sesión 3.....	33
5. CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFIA	39
ANEXOS	42

Anexo 1. Clasificación de los instrumentos musicales. Las familias de la orquesta.....	42
Anexo 2. Hoja de candados para colocar las soluciones a los enigmas.....	43
Anexo 3. Hoja para poner las respuestas finales al enigma.	44
Anexo 4. Prueba de los tipos de voces.	45
Anexo 5. Crucigrama musical.....	46
Anexo 6. Posibles objetos con los que asesinaron al músico.	47
Anexo 7. Prueba del posicionamiento de los dedos en la flauta.	48
Anexo 8. Hoja para realizar el dictado rítmico.....	49
Anexo 9. Hoja con la plantilla de código morse.	50
Anexo 10. Posibles lugares donde fue asesinado el músico.	51
Anexo 11. Prueba suma de valores rítmicos de las figuras.....	52
Anexo 12. Prueba para completar los compases.....	53
Anexo 13. Fichas de los sospechosos.....	54
Anexo 14. Hoja para poder escribir la partitura.	57
Anexo 15. Posibles asesinos del músico.....	58

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente Trabajo de fin de grado de la Mención de Educación Musical vamos a hablar sobre algunas metodologías como la gamificación y el trabajo cooperativo en el aula.

En la justificación se explica el porqué de este tema, la importancia que tiene dentro de las aulas y la necesidad de trabajarlo en las mismas, exponiendo cómo fomenta el desarrollo de ciertas competencias como, por ejemplo, la competencia social y cívica que se trabajará a través del trabajo cooperativo ya que los alumnos desarrollan habilidades necesarias para la vida en la sociedad como el respeto a sus compañeros. Seguidamente, aparecen los objetivos que nos hemos planteado con esta propuesta didáctica denominada “Escape Room”.

Posteriormente hablaremos sobre la fundamentación teórica donde se exponen los conceptos básicos para entender el tema, como las definiciones de gamificación y trabajo cooperativo, las características y beneficios de esta metodología, y la utilización de un escape room como herramienta educativa. Aquí profundizaremos para lograr entender mejor la propuesta que viene a continuación.

Seguidamente, abordaremos la propuesta didáctica en el aula de música, donde explico objetivos, contenidos, metodología, el entorno donde se desarrolla, etc...

A continuación, aparecen las pruebas explicadas con sus respectivos anexos para poder llevarlas a cabo en el aula de música.

Para finalizar, se presentan unas conclusiones, así como unas recomendaciones sobre los aspectos a mejorar de cara a aplicaciones futuras en el aula, ya que, haciendo nuestra propia reflexión, mejoraremos la propuesta y, además, podremos ver si hemos conseguido alcanzar los objetivos marcados al principio de este TFG.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La gamificación está presente en la vida del alumnado desde el momento en el que el niño comienza a jugar para aprender cualquier contenido ya sea curricular o extracurricular, y además en muchas ocasiones el alumno no es consciente de que lo está haciendo. Este concepto lo tratamos en este Trabajo final de Grado pues creo que la diversión, motivación y juego son elementos fundamentales hoy en día para que el alumno tenga interés en aprender.

Si relacionamos el concepto de trabajo cooperativo con el de la gamificación podemos encontrar que existe un vínculo entre uno y otro, ya que, si el alumnado no juega en equipo, ni se relaciona entre sí no conseguirán el objetivo que tienen en común. Es decir, los alumnos tienen que trabajar de manera conjunta en busca de un mismo objetivo. Además, los alumnos al buscar este, conseguirán el componente de diversión, fundamental para que la gamificación tenga el efecto óptimo que buscamos al incluirlo en nuestra metodología.

Una de las razones por las que he escogido este tema es que, durante los casi seis meses del Practicum he podido observar que hoy en día el alumnado no tiene esa motivación para realizar las tareas de clase, algunos se distraen con algo insignificante, otros se despistan cuando estamos realizando la tarea... Estas son solo algunas de las actitudes que he podido captar, por lo tanto, los docentes de hoy en día debemos buscar esas metodologías innovadoras que estimulen esa motivación y diversión que buscamos con la gamificación.

Creo que en el aula de música esta es una metodología muy activa y atractiva para los alumnos ya que les permite experimentar, ayudarse entre ellos y dar cabida a su imaginación y creatividad a la hora de realizar las actividades. En mi opinión, el juego es una necesidad básica en los alumnos que a medida que van creciendo, van perdiendo esa ilusión por jugar ya que se relaciona con algo infantil y sin sentido. Si enfocamos el juego debidamente, podremos a través de él lograr los objetivos marcados por el currículo de una forma más dinámica y divertida. Por lo tanto, la creación de un escape room en el aula de música, hará que el aprendizaje sea mucho más interesante para los alumnos.

El motivo más importante es que son los propios alumnos los que lideran su propio aprendizaje, puesto que son ellos los que toman las decisiones, aunque se equivoquen.

Además, he podido comprobar diferentes formas de dar clase en las aulas de primaria que sí han conseguido un rendimiento eficiente en el aula como, por ejemplo, en el primer periodo de prácticas, la tutora empleaba una más individualista y en el segundo periodo otra en donde los

alumnos trabajaban cooperativamente para lograr unos objetivos. Este tiempo de prácticas me ha permitido ampliar mi conocimiento sobre el trabajo cooperativo y ha despertado mi interés por conocer más sobre el tema y poder implantarlo en el aula sabiendo cuáles son sus beneficios e inconvenientes.

En este Trabajo de Fin de Grado hemos conseguido alcanzar algunas de las siguientes **competencias generales** que figuran en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria:

- *Trabajar con los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación que forman parte del currículo de Educación Primaria.* Esta competencia la hemos trabajado a través de la realización de las pruebas para trabajar los contenidos del currículo.
- *Ser capaz de planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.* La cual trabajamos a través de la planificación de las sesiones para lograr los objetivos.
- *Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.* En este trabajo de fin de grado promovemos el trabajo cooperativo para mejorar tanto la comunicación entre los alumnos, como la adquisición de contenidos.
- *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.* Con el trabajo cooperativo fomentamos la convivencia en el aula, lo que fortalece también los lazos fuera de ella.
- *Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.* Con la reproducción y el acceso a los documentos multimedia que necesitamos para la realización de nuestro escape room.
- *Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos.* Lo trabajamos a través de la pequeña evaluación que hacemos de los estudiantes mediante la observación.
- *Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.* Una pequeña reflexión en las conclusiones donde se indican diferentes puntos de vista de las metodologías usadas en las aulas.

Los **objetivos** que me propongo lograr con la realización de este TFG son los siguientes:

- Investigar sobre la gamificación en educación.
- Profundizar en las estrategias de gamificación, en concreto el escape room.
- Conocer las características del trabajo cooperativo y el proceso para llevarlo al aula.
- Diseñar una propuesta de intervención para el aula de música basada en un escape room.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE PRIMARIA

Para encontrar el significado del término gamificación, basta con recurrir a su etimología, la cual procede del término anglosajón “game” que en español significa “juego”. Es un concepto relativamente moderno que empezó a usarse en el mundo empresarial pero que se ha ido extendiendo a otros campos como la educación.

Como dicen Gallego, Molina y Llorens (2014):

Gamificación (o ludificación) es 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. (p.2)

Actualmente existen disparidades en cuanto a los criterios para dar una adecuada respuesta educativa en la aplicación de las nuevas tecnologías y necesidades del alumnado. Esto trae como consecuencia la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en nuevas metodologías y de poder ofrecer todo tipo de herramientas y estrategias para que el aprendizaje del alumno pueda ser autónomo y significativo. Además, ha quedado demostrado que los alumnos adquieren un nivel mayor de compromiso cuando están motivados, llegando incluso a no querer acabar la jornada lectiva (Ortiz-Colón, Jordán, Agredal, 2018).

El juego ha sido uno de los elementos que los docentes han querido introducir en sus clases ya que nos proporciona un alto nivel de aprendizaje y adquisición de conocimientos. Si trabajamos un tema en concreto con un juego ya creado se ha demostrado que el alumnado ha realizado su propio aprendizaje y que han logrado captar perfectamente las ideas y contenidos principales que hemos pretendido enseñar. (Sampedro, Muñoz y Vega, 2017)

3.1.1. ¿Qué es el juego?

Como bien hemos dicho, gamificar significa jugar. Por lo que en este punto nos vamos a centrar en el término juego y cuáles son sus características para poder comprender la aplicación del juego en los diferentes ámbitos.

Según la Real Academia Española (2021) define jugar como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.”

Encontramos varios autores citados en Cornellà, Estebanell y Brusi (2020) que han teorizado sobre el juego desde un punto de vista psicopedagógico. Podemos destacar algunas de estas teorías con miradas muy diferentes:

- **El juego como preparación.** Pertenece a John Dewey esta teoría y viene a decir que los alumnos tengan una visión sobre la vida adulta que les espera cuando alcancen la madurez, a través del juego, ya que están en unas edades en las que este capta toda la atención del alumno, pudiendo ser mucho más atractivo que si se llevara a cabo la acción tal cual es en la vida real adulta. Como ejemplo a esta teoría podemos encontrar jugar a “papás y mamás” con el rol que conlleva cada personaje.
- **El juego como aprendizaje sensorial.** El método Montessori, como ya se sabe, se basa en un aprendizaje sensorial utilizando recursos de uso cotidiano para aprender o consolidar lo aprendido. En el juego, hay una parte fundamental del uso de los sentidos pudiendo hacer un símil con la asignatura de Educación Musical ya que esta se percibe, principalmente, por el sentido del oído. En definitiva, usamos un aprendizaje sensorial a través del juego para enseñar música a los alumnos.
- **El juego como ensayo.** En esta teoría de Bruner se afirma que el juego puede suponer un reto para los alumnos ya que se pueden crear situaciones de la vida real de una manera segura, en un ambiente controlado por el docente. De esta manera, el alumnado aprenderá que en la vida hay diferentes situaciones en las que se encontrarán y el haberse enfrentado a ellas anteriormente, de alguna manera, les ayudará a saber gestionar el estrés, aspecto que podemos relacionar con la Inteligencia Emocional, fruto de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.
- **El juego como desarrollo intelectual.** Según Piaget el juego no es una simple actividad si no que tiene una dimensión futura en el desarrollo de la persona ya que permanece con el alumno hasta, incluso, su vida adulta. La persona no nace aprendida para jugar en cuanto a normas del juego, pero sí tiene unas habilidades desarrolladas desde su edad temprana que le permiten desarrollarse como persona en el juego. Esta teoría tiene estrecha relación con las dos siguientes que se enuncian.
- **El juego como terapia.** Tiene relación con las teorías psicoanalíticas de Sigmund Freud, entendiendo el juego como una acción tendente a repetir experiencias agradables para el alumno, ya sea porque se ha encontrado cómodo en el grupo en el que trabaja en el juego o porque ha obtenido unos resultados satisfactorios para él. Está íntimamente relacionado con el principio de placer.
- **El juego como desarrollo social.** El principal autor de esta Teoría es Vygotsky, el cual enunció el juego como algo simbólico, donde el alumno emula objetos de su entorno con otros que, para él o ella, tienen un significado relevante para ese momento, en ese juego.

