



---

# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL / DEPARTAMENTO DE  
DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL.

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

## **GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Curso académico 2021/2022

Presentado por Ainara González Sagrado

para optar al grado de

Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid

Tutelado por María de los Ángeles Sevillano Tarrero

# **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado presento un estudio sobre qué es la gamificación, sus principales elementos, recursos que podemos utilizar y los diferentes pasos a seguir para gamificar un aula.

Por eso mismo, planteo una propuesta didáctica gamificada de una duración de diez sesiones para un alumnado de 4º de Educación Primaria en la que se pretende mostrar un ejemplo de un proyecto ambientado en el mundo mágico de Harry Potter sin dejar de lado los contenidos y competencias clave que se presentan en el currículo de Educación Primaria.

# **PALABRAS CLAVE**

Gamificación, educación primaria, educación musical, motivación, juego, Harry Potter.

# **ABSTRACT**

In this Final Degree Project I present a research on what gamification is, its main elements, resources that we can use and the different steps to follow to gamify a classroom.

For this reason, I propose a gamified didactic proposal of a duration of ten sessions for students in 4th grade of Primary Education in which I intend to show an example of a project set in the magical world of Harry Potter without neglecting the contents and key competencies presented in the curriculum of Primary Education.

# **KEY WORDS**

Gamification, primary education, musical education, motivation, game, Harry Potter.

# ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Justificación y objetivos.....	6
3. Fundamentación teórica.....	9
3.1. La gamificación.....	9
Objetivos de la gamificación.....	10
Objetivos de la gamificación en el aula.....	11
Elementos de un aula gamificada.....	11
Ventajas y desventajas del uso de la gamificación.....	13
La motivación en las actividades gamificadas.....	14
Teoría de la autodeterminación.....	15
Pasos a seguir para gamificar un aula.....	16
Tipos de jugadores.....	17
Evaluación del alumnado en la gamificación.....	18
3.2. Recursos y aplicaciones web para gamificar un aula de música.....	19
4. Propuesta didáctica.....	22
4.1. Consideraciones previas.....	22
4.2. Objetivos generales.....	23
4.3. Contenidos generales.....	24
4.4. Competencias clave.....	24
4.5. Metodología.....	26
4.6. Atención a la diversidad.....	27
4.7. Actividades o sesiones.....	27
4.7.1. Actividades previas.....	27
4.7.1.1. Fomentar la intriga del alumnado.....	28
4.7.1.2. Inmersión en la gamificación.....	28
4.7.2. Actividades en las que trabajamos contenidos musicales.....	31
4.7.2.1. Sesión 1.....	32
4.7.2.2. Sesión 2.....	33
4.7.2.3. Sesión 3.....	34
4.7.2.4. Sesión 4.....	35
4.7.2.5. Sesión 5.....	36
4.7.2.6. Sesión 6.....	37
4.7.2.7. Sesión 7.....	38

4.7.2.8. Sesión 8 .....	38
4.7.2.9. Sesión 9 .....	40
4.7.3. Actividad final.....	41
4.8. Evaluación.....	41
5. CONCLUSIONES .....	43
REFERENCIAS bibliográficas .....	46
ANEXOS.....	49
Anexo 1. Tabla de contenidos y objetivos .....	49
Anexo 2. Póster .....	50
Anexo 3. Imágenes para fomentar la intriga en las actividades previas .....	51
Anexo 4. Mensajes secretos.....	52
Anexo 5. Boceto del “magic mail-box” .....	54
Anexo 6. Carta de Hogwarts a los estudiantes .....	55
Anexo 7. Monstruos ClassDojo.....	56
Anexo 8. Ranking de subidas de nivel.....	57
Anexo 9. Cartas de recompensa .....	58
Anexo 10. Lechuza.....	60
Anexo 11. Las cualidades del sonido .....	61
Anexo 12. Aros de las figuras musicales .....	62
Anexo 13. Cartas de las figuras musicales.....	63
Anexo 14. Rayuela musical .....	64
Anexo 15. Notas de colores al estilo Twister.....	65
Anexo 16. Bingo musical .....	66
Anexo 17. Figubolos.....	70
Anexo 18. Dobble.....	71
Anexo 19. Memory .....	72
Anexo 20. Ficha ¡a correr!.....	73
Anexo 21. Pistas de súper ayuda.....	74
Anexo 22. Kahoot! sin dispositivos .....	75
Anexo 23. Pistas .....	76
Anexo 24. Rúbrica de trabajo.....	77
Anexo 25. Diana de evaluación .....	78
Anexo 26. Escalera de evaluación .....	79
Anexo 27. “Exit Tickets”.....	80

# 1. INTRODUCCIÓN

La gamificación en el aula es un término cada vez más oído en el mundo de la educación, ya que gracias a ella podemos llegar a motivar a nuestros estudiantes desde algo realmente cercano a ellos: los videojuegos. ¿Por qué no utilizarlos dentro del aula? ¿Por qué no convertir la educación o parte de ella en un videojuego vivenciado?