Este extremo puede suponerle al alumno una interacción social con sus iguales durante el juego, extrapolando este a su vida social, a su ocio con sus amistades y su entorno cercano a modo de formas de relación social. Esta teoría se puede observar, por ejemplo, en alumnos que, a través del juego de la peonza, pueden obtener relaciones sociales muy agradables para ellos (teoría del juego como terapia), pudiendo superar obstáculos incluso de dificultades de interacción social, carácter extrovertido, etc.

Caillois (1986) establece una serie de atributos comunes a todos los juegos, pero a continuación vamos a enunciar aquellos que nos interesan para que éste adquiriera una dimensión educativa. Es por ello que, volviendo a esas características que Caillois enumera, consideraremos el juego como una actividad:

- Libre, por lo que el jugador no está obligado a participar sin que el juego pierda su punto de diversión atractiva y alegre. Es decir, que todo alumno es prescindible para que el juego siga su desarrollo normal, pero ahí entra nuestra capacidad como docentes de hacerles sentir parte importante en el mismo y así, que dicha libertad no se convierta en una obligación, sino una iniciativa por el propio alumno de querer ayudar y participar para superar los retos. Por ejemplo, que el alumno interactúe y aporte ideas al grupo para superar un reto, va a ayudar a conseguir el éxito, pero si no aporta estas, la carga lúdica no se va a ver afectada, debe nacer del mismo alumno, siendo un reflejo observable de que el componente atractivo y alegre está presente en él.
- Separada, es decir, en tiempos y espacios determinados donde se va a desarrollar desde el principio. Que el alumno sea consciente de que, sin esas condiciones que se reúnen en ese momento, en ese lugar, no se puede llevar a cabo el juego. Por ejemplo, no pueden jugar a todos los juegos de cartas si están solos y si no tienen una baraja de naipes española disponible.
- Incierta, ya que tanto el desarrollo como el resultado final no va a estar determinado desde el principio. Esta característica viene a ser la importancia de la incertidumbre para mantener la motivación, sabiendo el alumno que, si quiere conseguir el objetivo, debe de hacerlo por él mismo o ellos mismos si se tratase de un grupo, que nadie va a partir con ventaja sobre nadie, dejándose cierta libertad a la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar para avanzar en el juego.
- Improductiva, por no crear ni bienes, ni riqueza, ni ningún elemento nuevo de ninguna especie, llegándose a una situación idéntica a la del principio de partida. Esta característica tiene relación con la última, la ficticia, puesto que se trata de hacer ver al alumno la frase típica de “Es un juego”, con ella enseñamos que no va a cambiar nada antes y después de jugar.

- Reglamentada, con unas normas a seguir de obligado cumplimiento si se quiere participar, instaurando momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta, ayudando a crear un ambiente ficticio idóneo para el desarrollo del juego. Un ejemplo claro es la tolerancia de la mentira en algún juego, sabiendo que en la vida real es una actitud cuando menos, reprochable.
- Ficticia, habiendo sido explicada en los puntos anteriores su importancia al crear un ambiente irreal, con unas normas que no afectan a la realidad del alumno ya que prima la inventiva, pudiendo ser incluso los propios participantes mediante acuerdo quiénes instauren esta ficción.

Vygotsky (2009) en su teoría constructivista del juego lo define como una realidad cambiante y, sobre todo, impulsor del desarrollo mental del niño. Considera que el alumno, jugando, amplía la zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real hasta el momento exacto para poder resolver problemas de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial que es la capacidad de los alumnos para poder resolver los problemas con la orientación de otras personas más competentes.

Para Herranz, citado en Borrás (2015), en el juego intervienen tres elementos fundamentales, a saber: las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

La palabra Dinámica es sinónimo de movimiento. Este componente del juego hace alusión a lo que se mueve de manera interna dentro del alumno, es decir, las restricciones del individuo que le afectan a la hora de participar en el juego; sus emociones; la normativa aplicable y el guion del juego; el estatus dentro del grupo con el que juega y la importancia de sentirse apreciado; las relaciones; la sensación de progresión del juego en cuanto a que, a medida que va superando retos, el juego avanza en nivel y en duración suponiendo nuevos objetivos para el alumno; el carácter de los individuos, etc. Todo ello influye directamente en la motivación y el logro o alcance de sus deseos en el juego.

Las mecánicas hacen referencia a la manera de jugar, la normativa aplicable. Están directamente relacionadas con el guion del juego y la progresión del mismo para conseguir crear una sensación agradable, de disfrute, de placer que le haga al alumno querer continuar y repetir el juego, incluso. Todo ello se traduce en retos, oportunidades que el juego brinda al alumno, turnos para la interacción, el feedback y las recompensas obtenidas por la superación de pruebas.

Los componentes del juego son los elementos concretos que consiguen, a través de las mecánicas, crear una dinámica interna en el alumno. Viene a ser, básicamente, la materialización en forma de objetos que hacen que el alumno se ponga a prueba y obtenga resultados, sensaciones, emociones. Pueden ser variables, tanto en tipo como en cantidad, destacando los siguientes, entre

otros muchos: logros y recompensas, pruebas finales con un alto nivel de exigencia, niveles de dificultad, etc.

En resumen, observamos que, en un ámbito educativo, el juego debe de tener estos tres componentes fundamentales ya que están íntimamente relacionados entre sí, como hemos comentado en los párrafos anteriores.

Para finalizar, llegamos a la conclusión de que todos los juegos comparten el objetivo de entretener. Desde los más clásicos hasta los más modernos, todos persiguen pasar el tiempo de manera divertida a través de la competición, la habilidad, la estrategia... Cuando recurrimos a un juego de entretenimiento con finalidades educativas, deberíamos tener en cuenta que:

- Cualquier juego puede ser útil si se adapta a los objetivos propuestos.
- No es necesario que sea un juego considerado educativo para poder utilizarlo en el aula.
- Se puede utilizar directamente un juego que ya se encuentre creado y adaptarlo a los objetivos perseguidos.

3.1.2. Características de la gamificación

Sánchez y Pareja (2015) recopilan un total de seis características que se encuentran en la gran mayoría de los proyectos gamificados, a saber:

- **La motivación:** es la característica por excelencia de los proyectos gamificados. Existen dos tipos de motivación, la intrínseca y la extrínseca, pero vamos a centrarnos en la primera de ellas que es la que le mueve al alumno a hacer algo, a jugar y a participar en este caso.

Esta característica, bien aprovechada, es capaz de modificar hasta el comportamiento del alumno que participa ya que, hasta el más introvertido es capaz de liderar una toma de decisiones o interaccionar, si su motivación le hace considerar este extremo necesario para alcanzar un objetivo.

Hablando de objetivo, para que la motivación no se pierda, se debe mantener un equilibrio en la dificultad para alcanzarlo y, una vez esto, superarlo porque de lo contrario, corremos el riesgo de que dicha característica intrínseca en el alumno participante se pierda. Si la balanza se decanta en exceso hacia un obstáculo fácil de superar, la motivación también se perdería al perder el interés, el suponer un reto que ponga a prueba al participante.

Como dice Werbach (2012) citado en Sanchez y Pareja (2015): "La gamificación es una forma de diseño orientado a la motivación" (p.5).

- **Resultados:** cuando un jugador puede compartir sus logros, sus experiencias, su avance y su progreso con otras personas de su entorno hace que se sienta mucho más motivado

para obtener unos resultados positivos ya que tanto el individuo como los demás, pueden ver una evolución.

- **Retroalimentación:** que el jugador sea reforzado durante el proceso es muy importante dentro de la actividad ya sea mediante el propio juego o a través del docente. Estos refuerzos hacen que el jugador no abandone el juego frente a los problemas que pueda encontrarse, si no que queremos que el jugador desarrolle una habilidad resolutiva gracias al ensayo-error en el proceso de aprendizaje. Por ello, esta retroalimentación o también denominada *feed-back* debe hacerse ostensible en los aciertos y no tanto en los errores para que el alumno vea que lo que resuelve, lo hace bien. En este punto se hace necesario recordar que, si lo que queremos es que aprendan del ensayo y el error, dentro de las posibilidades y circunstancias no debemos realizar una mala retroalimentación y facilitar el resultado al alumno, ya que debe encontrarlo por sí solo. Viene a ser, básicamente, no decirle el resultado de los retos a los que se enfrenta o directamente cómo resolverlos.
- **Niveles:** estos niveles son necesarios para mantener al jugador con interés. Se traducen en dificultad. Un nivel alto al comienzo del juego haría que el jugador abandonase seguramente dada la dificultad, sin embargo, comenzando con niveles más sencillos hará que el jugador vaya logrando superar las pruebas. Esto creará una necesidad de avance en el juego, de manera progresiva para mantener la primera característica, la motivación.
- **Proceso:** Básicamente significa que no debe darse tanta importancia al resultado final del juego, si se consigue o no, sino al camino, proceso que escoge el alumno participante para llegar a él. No siempre hay un único proceso correcto para resolver la prueba y en esa variedad es donde debe radicar nuestro refuerzo positivo. En el texto, se compara con las calificaciones en un curso académico, dando importancia a las evaluaciones y la progresión del alumno (proceso) frente a una calificación final numérica (resultado).
- **Autonomía:** Es sin duda imprescindible para fidelizar a los jugadores ya que, a través de esta, se afianza esa motivación y esas ganas de seguir jugando, de seguir superando retos en la vida e incluso de instaurar en el alumno una manera de percibir las dificultades que encuentre en el futuro. Si las respuestas a los retos que el juego le propone al alumno se le facilitan, este no será consciente del porqué de dicha respuesta, no razonará las mismas y no conseguirá la autonomía que, en cambio, sí hubiera obtenido si consigue lograr los resultados por sí mismo y esa satisfacción de haberlo logrado sin ayuda, de sentirse capaz de resolver problemas y retos.

Esta autonomía se puede observar cuando el alumno toma sus propias decisiones sin estar condicionado por nada ni por nadie, el no sentirse obligado a elegir, desarrollando una responsabilidad al ser consecuente con los hechos que realiza.

3.1.3. El juego en música

El juego es fundamental para el aprendizaje musical, así como un elemento para desarrollar la psicoafectividad y las emociones del niño, quitando la etiqueta de que el juego sea una mera diversión o capricho y dándole una gran importancia para aprovechar la imaginación, atención y concentración que el niño trabaja en los juegos musicales, además de realizar las actividades con mayor motivación.

El juego musical facilita que el niño descubra los diferentes aspectos de la realidad sonora y musical haciendo que, además de mejorar su atención y su memoria, también se potencie su creatividad sin reducirla a la espontaneidad ampliándola a través de juegos de exploración, descubrimiento y discriminación auditiva. De este modo permitiremos que el niño aprenda jugando con lo aprendido (Lago y Cabrelles, 2010).

Lago y Cabrelles (2010) afirman que, en base a su experiencia, los niños tienen ciertas dificultades para el aprendizaje abstracto de la lectoescritura musical, lo cual los lleva a rechazarla. Por ese motivo, son partidarias de utilizar los juegos musicales para evitar el rechazo y aumentar la motivación hacia la música utilizando actividades como la discriminación auditiva de paisajes e historias sonoras, jeroglíficos musicales, etc. En su opinión, debe enseñarse primero para, posteriormente, jugar con lo aprendido y no al revés, pues el juego debería ser un refuerzo que solamente exista si hay un esfuerzo previo, constituido por el aprendizaje.

Muñoz (2003), clasifica los juegos musicales según los procesos por los que podemos desarrollar la educación musical:

- Juegos de Percepción: en las que el alumno a través de sus sentidos desarrolla capacidades como la escucha activa.
- Juegos de expresión: aquí, el alumnado aprende a llevar un manejo de la voz, los instrumentos y el cuerpo.
- Juegos de análisis: donde podrán distinguir ritmos y melodías entre otros.

En el siglo XX descubrimos metodologías pedagógico-musicales inspiradas en las Escuelas Nuevas, que defienden el uso del juego en la educación musical. Algunos de estos métodos como el método Dalcroze, Kodaly, Orff, Willems..., introducen diversos juegos y propuestas musicales para trabajar la educación musical convirtiéndose en precursores de nuevas metodologías.

Desde hace años, son cada vez más los docentes que comparten la idea del juego como recurso educativo para la enseñanza de la música ya que desde el punto de vista pedagógico, el juego forma parte esencial en la vida del niño y le ayuda en su desarrollo como hemos visto en puntos anteriores. Sostienen que a través del juego podrá llegar a tener un buen manejo de la música y

disfrutar de ella, entendiendo un buen manejo como ser conocedores de los instrumentos, la notación, el control de la voz, etc.

3.2. EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

En la actualidad, nosotros los docentes nos encontramos con alumnos que están desmotivados. Es por ello por lo que muchos maestros optan por el uso de nuevas metodologías activas en sus clases para poder luchar con la desmotivación que se encuentran. Estas metodologías activas son llamadas así porque permiten al alumno estar activo en todo momento, donde muchos estudios afirman que el aprendizaje debe ser así para que el alumno esté implicado y construya su propio aprendizaje (Berenguer, 2016).

Una de estas nuevas metodologías es el escape room. En el contexto educativo el escape room adquiere el nombre de habitaciones de escape y se justifica como un juego dentro de la escuela. Según el contexto, se puede vincular esta práctica dentro de diferentes metodologías como por ejemplo el aprendizaje basado en juegos o en la gamificación (García, Gil, Monteagudo, y Navarro (2018).

Para García Lázaro (2019) estos son algunos de los beneficios que pueden aportar los escape room a la formación del alumnado:

- Los contenidos se presentan al alumno de una forma original, atractiva y mucho más divertida.
- Fomentan el trabajo en equipo y la cooperación.
- Se desarrollan habilidades sociales como la comunicación, la resolución de problemas o la delegación de responsabilidades.
- Se fomenta el pensamiento lógico y el razonamiento.
- Trabaja la autonomía y la toma de decisiones.
- Se da un uso a las áreas físicas compartidas en el aula.

Segura y Parra (2019) resaltan la importancia de las siguientes características:

- Tipo de alumnos: como docentes debemos conocer qué interesa y motiva a nuestros alumnos y cuál es el ritmo de aprendizaje ya que esto va a determinar una buena organización y desarrollo del escape room. El tipo de alumno también va a determinar los grupos de trabajo cooperativo, ya que podemos encontrarnos con alumnos más rápidos y otros más lentos.
- Tiempo: no hay un tiempo determinado, así que seremos nosotros mismos los que marquemos el tiempo que veamos conveniente. Podemos establecer el tiempo en torno a

distintos factores, pero hay unos que no debemos olvidar y son: el nivel de dificultad y el desarrollo madurativo del alumno. También, la utilización de un reloj llamativo donde los alumnos puedan ver el tiempo restante.

- Dificultad: la dificultad será un elemento clave para el desarrollo. Al igual que sucedía con el tiempo, controlar el grado de dificultad es otros de los aspectos clave en este tipo de experiencias. Es importante que todos acaben la experiencia.
- Objetivos de aprendizaje: es importante que los docentes marquen unos objetivos a alcanzar con el escape room para centrar la experiencia y posteriormente poder evaluarla.
- Tema y espacio: debemos adaptar al máximo el espacio en el que realicemos nuestro escape room con el tema y narrativa de la historia para lograr una mayor motivación de los alumnos.
- Enigmas: se trata de la parte central del juego y debe vertebrar todo el diseño de la experiencia. Aquí usaremos los contenidos que queramos que los alumnos apliquen para su aprendizaje. Se necesitará creatividad para poder llevar un buen desarrollo, pero en internet hay un amplio banco de ideas para la creación de estos enigmas.
- Tecnología y materiales: debemos de ser conscientes de los materiales que necesitamos y de los que podemos optar en nuestro centro. Actualmente las tecnologías pueden mejorar nuestra experiencia en el diseño de enigmas y la resolución de estos.
- Evaluación: en la evaluación podremos obtener información en torno al progreso de los alumnos a lo largo del juego, la dificultad, el tiempo que los alumnos emplean en la resolución de los enigmas, y el nivel de cooperación que ha habido en el grupo.
- Ensayar: Antes de realizar el escape room nosotros, los docentes, sin que los alumnos estén presentes deberemos comprobar que todo está en orden y funciona como esperamos.

Podemos decir que del entorno que se genera alrededor del aprendizaje creativo se obtienen significativos beneficios ya que despierta la curiosidad de los alumnos hacia los contenidos y el contexto creado. También podemos afirmar que aparte de las mejoras obtenidas en los contenidos tratados, encontramos además beneficios en la interacción y cooperación entre los alumnos y compañeros, como la escucha, capacidad de decisión, desarrollo de valores como la tolerancia a las diferencias de opinión, la igualdad, la responsabilidad individual y grupal, etc.

En definitiva, podemos utilizar el escape room como método de evaluación de un trimestre, una Unidad didáctica, como evaluación inicial o evaluación final (García Tudela et al., 2018).

Además, para poder crear un escape room en nuestra aula tenemos que tener en cuenta el diseño que creemos más adecuado para nuestros alumnos. Para Wiemker, Elumir y Clare (2016) citados en García Lázaro (2019) el Escape room se puede diseñar de tres formas:

- Modelo lineal: donde las pruebas tienen un orden y es necesario acabar una para poder comenzar la siguiente.
- Modelo abierto: donde las pruebas no están ordenadas y pueden resolverse a criterio del grupo o según al grupo le parezca más asequible.
- Modelo multilínea: es una mezcla de los dos anteriores donde existen pruebas que requieren un orden para poder avanzar y otras no.

3.3. EL TRABAJO COOPERATIVO EN EL AULA DE PRIMARIA

La Real Academia Española (2021) define cooperar como “obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común.”

Tenemos como ideal que el aprendizaje del alumno sea una experiencia personal y por lo tanto individual, donde el pensamiento y la actuación del alumno son dependientes del contexto y se ven influenciados por las interacciones sociales en las que participa, en especial entre los alumnos y en la relación de profesor-alumno.

Si nos centramos en las interacciones entre los alumnos encontramos que estas relaciones favorecen tanto el desarrollo cognitivo como el social, principalmente algunas como: la adquisición de roles sociales y pautas de comportamiento, la potenciación de habilidades para la transmisión de información, cooperación y solución de problemas y la mejora del rendimiento de los alumnos. Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo es uno de los procedimientos utilizados para resolver diferentes problemas dentro de los contextos educativos. (López y Acuña, 2011)

Según Slavin (1991), citado en López y Acuña (2011) “La aplicación de los métodos de aprendizaje cooperativo atrae las miradas, especialmente para resolver algunas cuestiones como la mejora del rendimiento, la motivación, las relaciones interpersonales, el desarrollo de destrezas de pensamiento y el incremento de las destrezas de colaboración.” (p.30-31)

Según Johnson, Johnson y Holubec (1999), en el contexto del aula, el trabajo cooperativo es la creación de pequeños grupos reducidos en donde los alumnos trabajan conjuntamente para maximizar el aprendizaje propio y el de sus compañeros. Cualquier tarea de cualquier materia y dentro de cualquier programa puede organizarse de forma cooperativa.

El aprendizaje cooperativo lo podemos subdividir en tres grandes tipos: los grupos formales, informales y base. Esta subdivisión va en función al tiempo en el que se trabaje conjuntamente.

En los grupos formales, el tiempo en el que los alumnos trabajan cooperativamente varía desde una hora hasta varias semanas. Cualquier objetivo durante el curso se puede reformular para

trabajarlo de forma cooperativa. El docente debe de especificar los objetivos de la clase, explicar la tarea, dar dependencia y positividad a los alumnos, supervisar su aprendizaje e intervenir para poder ofrecer ayuda en la tarea. Después de todo esto el tutor va a evaluar el aprendizaje de los estudiantes y también compartir con los alumnos la eficacia de estos.

Los grupos informales es el tipo de agrupamientos que menos tiempo trabajan juntos: desde unos minutos a una hora. El docente los puede utilizar en una enseñanza directa para centrar a los alumnos en la materia y para dar un cierre a la clase. Las tareas de estos grupos suelen consistir en una conversación de entre 3 y 5 minutos, antes y después de una clase poniendo en común dudas, inquietudes y reforzar lo que el tutor ha explicado, apoyándose en los compañeros.

Los grupos base son los más duraderos en el tiempo, duran todo el año y son heterogéneos con miembros fijos. El principal objetivo es que los integrantes compartan sabidurías, se ayuden, apoyen y se respalden para que todos los alumnos consigan un buen rendimiento escolar. Estos grupos nos brindan unas relaciones entre ellos aparte de la escolar, donde los alumnos se motivan, apoyan y progresan juntos.

Uno de los elementos fundamentales del aprendizaje cooperativo es la evaluación grupal. Esta tiene lugar cuando los alumnos que lo componen analizan hasta qué punto están alcanzando los objetivos de la tarea, también determinarán qué actitudes y acciones son positivas y cuáles negativas, tomarán decisiones sobre qué conductas deben continuar y cuáles modificar.

Para conseguir que el trabajo cooperativo funcione, es necesario que existan unas reglas que los alumnos tienen que interiorizar. Algunas de estas reglas son respetar el turno de palabra, cuando una persona habla, yo escucho, se respetarán todas las ideas y que pueden existir diferentes tipos de respuestas.

Para evaluar este tipo de metodología, el docente debe tener en cuenta alguno de estos aspectos: los objetivos, los niveles de cooperación, un esquema de interacción y la evaluación de los resultados (López y Acuña, 2011).

3.3.1. Componentes del trabajo cooperativo

Según Domingo (2008) cuando hablamos de trabajo cooperativo queremos referirnos a que los alumnos trabajen juntos para completar una tarea en una clase donde se preocupan tanto de su aprendizaje como de sus compañeros. En el grupo de trabajo cooperativo informal resulta complicado que esto ocurra por lo que solo se podrá implementar en los grupos formales donde encontramos cinco componentes básicos:

- Existe **interdependencia positiva**: esto ocurre cuando un alumno piensa que no puede llegar a tener éxito al estar ligado con los demás compañeros si ellos no lo logran y viceversa. En otras palabras, los alumnos tienen que percibir que “se salvan o se hunden juntos”. Cuando trabajamos por primera vez el trabajo cooperativo, probablemente el rendimiento sea más bajo de lo esperado, por lo que lo tendremos que complementar con premios y recompensas donde el docente anima a que los componentes del grupo reconozcan el trabajo de cada uno de los integrantes.
- Hay una **interacción positiva** cuando los alumnos se explican mutuamente como resolver un problema, las estrategias que se aprenden y se enseñan lo que saben a sus compañeros. Esta interacción cara a cara es positiva ya que se ayudan, se animan y se apoyan mutuamente.
- La **responsabilidad personal**, donde el profesor se debe asegurar que se evalúen los resultados de cada estudiante y que estos se comuniquen al estudiante y a los individuos del grupo. Esta información es necesaria ya que los integrantes deben saber quién necesita más ayuda para terminar la tarea, aunque también deben saber que no pueden colgarse el trabajo de otros.
- **Habilidades cooperativas**, donde los alumnos deben adquirir liderazgo, capacidades de decisión, generar confianza entre los componentes, comunicación, gestión de conflictos, etc... Estas habilidades son igual de importantes que las habilidades académicas.
- El **auto análisis** del grupo que supone la discusión del mismo donde se abordan temas como cuanto de bien se están logrando los objetivos, y como de bien se mantiene la relación de trabajo efectiva entre los componentes. Al final de cada sesión de trabajo cooperativo, los alumnos deberán hacer un autoanálisis para facilitar el aprendizaje de las habilidades cooperativas, asegurándose un feedback entre ellos.

3.3.2. Ventajas del trabajo cooperativo

Pujolàs (Trujillo y Ariza, 2006) nos muestra algunas ventajas del trabajo cooperativo entre las que destacamos, de manera breve:

- Aumento del rendimiento o productividad de los estudiantes.
- Mejora de las relaciones interpersonales y aceptación de las diferencias.
- Mayor precisión en la toma de perspectiva social.
- Desarrollo de la creatividad.
- Elevación de los niveles de autoestima.
- Mayor comprensión de la interdependencia. (p.17)

Numerosas investigaciones realizadas acerca del aprendizaje cooperativo lo documentan como una alternativa necesaria en el campo de la educación, por sus diversas ventajas (Casanova, 2010):

- Introduce al alumnado en sus propios procesos de aprendizaje.
- Desarrolla la cooperación entre el alumnado.
- Favorece el desarrollo cognitivo y socioafectivo.
- Promueve la educación en valores.

Por lo tanto, podemos definir unos beneficios claros a la hora de utilizar este tipo de metodologías:

- El alumno logra un mayor rendimiento y una mayor motivación, más tiempo de dedicación a la actividad que desarrolla y un aumento del razonamiento y pensamiento crítico.
- Aumentan y se refuerzan las relaciones entre los alumnos por lo tanto aumenta el espíritu de equipo y se valora la diversidad existente en el alumnado.
- Se desarrolla la integración, la autoestima y una capacidad para enfrentar las adversidades. (Johnson et al., 1999)

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. Consideraciones previas

La siguiente propuesta de aplicación del escape room en el aula de música va dirigida a una clase de 3º de Educación Primaria. La clase consta de unos 20 alumnos aproximadamente y la propuesta consiste en la realización por grupos de varias actividades en forma de prueba donde deberán utilizar los contenidos previamente adquiridos en el área de música como, por ejemplo, realizar una escucha de un dictado musical y posteriormente interpretarlo con percusión corporal, o, relacionar los sonidos de instrumentos con sus respectivas familias, todas estas pruebas tienen el fin último de lograr un objetivo en común, que es adivinar cómo, quién y dónde fue asesinado un famoso músico.

Los niños de 3º se encuentran en el segundo ciclo de Primaria, y algunas de las características de este alumnado en esta etapa en relación con el área de Educación Musical, que es la que nos ocupa, son:

Desarrollo del lenguaje: en esta etapa los alumnos ordenan y distribuyen bien las palabras y las oraciones en el espacio-tiempo. Todavía presentan muchas dudas ortográficas, aunque amplían mucho el vocabulario y son capaces de definir palabras. La lectura se realiza con fluidez por lo que se trabajará la comprensión lectora. En esta propuesta los alumnos deben tener una buena comprensión lectora para entender y saber qué es lo que se les pide en cada prueba.

Desarrollo social: aquí los alumnos tienen una mayor autonomía que en el primer ciclo. Referente al compañerismo, todos tienen una gran vitalidad: juegan, se pelean, hablan todos a la vez, se entusiasman, compiten... El compañerismo es típico de estas edades y la pertenencia al grupo es vital en torno al cual se realizan sus actividades. Por eso, en esta propuesta se fomenta el trabajo grupal para la pertenencia al grupo.

En el aspecto psicoevolutivo en relación con la educación musical, según Pascual (2002), podemos subdividirlo en percepción y expresión. Respecto a la percepción, los niños en estas edades adquieren el valor individual del ritmo, reconocen compases binarios, ternarios y cuaternarios, y despiertan en ellos los diferentes gustos musicales que contrastan, comparten y escuchan. En relación con la expresión, algunas de las características que vemos son que el alumno tiene un gusto por los instrumentos de percusión, por lo que adquieren un mayor sentido rítmico y una mayor habilidad para tocar los instrumentos, también les gusta tocar en grupo o con alguien que pueda acompañarlos.

La temporalización de la misma será de tres sesiones que se realizarán en la recta final del curso para afianzar los contenidos que hemos abordado durante todo el curso. En cada sesión los alumnos averiguarán una parte del asesinato que se ha cometido. En la primera el cómo, en la segunda el dónde y en la tercera el quién.

4.1.1. El aula y agrupamientos

Para realizar la propuesta, la clase debe ser amplia, luminosa y con mobiliario suficiente tal como sillas, mesas, pizarra digital y convencional en un entorno adecuado a la edad del niño y dotada de las últimas novedades tecnológicas para trabajar las TIC.

No necesitamos un aula especial, lo único que la colocación de las mesas debe de ser de manera que los alumnos estén en grupos para trabajar cooperativamente. Para llevar a cabo nuestro escape room necesitaremos:

- Un ordenador.
- Unos altavoces.
- Una pizarra blanca.
- Un proyector.
- Una Tablet por grupo.
- Un teclado que cada alumno tendrá en el aula de música traído previamente de sus casas.

Para evitar que los grupos puedan visualizar las pistas de las actividades sin ningún tipo de control por parte del maestro, vamos a crear una cuenta de correo electrónico para cada grupo como, por ejemplo, “*correogrupo1@gmail.com*” donde les enviaremos las pistas multimedia que sean necesarias para cada uno de ellos, sirviendo al docente también para observar aspectos como el nivel de dificultad para cada grupo o la cantidad de pistas que ha tenido que facilitar en las diferentes pruebas.

He tratado de hacer una propuesta con un escape room lo más sencilla posible en cuanto a recursos y materiales didácticos empleados ajenos al material convencional que podemos encontrar en cualquier aula de Educación Primaria ya que de esta forma se puede preparar de una manera sencilla, al alcance de cualquier docente que la quiera poner en práctica y aprovechar el tiempo de las sesiones al máximo.

Respecto a la disposición de las mesas, se deberán encontrar colocadas en grupos de cuatro alumnos en función de los equipos de trabajo que se generen.

Una de las siguientes cuestiones después de haber planteado la temática, es cómo agruparemos a los alumnos para que los grupos sean equilibrados y la actividad pueda desarrollarse

correctamente. Un aspecto importantísimo a tener en cuenta es que han de ser heterogéneos. Por tanto, tenemos que tener en cuenta: el rendimiento, el género, el grupo étnico, las necesidades educativas, las actitudes y comportamientos... a la hora de crear un grupo. Lo ideal es formar grupos de cuatro alumnos, así la comunicación es más fácil y fluida entre ellos. Aunque cabe la posibilidad de que los grupos sean de cinco, no deberían superar dicha cifra de componentes para que funcionen correctamente.

En los grupos que creamos los alumnos adoptarán los roles previamente enumerados en la pizarra del aula, donde nos encontraremos los siguientes: 1 líder de grupo, encargado de motivar al resto de participantes para que aporten sus ideas y de organizar turnos de palabra e intervenciones; 1 portavoz, encargado de tratar directamente las ideas y soluciones del grupo con el maestro; 2 manipuladores de pruebas, encargados de abrir y tocar los materiales facilitados para cada una de las actividades propuestas. Dichos roles deberán rotar entre todos en las 3 sesiones propuestas, de tal manera que todos los componentes del grupo pasarán por todos los roles, debiendo actuar con la responsabilidad adecuada a cada uno de ellos. En caso de formar grupos de 5 alumnos, se añadirá otro rol de Portavoz o de Líder si fuera necesario, para conseguir que todos los alumnos lleven a cabo todos los roles propuestos.

4.2. Objetivos generales

En este apartado vamos a enumerar los objetivos generales perseguidos con la propuesta didáctica. En cada una de las pruebas propuestas, se reflejan los objetivos específicos que se persiguen en referencia al área de Educación Musical.

- Estimular el aprendizaje a través de la gamificación.
- Fomentar la responsabilidad, autonomía y comunicación del grupo.
- Repasar y consolidar contenidos musicales tales como el ritmo, instrumentos, voces, lenguaje y figuras musicales.
- Promover el trabajo cooperativo en el aula.

4.3. Contenidos generales

- Los instrumentos musicales y su clasificación.
- El lenguaje musical: el valor de las figuras musicales.
- El ritmo a través de la escucha y la expresión.
- Obras musicales, su interpretación instrumental y reconocimiento de las mismas.

4.4. Metodología

Este apartado da respuesta a la cuestión curricular de cómo enseñar. La metodología de esta propuesta se basará principalmente en unos principios didácticos los cuales están encaminados a un aprendizaje significativo, utilizando modelos constructivistas de enseñanza-aprendizaje, concretamente la gamificación.

Hay que tener en cuenta que la finalidad de la metodología es que sea motivadora para el alumno, teniendo en cuenta las características de cada niño, favoreciendo la integración social y activa en su aprendizaje. Algunos de los principios didácticos en los que me voy a basar son los siguientes:

- Trabajaremos con competencias: dentro de cualquier unidad didáctica, sesión o parte del proceso educativo, haremos trabajo con aspectos referentes además de un bloque de contenidos y con competencias básicas, puesto que el alumno tiene que lograr los objetivos y consecuentemente las competencias.

- El carácter lúdico: utilizaremos el juego con un hilo conductor como recurso didáctico, de este modo nos adaptamos a las características de los alumnos en las que el juego en las que el juego actúa como elemento motivador.

- La motivación: es un elemento que tener muy en cuenta y que debemos de intentar que esté presente en todas las propuestas.

Como hemos comentado en el marco teórico, hay diferentes tipos de agrupaciones, la que nosotros vamos a utilizar es la agrupación formal ya que nuestros grupos trabajarán juntos tres sesiones, es decir, tres semanas.

Todas estas características hacen que los alumnos estén inmersos en la actividad en todo momento, ya que cada grupo dispondrá de una tablet para que cada uno pueda ir a su ritmo avanzando a través de los acertijos. Las pruebas están relacionadas y como en cada una obtienen una recompensa, eso les mantiene motivados en todo momento.

4.5. Competencias

Comunicación lingüística. La comunicación lingüística la trabajaremos a través de las pruebas, los debates que surjan alrededor de estas, los razonamientos del juego que servirán para potenciar las habilidades de este ámbito.

Aprender a aprender. A lo largo de todo el desarrollo de esta actividad, se contribuye a la adquisición de esta competencia, ya que uno de los objetivos fundamentales de la misma, es que sean los alumnos quienes construyan su propio aprendizaje a partir del trabajo en los pequeños grupos y de forma individual.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo cooperativo, los alumnos desarrollarán habilidades necesarias para la vida en sociedad como el respeto con sus compañeros, tolerar la diversidad de opiniones y de decisiones en las pruebas grupales.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Durante el escape room los alumnos adoptarán roles a la hora de organizarse y deberán tener una iniciativa para coordinar el grupo para lograr resolver las todas las pruebas.

Conciencia y expresiones culturales. Al ser una temática musical, los alumnos deberán apreciar la riqueza musical y la importancia de esta.

4.6. Evaluación

Con respecto a la evaluación de la actividad, destacamos que no se ha aplicado ninguna rúbrica específica para evaluar los contenidos dados por dos motivos: el primero es que como los alumnos deben ir superando cada prueba para poder continuar, es ahí donde nos demostrarán si han adquirido o no los contenidos. Podemos decir que el escape room posee un elemento evaluador intrínseco ya que, si no se van superando las pruebas, podremos ver las carencias en la adquisición de los contenidos. El segundo motivo es que, al ser una actividad por grupo, no podemos evaluar individualmente a los alumnos, ya que resultaría bastante complicado.

No obstante, a lo largo de toda la actividad se puede recurrir a la observación como método de evaluación de la actividad para comprobar que los alumnos llevan a cabo de manera correcta el desarrollo del juego.

Dentro de la observación nos encontramos con varios tipos, pero será la observación directa la que escogeremos en esta actividad.

La observación directa es aquella en que el docente entra en contacto inmediato con el objeto de observación. Dentro de la observación directa nos encontramos con la abierta y la encubierta. En este caso escogeremos la abierta, donde el docente que es el observador no participa en las actividades que realizan, sino que solamente es un mero espectador.

Algunas de las ventajas de la observación en el medio escolar son:

- Permite examinar el fenómeno en sus condiciones naturales sin inducirlas artificialmente.
- Permite estudiar al niño inmerso en las relaciones sociales establecidas dentro del grupo que es donde con más claridad se revelan las características de los escolares.

- Puede servir como punto de partida para posteriormente utilizar otros métodos empíricos que permitan llegar a conocer las manifestaciones con mayor profundidad.

Una vez realizada la actividad se puede emplear una tabla para evaluar el trabajo de los alumnos en relación con el grupo como la que se expone a continuación.

	Sí	No	A veces
<i>Muestra predisposición hacia las tareas.</i>			
<i>Colabora en el trabajo en equipo.</i>			
<i>Debate de manera respetuosa.</i>			
<i>Aporta ideas al equipo.</i>			
<i>Facilita la organización del grupo.</i>			

También es interesante que los alumnos realicen una rúbrica de autoevaluación en relación con el trabajo que han desempeñado en el grupo.

<i>Nombre:</i>			
	Sí	No	A veces
<i>He participado en todas las actividades.</i>			
<i>Acepto las decisiones que toma mi grupo.</i>			
<i>Escucho las opiniones de mis compañeros.</i>			
<i>Animo, apoyo y respeto a mis compañeros.</i>			
<i>Acepto todas las opiniones, aunque no sea la misma que la mía.</i>			

4.7. Propuesta

El escape room que he diseñado tiene una temática de investigación de un crimen, ya que los alumnos deben averiguar cómo, dónde y quién asesinó a un famoso músico. La idea es que los alumnos se metan en el papel de que son unos investigadores muy codiciados por todo el mundo y tienen la misión de averiguar cómo ocurrió el asesinato.

4.7.1. Sesión 1

Los alumnos se disponen en los grupos y repartidos en sus respectivas mesas para, a continuación, proyectarles el vídeo número 1. He creado un enlace que te redirige a todos los archivos multimedia necesarios para realizar la propuesta : <https://drive.google.com/drive/folders/1p1GiYp40M86S7aeXrcT-ILHccDsDffHg?usp=sharing> .

Este es el texto que escucharán como introducción a la primera actividad:

“¡Buenos días!, queridos compañeros, tenemos un gran trabajo por delante: el gran músico Adolf Rakousky ha sido asesinado. Para averiguarlo debemos ir pasando pruebas para obtener nuevas pistas y así completar el enigma del asesinato. Hoy iremos a averiguar cómo mataron al músico.

Cada grupo tenéis una tablet con un correo electrónico, y una carpeta con información. Dentro del correo ya tenéis alguna pista para empezar a resolver las pruebas. Cada vez que resolváis una, el Portavoz o Portavoces deberán acudir a mi despacho y mostrarme la solución. Si es correcta, os daré nuevas pistas, ya sea en papel o en el correo.

También, hoy en vuestra carpeta encontraréis una hoja con las preguntas ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Quién? Y unos huecos para pegar las soluciones. Guardadla bien, porque la necesitaremos también los próximos días.

Estad muy atentos a todo y, sobre todo poned la oreja en algunas pruebas, lo necesitaréis. Bueno, no me enrolló más, os recuerdo: hoy tenéis 50 minutos para encontrar cómo ha sido asesinado Adolf Rakousky. ¡Mucha suerte a todos!”

Una vez visualizado el vídeo, los alumnos habrán visto la carpeta que ha sido dejada encima de cada mesa de su grupo, en ella encontrarán una imagen de una orquesta dividida en familias ([anexo 1](#)), una hoja de candados ([anexo 2](#)) y la hoja de la prueba final ([anexo 3](#)).

Prueba 1. ¿Cuál es su orden?

Objetivos

- Identificar las diferentes familias de instrumentos durante la escucha.
- Relacionar instrumentos musicales con su respectiva familia.
- Aprender la clasificación de las familias de los instrumentos.

Contenidos

- Los instrumentos musicales. Clasificación y timbre.

Desarrollo

Una vez hemos puesto el video, los grupos tienen en el correo un archivo musical:

<https://drive.google.com/file/d/196YpJlg7ds67Hm33ayghgRn7nvbpiUnv/view?usp=sharing>

llamado “familias de instrumentos”, así cada grupo podrá escucharlo tantas veces lo necesite. En

este audio suenan diferentes familias de instrumentos. Además, en la carpeta encontrarán la imagen de la orquesta dividida en familias con números.

Primero sonará la familia de viento madera que en nuestra hoja está numerada con el nº3. Después, comenzará a sonar la familia de percusión, numerada con el nº1. Siguiendo, escucharán la familia de cuerda con el nº2. Y por último la familia de viento metal con el nº4.

Pista

Si vemos a los alumnos muy perdidos podemos soltar una pregunta al aire para que intenten relacionarlo. ¿Cuál es el orden en el que suenan?

Solución 3124

Como se les indica en el video, deberán escribirlo en la hoja de candados. Si es correcto, pasarán a la prueba siguiente y en caso contrario deberán escuchar de nuevo el audio hasta encontrar la solución correcta.

Prueba 2. Identifícanos

Objetivos

- Identificar los diferentes tipos de voz durante la escucha.
- Distinguir voces masculinas de voces femeninas.
- Diferenciar voces agudas de voces más graves.

Contenidos

- La voz humana: voces femeninas y masculinas. Clasificación.

Desarrollo

Una vez conseguida la primera prueba les daremos una hoja con los tipos de voces ([anexo 4](#)) y les enviaremos al correo un audio con las diferentes voces: <https://drive.google.com/file/d/1PwnDfchGHTjnQNUuAC2XV9n40IDW50w/view?usp=sharing>

Una vez los alumnos tienen el material necesario, tendrán que escuchar los tipos de voces y escribirlos en la hoja según el orden en el que aparecen. Cada voz tiene un número por lo que los alumnos deberán introducir en la hoja de candados el número que aparece dependiendo del orden

de las voces. La actividad es sencilla, pero tienen que poner bien el oído para poder identificar si son voces masculinas, femeninas, más graves o agudas. Todo esto les ayudará para identificar qué voz es cada una.

Solución 4213

Como hacen siempre, una vez lo tengan ordenado, se acercarán a mí para ver si es correcto. Si es correcto, podrán pasar a la siguiente prueba. Si no, deberán escuchar de nuevo el audio hasta encontrar la solución correcta.

Prueba 3. ¿Cómo nos llamamos?

Objetivos

- Identificar los diferentes instrumentos musicales.
- Aprender cómo definimos la varita con la que dirige un director de orquesta y relacionar esta con la imagen de una batuta.

Contenidos

- Los instrumentos musicales.

Desarrollo

Cuando hayan conseguido pasar la prueba 2, les daremos una carpeta con un crucigrama ([anexo 5](#)) y una hoja con una afirmación que indica lo siguiente:

“Con las letras que están en los recuadros rojos del crucigrama formarás la palabra del objeto que usó el asesino para matar al músico”

Se trata de un crucigrama musical en relación con los instrumentos. En el crucigrama los alumnos deberán demostrar que saben cómo se llama cada uno de los instrumentos que aparecen en la hoja.

Además, en el crucigrama nos encontramos con casillas marcadas en rojo. Las casillas en rojo nos darán la solución a la afirmación que tienen los alumnos y, por lo tanto, al candado.

Pista

En este caso, posiblemente nos encontremos con que los alumnos no sepan unir esas palabras en rojo para convertirla en la solución, así que lanzaremos otra pregunta al aire: “¿Cómo se llama la varita con la que un director dirige una orquesta?”

Solución BATUTA.

Aquí deberán escribir la palabra BATUTA en la hoja de candados. Nosotros les daremos un sobre con varias imágenes de utensilios ([anexo 6](#)) donde deberán encontrar la foto de la batuta y pegar la imagen en la hoja de respuestas referente a uno de los 3 principales interrogantes, el “¿cómo?”.

4.7.2. Sesión 2

Los alumnos vuelven a disponerse en los grupos. Y pondremos el video introductorio:

https://drive.google.com/file/d/1ingCe2DJEj1LnwqOhvGxjY_0Qnnetrak/view?usp=sharing

“¡Buenos días, compañeros! Después de averiguar cómo ha sido asesinado el músico, deberemos averiguar hoy dónde ocurrió. Para ello, como el anterior día os he dejado en las mesas y en vuestro correo algunos acertijos para resolver el enigma. ¡Mucha suerte a todos!”

Prueba 1. ¡Coloca bien los dedos!

Objetivos

- Saber posicionar las notas en la flauta.
- Reforzar la colocación de los dedos en la flauta sin necesidad de tenerla.

Contenidos

- Digitación de las notas en la flauta.

Desarrollo

En la carpeta que tienen en la mesa se encuentra una hoja con varias flautas en blanco ([anexo 7](#)), debajo de las flautas hay escritas unas notas. Los alumnos deberán pintar los agujeros correspondientes a las notas que se les pide.

Una vez hayan coloreado los agujeros que tapamos en cada nota en la flauta, los alumnos deberán relacionar que el número de agujeros que tapamos en cada flauta es la solución a un candado. Para ello, en la hoja de candados pondré una flauta para darles una pequeña pista.

Pista

Si vemos a los alumnos muy atascados a la hora de encontrar el código en las flautas podremos darles unas pistas diciéndoles “*el numero son los agujeros*”.

Solución 52473

Si el código es correcto, los alumnos pasarán a la siguiente prueba, si no, tendrán que intentarlo hasta conseguir el código correcto.

Prueba 2. ¡Copia mi ritmo!

Objetivos

- Identificar figuras musicales con el método Kodali.
- Escribir los compases rítmicos escuchados.
- Reproducir el dictado rítmico con expresión corporal

Contenidos

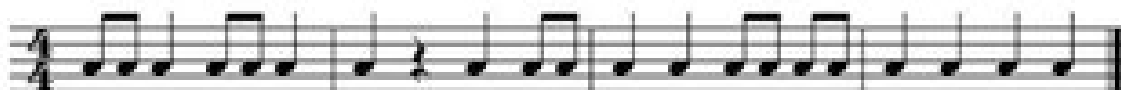
- El lenguaje musical a través del dictado rítmico.
- Las figuras musicales.

Desarrollo

Para comenzar, les entregaremos una hoja para realizar un dictado rítmico ([anexo 8](#)) y les mandaremos al correo el audio con el dictado rítmico: https://drive.google.com/file/d/1JHfHEyTx_gr-PIb_wORCQRuxdQt3gSk_/view?usp=sharing

Una vez recibido el correo, deberán escuchar y escribir los compases en la hoja que tienen para ello. Una vez que los hayan escrito, en la hoja de candados se les pedirá interpretar todos juntos el esquema rítmico pudiendo elegir el elemento de percusión corporal que quieran. Este candado es un candado interactivo ya que para “abrirlo” deberán interpretarlo entre todos correctamente.

Solución



Si el dictado rítmico es el correcto, los alumnos podrán pasar a la siguiente prueba. Si no, tendrán que volver a trabajar para poder sacarlo correctamente.

Prueba 3. Escucha atento

Objetivos

- Trabajar la duración de los sonidos
- Aprender el código morse a través de la duración.

Contenidos

- La duración del sonido.
- El código morse.

Desarrollo

Daremos a los grupos una plantilla de código morse ([anexo 9](#)), unas imágenes de unos lugares ([anexo 10](#)) y enviaremos a su correo el audio correspondiente titulado “audio morse”:
<https://drive.google.com/file/d/1IMzjxY-XqoNBHvZSmqKldrQrp1ORV3RR/view?usp=sharing>

Una vez los alumnos tienen en su poder el material necesario, deberán descifrar el mensaje que se encuentra oculto en la pista de audio. Para ello, deberán usar la plantilla que tienen y poner bien el oído. Las blancas equivalen a las rayas, una duración más larga y las negras a los puntos, con una duración más corta.

Pista

La pista está en la hoja donde ven una oreja que les indica escuchar.

Solución FUE EN EL AUDITORIO

Por lo tanto, una vez los alumnos descubran el último mensaje, irán a las imágenes que se les ha dado anteriormente y deberán elegir la imagen del auditorio para pegar la misma en la hoja correspondiente al interrogante “¿Dónde?”.

4.7.3. Sesión 3

Para comenzar pondremos a los alumnos el video introductorio a la sesión de hoy:
https://drive.google.com/file/d/1IxHRsfSuoNZxA_rMPD46Wg2YsPCLPG00/view?usp=sharing

“¡Buenos días, compañeros! Hoy es nuestro último día de investigación. Después de averiguar dónde ha sido asesinado nuestro músico, hoy por fin, averiguaremos quién lo hizo. Como estos

días atrás, en vuestra mesa tenéis algunas pruebas para poder conseguir la solución. ¡Casi lo tenemos!, ¡Mucha suerte!”

Prueba 1. Sabes mi valor

Objetivos

- Conocer el valor rítmico de las figuras musicales.
- Sumar y restar el valor de las figuras musicales.

Contenidos

- Valor rítmico de las figuras musicales.

Desarrollo

Una vez visto el vídeo, los alumnos tienen en las mesas una hoja con varias operaciones de figuras musicales ([anexo 11](#)). Para ello los alumnos deberán saber el valor rítmico de cada una para poder hacer el resultado de las sumas. Las sumas y restas contienen corcheas, negras, blancas y redondas. Algunas de estas figuras contienen un puntillo. Las diferentes sumas nos darán una serie de valores que serán los que tendrán que poner en la hoja de los candados.

Pista

Si algún grupo no sabe el valor rítmico que tienen las figuras que aparecen les ayudaremos con el valor de la más alta, que es la redonda. También les recordaremos que el puntillo equivale a la mitad del valor de la figura musical a la que acompaña.

Solución 2576

Si el código es correcto los alumnos pasarán a la siguiente prueba.

Prueba 2. ¡Complétame!

Objetivos

- Conocer el valor rítmico de las figuras musicales.
- Completar compases en el pentagrama.

Contenidos

- Valor rítmico de las figuras musicales.

Desarrollo

Una vez finalizada correctamente la prueba 2, entregaremos a los alumnos una hoja para completar los compases ([anexo 12](#)).

Una vez los alumnos tienen la hoja con los compases incompletos, los grupos deberán completarlos dependiendo del valor que falte. Es una actividad muy sencilla que refuerza la prueba anterior y que será complemento de la siguiente.

Solución: En este caso, puede haber más de una opción de respuesta para completar los compases.

Si los compases están correctos, daremos a los grupos la última prueba de todas.

Prueba 3. ¡Busca las notas!

Objetivos

- Colocar las notas musicales.
- Saber cuántas notas caben en el compás según nos indica.
- Interpretar en el teclado la partitura que hemos creado.
- Averiguar de qué obra se trata.
- Conocer quién compuso la obra.

Contenidos

- Las notas musicales en el pentagrama.
- Duración de los compases.

Desarrollo

Facilitaremos a los alumnos una carpeta que contiene la ficha de tres sospechosos ([anexo 13](#)), una hoja con un pentagrama en blanco ([anexo 14](#)), varias fotos de diferentes compositores ([anexo 15](#)) y enviaremos a su correo el audio del fragmento que tendrán que interpretar: <https://drive.google.com/file/d/1ST39cpHl8pkS2mrIrsvWgGWa5IGXFZCi/view?usp=sharing>

5. CONCLUSIONES

Este Trabajo Final de Grado de Educación Primaria con Mención en Educación Musical ha ido encaminado a ser una propuesta didáctica y no un trabajo de investigación sobre un tema concreto, algo que me ha supuesto un reto y que una vez finalizado, creo que ha sido una experiencia enriquecedora y satisfactoria al mismo tiempo.

Después de leer a varios autores que exponen las respectivas ventajas del trabajo cooperativo y, valorando también mi experiencia en los dos periodos de prácticas, podemos tener en cuenta que no todos los docentes promueven el mismo patrón de interacción entre alumnos. En mi primer periodo de prácticas se promovía un modelo individualista y competitivo entre los alumnos y en el segundo periodo todo se basaba en el trabajo cooperativo.

Debemos tener en cuenta que el aprendizaje cooperativo es muy diferente a poner a los alumnos a trabajar en grupos. Algunos docentes, reniegan del trabajo cooperativo ya que muchos de ellos opinan que, por ejemplo, se pierde mucho tiempo en colocar el aula. También otros dicen que hay muchos alumnos que prefieren trabajar solos ya que hay alumnos que se aprovechan de los alumnos más trabajadores.

En mi opinión, la propuesta expuesta en las páginas anteriores me parece que es original y divertida para afianzar conocimientos, ya sean musicales como es el caso que nos ocupa o de otras áreas. Está claro que las Escape Room forman parte del ocio actual de la sociedad y eso abarca también al alumnado con el que trabajamos día a día, pues es una alternativa lúdica del presente mezclada con contenidos del currículo y adaptable a todas las edades.

Sí que es cierto que me hubiera gustado poner en práctica la propuesta en mi periodo de Prácticum II de Educación Musical, para poder experimentarla y valorarla ya que de momento tan solo es teoría, sin una etapa de investigación y puesta en escena. Aquí, además de poder ver si las pruebas son adecuadas al curso, hubiéramos comprobado si la propuesta es divertida, motivante para los alumnos y consigue consolidar los conocimientos adquiridos.

Una dificultad que he encontrado a la hora de planificar esta Propuesta Didáctica es la conexión entre las pruebas desarrolladas en las sesiones y su unión o relación con los Contenidos del Currículo de Educación Primaria en el área de Educación Musical, ya que en cada prueba he tenido que buscar adaptaciones para lograr que los alumnos abran los candados imaginarios sin que las pruebas bajaran de dificultad.

Hay que tener en cuenta para esta propuesta que vamos a emplear un ordenador para visionar el vídeo introductorio de las pruebas, con lo cual, si éste no funcionara, tendríamos que explicárselo de palabra y a viva voz, siguiendo el guion adjuntado.

A modo de resumen, el trabajo cooperativo tiene unos beneficios que hemos enunciado anteriormente que son muy importantes para el desarrollo intra e interpersonal del alumnado, sin embargo, también existen puntos negativos en esta metodología de trabajo que es necesario destacar entre los cuales, el que considero más importante, es que el alumno más introvertido, que tiene más problemas para participar en la vida social tanto propia como del grupo aula, se verá más acentuado por las personas que tienen un mayor espíritu de liderazgo y de mando. Pero este aspecto se solventa con la asignación de roles entre ellos, siendo guiados por el docente como se ha comentado en el apartado correspondiente.

Como docentes, debemos ser capaces de conocer las ventajas e inconvenientes de las metodologías a aplicar en nuestra aula y saber atajar los puntos negativos, identificándolos cuando ocurran y poder solucionarlos lo antes posible.

BIBLIOGRAFIA

- Berenguer, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. En M. Tortosa, S. Grau y J. Álvarez (Ed.), *XIV Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. (pp. 1466- 1480). Alicante, España: Universitat d'Alacant. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59358/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_108.pdf
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Casanova, F. (2010). El aprendizaje cooperativo y los valores bioéticos en educación: opción entre globalización o mundialización. *Revista Colombiana de Bioética*, 5(2), 53-60. Recuperado de <https://revistas.unbosque.edu.co/index.php/RCB/article/view/847>
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos De Trabajo Social*, 21, 231-246. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/CUTS0808110231A/7531>
- Fabretti, C. (2019). Morse binario [Figura]. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/05/31/ciencia/1559295408_345558.html#?ref=rss%26format=simple%26link=link
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (julio 2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas en el aprendizaje. *XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática*. Universidad de Alicante y Asociación de enseñantes universitarios de informática, Oviedo. Recuperado de

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(definicio%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(definicio%cc%81n).pdf)

García Tudela, A. (Coord.), Gil, A., Monteagudo, B. y Navarro, M. (2018). *Escapa y aprende: la escape room como estrategia didáctica*. España: UNO. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/334416816_Escapa_y_aprende_la_escape_room_como_estrategia_didactica/link/5d28681292851cf4407b8fe3/download

García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Hekademos: revista educativa digital*, 27, 71-79. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197820>

López, G. y Acuña, S. (2011) Aprendizaje cooperativo del aula. *Inventio*, 7(14), 29-37. Recuperado de <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/381>

Johnson, R.D., Johnson, T.R. y Holubec, E. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Lago Castro, P. y Cabrelles Sagredo, M. S. (2010). La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. *Folklore*, 344, 47-60. Recuperado de <https://funjdiaz.net/folklore/06sumario.php?NUM=344>

Muñoz, J. R. (2003). El juego en la educación musical. *Eufonía*, 29, 51-64.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 312, de 29 de diciembre de 2007, pp. 53747-53750. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53747-53750.pdf>

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1), 1-19. Recuperado de <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

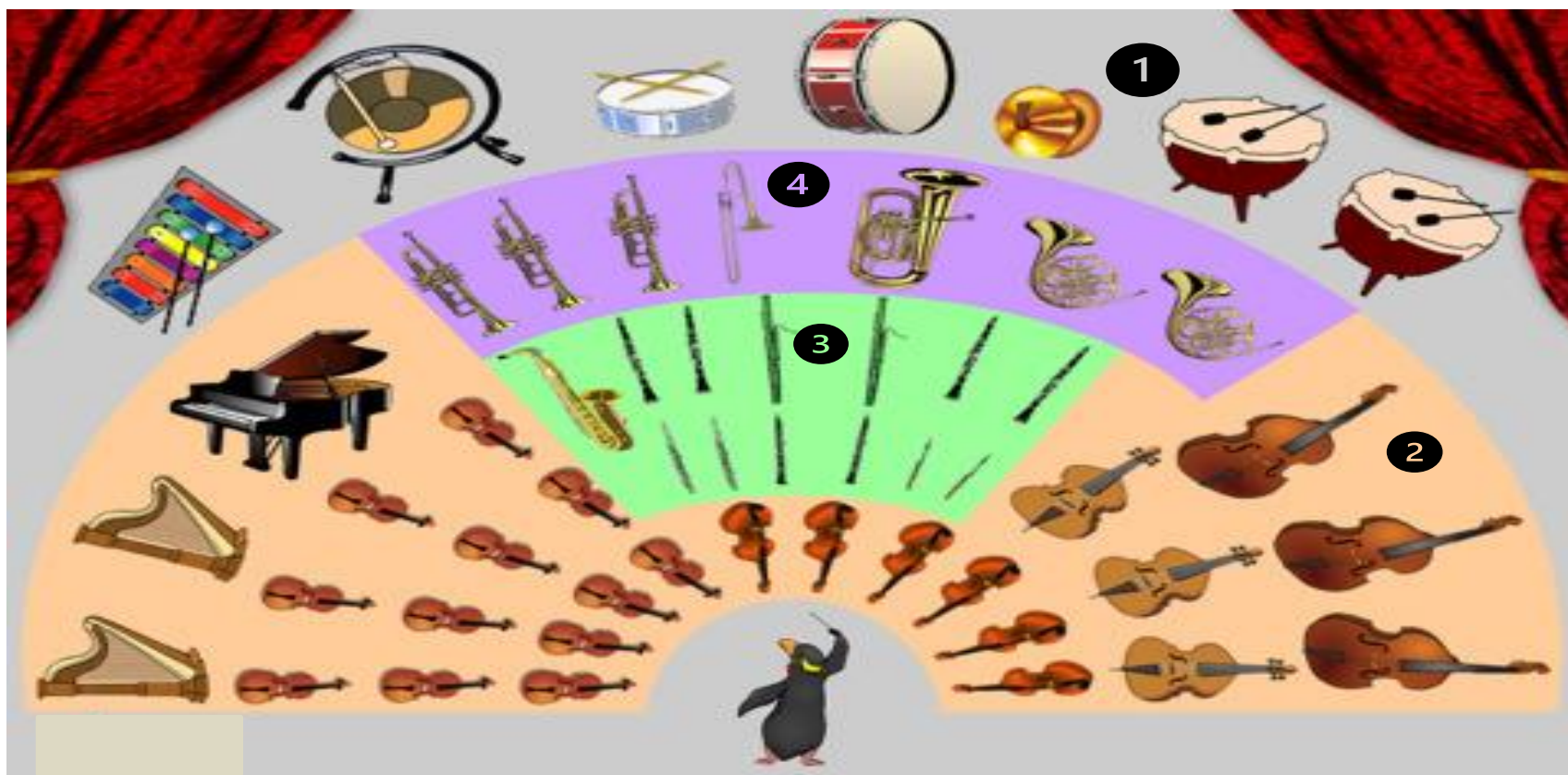
Pascual, P. (2002). *Didáctica de la música para primaria*. Madrid: Pearson Educación.

Real Academia Española (2021). Cooperar. En *Diccionario de la Lengua Española* (23.ª ed.) [versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/cooperar>

- Real Academia Española (2021). Jugar. En *Diccionario de la Lengua Española* (23.ª ed.) [versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/jugar>
- Rz100arte (s.f.). MÚSICA CLÁSICA PARA NIÑOS: Guía de orquesta para jóvenes [Figura]. Recuperado de <https://rz100arte.com/musica-clasica-ninos-guia-orquesta-jovenes/>
- Sampedro, B., Muñoz, J., y Vega, E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), 89-107. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3421/342149105006.pdf>
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En J. Ruiz-Palmero, J. Sánchez-Rodríguez, y E. Sánchez-Rivas (Eds.), *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado de <http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>
- Segura-Robles, A. y Parra-González, M. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room. *ESHPA* 3(2), 295-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/56426>
- Trujillo, F y Ariza, M.A. (2006). *Experiencias Educativas en Aprendizaje Cooperativo*. Grupo editorial universitario. Recuperado de http://fernandotrujillo.es/wp-content/uploads/2010/05/AC_libro.pdf
- Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

Anexo 1. Clasificación de los instrumentos musicales. Las familias de la orquesta.



Fuente: Rz100arte. MÚSICA CLÁSICA PARA NIÑOS: Guía de orquesta para jóvenes

Anexo 2. Hoja de candados para colocar las soluciones a los enigmas.



HOJA DE CANDADOS

CÓDIGO DE LOS INSTRUMENTOS: _____



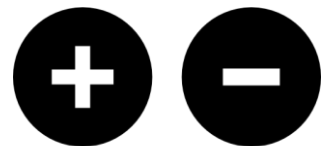
CÓDIGO DE LAS VOCES: _____

LAS CASILLAS ROJAS SON: _____

CANDADO RÍTMICO: REPRESENTA LOS COMPASES CON PERCUSIÓN CORPORAL

CÓDIGO DE LAS FLAUTAS: _____

CÓDIGO DE LAS SUMAS: _____



CANDADO MUSICAL: INTERPRETA



Anexo 3. Hoja para poner las respuestas finales al enigma.

CLAVE FINAL

¿CÓMO?

¿QUIÉN?

¿DÓNDE?

AQUÍ DEBES PEGAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

Anexo 4. Prueba de los tipos de voces.

TIPOS DE VOCES

Voz 1	
Voz 2	
Voz 3	
Voz 4	

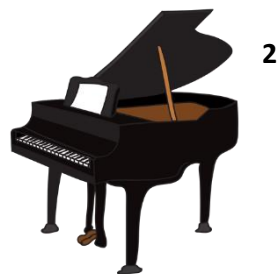
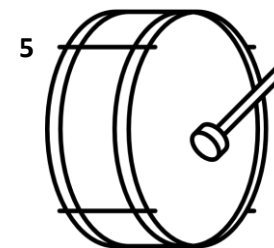
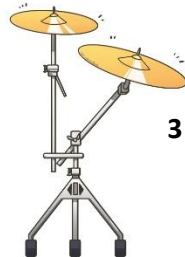
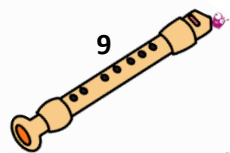
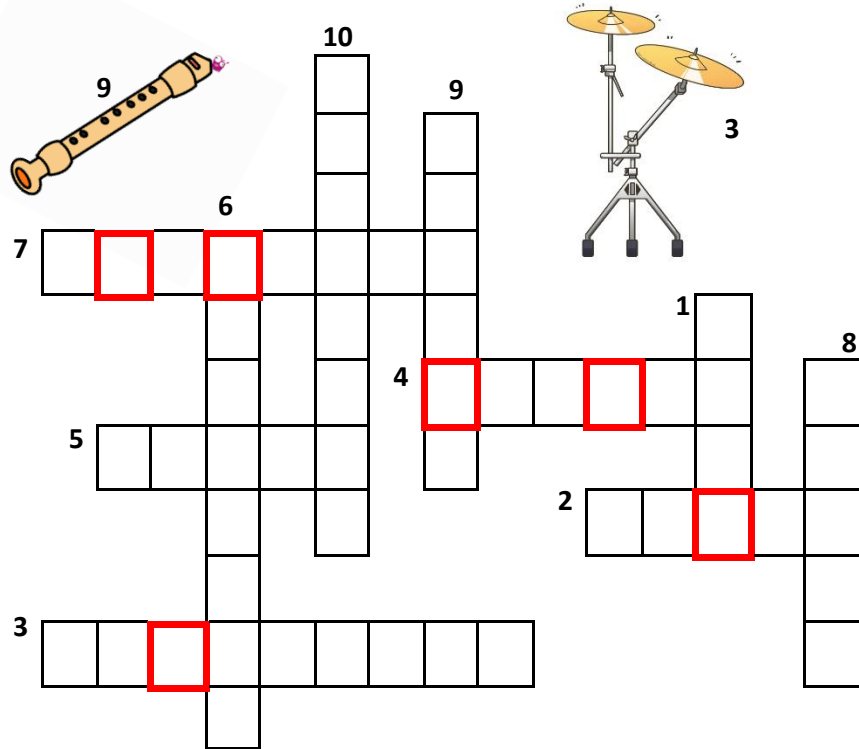
SOPRANO (3)

BAJO (2)

TENOR (1)

**CONTRALTO
(4)**

Anexo 5. Crucigrama musical.

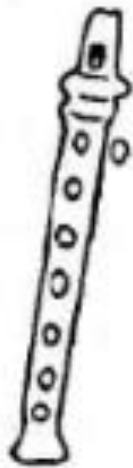


Anexo 6. Posibles objetos con los que asesinaron al músico.



Anexo 7. Prueba del posicionamiento de los dedos en la flauta.

COLOREA LOS AGUJEROS PARA LOGRAR LAS NOTAS QUE INDICA ABAJO



FA



SI



SOL

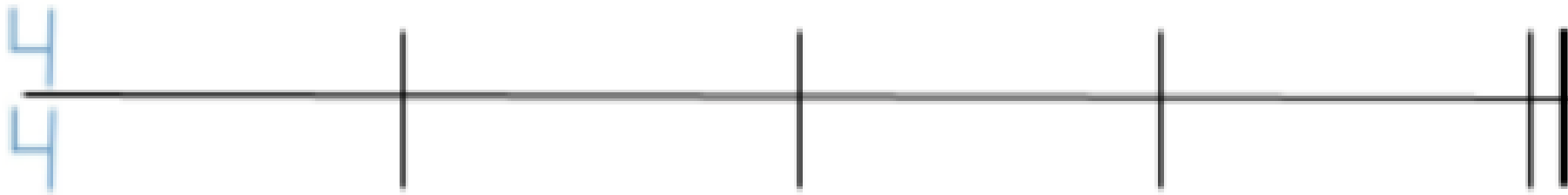


RE



LA

DICTADO RÍTMICO



CANDADO RÍTMICO: REPRESENTA CON PERCUSIÓN CORPORAL

DESCIFRA EL MENSAJE

A ● -
B - ● ● ●
C - ● - ●
D - ● ●
E ●
F ● ● - ●
G - - ●
H ● ● ● ●
I ● ●

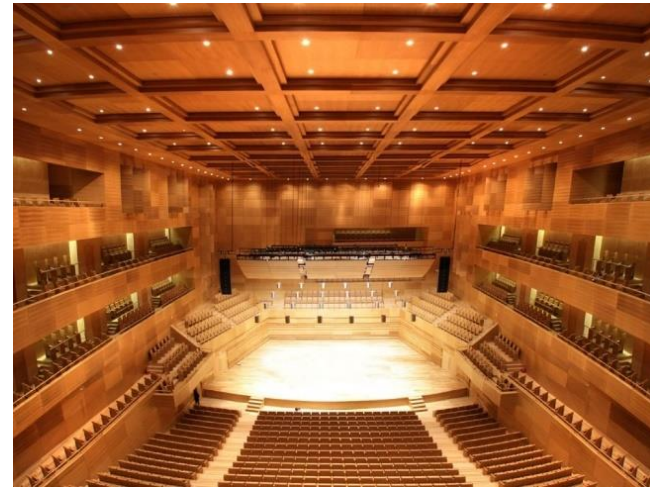
J ● - - -
K - ● -
L ● - ● ●
M - -
N - ●
O - - -
P ● - - ●
Q - - ● -
R ● - ●

S ● ● ●
T -
U ● ● -
V ● ● ● -
W ● - -
X - ● ● -
Y - ● - -
Z - - ● ●

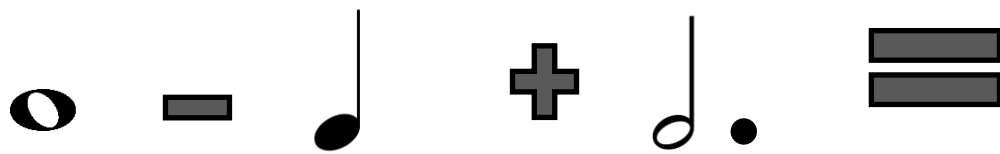
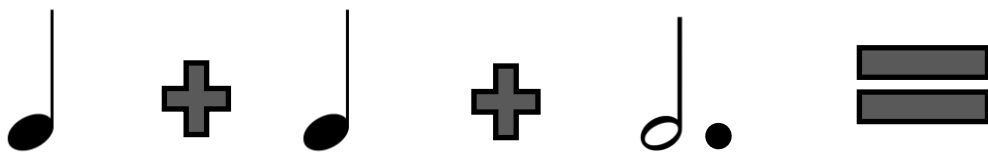
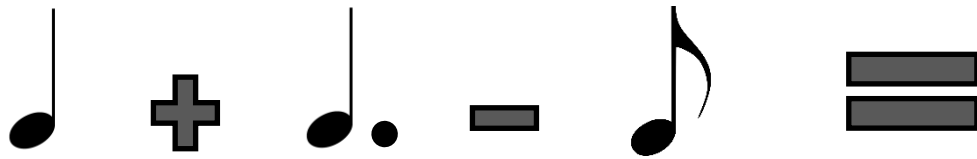


Fuente: Carlo Fabretti. (2019). Morse binario.

Anexo 10. Posibles lugares donde fue asesinado el músico.



Anexo 11. Prueba suma de valores rítmicos de las figuras.



Anexo 12. Prueba para completar los compases.

COMPLETA LOS COMPASES CON LAS FIGURAS QUE FALTEN

¡OJO! PUEDE HABER MÁS DE UNA SOLUCIÓN



SOSPECHOSO Nº 1

Franz Joseph Haydn, conocido simplemente como Joseph Haydn nace en Rohrau, cerca de Viena, Austria, el 31 de marzo de 1732 y muere también en Viena el 31 de mayo de 1809.

Según los últimos recuerdos de Haydn, su infancia con su familia fue extremadamente musical y frecuentemente cantaban juntos y con sus vecinos.

Su familia se dio cuenta de que su hijo tenía talento para la música y sabían que en Rohrau no tendría oportunidad de tener una educación musical adecuada. Paulatinamente su reputación aumentó y fue reconocido como un famoso compositor.

Al final de este período, en 1759, Haydn solo recibió una oferta de empleo importante, que fue la de director musical del conde Morzin, durante dos años. Su misión consistía en dirigir la pequeña orquesta del conde y programar la música para cada evento. Al mismo tiempo componía, y escribió sus primeras sinfonías para la orquesta.

A partir de 1782 una enfermedad que había tenido anteriormente volvió a aparecer y se desarrolló hasta tal punto que ya no tenía solución y no era capaz de componer, si bien en su mente las ideas de nuevas obras fluían con facilidad.



SOSPECHOSO Nº2

Mozart nació en Salzburgo (Austria) el 27 de enero de 1756 y murió en Viena el 5 de diciembre 1791.

Mozart pidió a su padre que le enseñara música con solo 3 años. Su padre le explicó que él aún estaba muy pequeño y que no iba a ser fácil, pero Wolfgang no se dio por vencido y al salir su padre de la habitación se sentó frente al teclado del clavicordio (especie de piano antiguo) y repitió perfectamente la lección que su padre acababa de dar a su hermana.

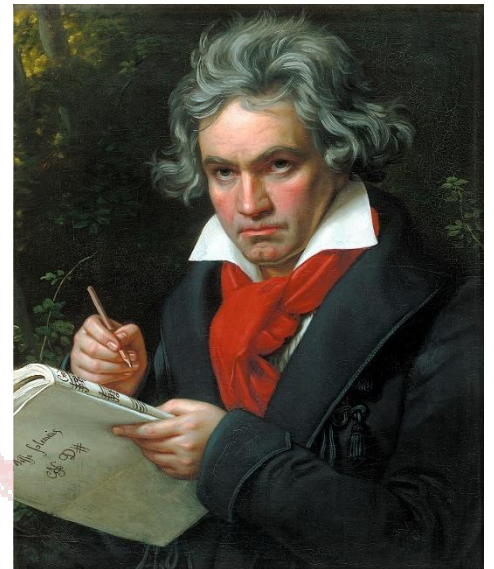
A los 6 años al volver a casa después de uno de sus viajes compuso un pequeño minueto para celebrar su regreso. Unos días más tarde su padre le regaló un violín y esa misma noche el niño pidió a su padre que le permitiera tocar con los músicos que se reunían en la casa de la familia a practicar. Cuando su padre se negó, uno de los músicos pidió que dejaran el niño a su lado con la condición de que tocara muy bajo. Poco a poco el niño terminó siguiendo la música con una maestría increíble.

Antes de los 10 años compuso su primera sinfonía y algunas sonatas dedicadas a las damas de la nobleza. A los 14 años escribió de memoria una versión muy aproximada de un concierto que había escuchado en la Capilla Sixtina en Roma. Mozart tuvo una corta vida, murió a los 35 años durante los cuales compuso infinidad de óperas y sinfonías.



SOSPECHOSO Nº3

Ludwig van Beethoven nació en Bonn el día 16 de diciembre de 1770 y murió en Viena el 26 de marzo de 1827. Fue un compositor, director de orquesta y pianista alemán.



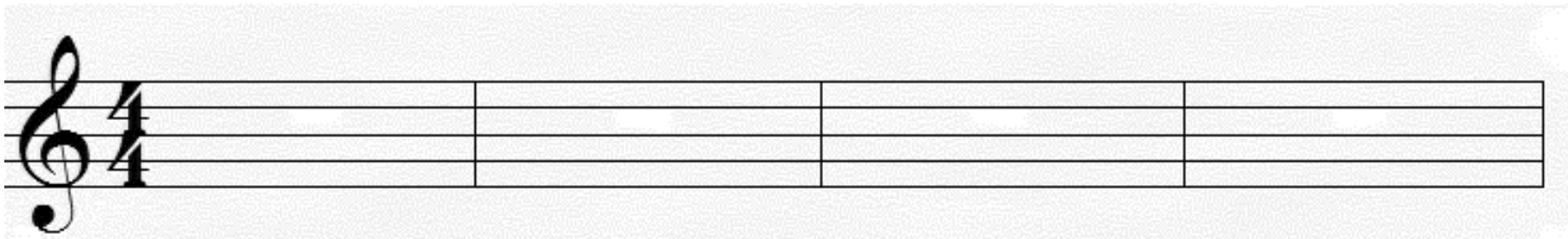
El padre de Beethoven estaba muy impresionado por el hecho de que **Wolfgang Amadeus Mozart** diese conciertos a los siete años y quería que su hijo siguiera sus pasos. Con la intención de hacer de Ludwig un nuevo niño prodigio y poder ser un reflejo, comenzó a enseñarle piano, órgano y clarinete a temprana edad. En mitad de la noche, Ludwig era sacado de la cama para que tocara el piano a los conocidos de Johann, a quienes quería impresionar; esto causaba que estuviera cansado en la escuela. Cuando tenía siete años, Beethoven realizó su primera actuación en público en Colonia. Su padre afirmó que la edad de Ludwig era de seis años, para destacar, de esta manera, la precocidad de su hijo.

Al año siguiente, Ludwig es contratado como músico en la corte del príncipe elector de Colonia **Maximiliano** Francisco, por recomendación de su profesor. Con 17 años, a la muerte de su madre tuvo que responsabilizarse de sus dos hermanos y se vio obligado a mantenerlos, tocando el violín en una orquesta y dando clases de piano durante cinco años.

En 1823 termina su *Novena Sinfonía* y se estrenó el 7 de mayo de 1824. Es esta época cuando comienza la composición de su *Décima Sinfonía* (que nunca terminó). Una de las obras más conocidas es el *Himno de la Alegría*.

Anexo 14. Hoja para poder escribir la partitura.

FÍJATE BIEN EN LAS HOJAS DE LOS SOSPECHOSOS



PARA ESCRIBIR LA PARTITURA NECESITAS:

- **12 NEGRAS**
- **1 NEGRA CON PUNTILLO**
- **UNA CORCHEA**
- **UNA BLANCA**

Anexo 15. Posibles asesinos del músico.