Por ello, en el presente documento se expone un Trabajo Final de Grado de Educación Primaria, concretamente especializado en Educación Musical. En él, profundizaremos acerca de este concepto de gamificación hablando sobre su historia, su definición y sus objetivos tanto fuera como dentro de un aula. Posteriormente, centrándonos ya en el panorama educativo trataremos los diferentes elementos con los que nos vamos a encontrar dentro de un proceso de gamificación, sus ventajas y desventajas, la motivación del alumnado y los pasos a seguir para gamificar un aula y cómo evaluar este nuevo método.

Asimismo, desarrollaré una propuesta con contenidos musicales basada en el mundo mágico creado por J.K. Rowling en 1997 y a partir del cual se han ido escribiendo y produciendo varios libros, películas e incluso series y videojuegos que llegan a la gran mayoría de los niños, sumergiéndoles en un universo fantástico del que la gran mayoría quieren formar parte.

Dentro de esta propuesta, que tendrá una duración de diez sesiones y por tanto puede ser trimestral, he intentado abarcar contenidos de escucha, interpretación, canto, ritmo y danza. Con ello, intento desarrollar todos los pilares de la música y que todos los niños<sup>1</sup>, independientemente de cuál sea su principal punto fuerte puedan sentirse a gusto con alguno de ellos, sin olvidarnos de que la narrativa y los cimientos de la gamificación han sido creados en base a lo que les puede motivar. Por estos motivos, las actividades que se presentan dentro de ella han sido concebidas para que, en su mayor medida, aprendan de manera lúdica y divertida donde vivencien gran parte de ellas.

Como decía un proverbio chino, “lo que se oye se olvida, lo que se ve se recuerda, lo que se hace se aprende”, así que ayudemos a los alumnos a vivir y sentir la educación que les damos para que no se olviden tan pronto de ella.

---

<sup>1</sup> En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino

## 2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

### Justificación

Buscar nuevos métodos de aprendizaje que sean atractivos para el alumnado es un tema continuamente comentado en nuestra sociedad que ha ido aumentando cada vez más estos últimos años con el nacimiento de las nuevas tecnologías. Estas, nos han permitido llevar al aula una gran cantidad de nuevas actividades, metodologías y proyectos que antes eran muy complicadas de hacer llegar a una clase. A su vez, estas nuevas tecnologías han conseguido alcanzar a los niños desde muy pequeños, quienes inevitablemente a partir de los 8 años o incluso antes, empiezan a ver series, películas e incluso a jugar a videojuegos, siendo estos unos de sus mejores pasatiempos. Hoy en día es complicado dejar a un niño mayor de 8 años al margen de los juegos digitales cuando en muchas ocasiones son las mismas familias las que se los dan de “premio” o incluso, en el confinamiento, han sido una manera de “conectarse” con sus amigos. Sin embargo, en muchas ocasiones, la mayoría de los adultos somos los que nos encargamos de hacerles la división entre escuela y videojuegos, series o películas, sin llegar a reflexionar que si realmente es lo que les gusta y les motiva por el mero hecho de que viven digitalizados por la sociedad en la que han nacido, igual no deberíamos de separarlos, sino complementarlos.

Era consciente de que hacer un proyecto en el que se viesen implicados los videojuegos, podría tener muchas desventajas, como perder algo de tiempo en la impartición de contenidos para dedicárselo a crear actividades de inmersión en la historia de la gamificación, pero también pensaba que podría facilitar la adquisición del aprendizaje debido a la motivación que les generaría, fomentar el trabajo en equipo (siempre dependiendo del planteamiento que le demos), e incluso que los alumnos desarrollasen competencias digitales que necesitarán de cara a posteriores estudios o vivencias. Además, incluir parte de su diversión en el aula, ocasionaría que no vean la escuela como un lugar donde se les priva de lo que realmente les gusta, sino un lugar donde compartir intereses y aprender jugando.

Por otra parte, me vi motivada también a elaborar un Trabajo Final de Grado de esta índole porque durante mi experiencia con niños, he visto consolidado el hecho de que les motiva presentarles el temario relacionándolo con videojuegos, como pueden ser “among us” para niños de Educación Secundaria o juegos de piratas como “hundir la flota” para Educación Primaria. Aun así, estas experiencias quedan lejos de la gamificación y se acercan más al hecho de aprender jugando, pero yo ya era capaz de ver de qué manera les atraía más estudiar.

También es importante comentar que para los niños con necesidades educativas especiales es un incentivo el tener un objetivo relacionado con sus propios intereses, ofrecerles ayudas visuales, una rutina donde saben qué tienen que hacer o incluso poco a poco introducirles en un trabajo en equipo que a lo mejor les cuesta un poco más que a otros niños, lo que podemos proponer de manera implícita en un proyecto gamificado.

Hablando de mi experiencia cuando era pequeña, he de decir que desde siempre me apasionó la informática y cuando al fin tuve oportunidad de poder utilizar ordenadores comencé a buscar en ellos mi tiempo de ocio, una ayuda para el ámbito académico e inspiración para mi vocación como docente. Gracias a esto, años más tarde busqué unificar ambas de alguna manera que, a su vez, sirviese para motivar a los alumnos como yo había echado en falta alguna vez dentro de mi educación en las enseñanzas obligatorias.

De aquí radica la importancia de mi trabajo, poder trasladar al aula elementos de la vida cotidiana de los alumnos que les puedan llegar a motivar, y actualmente son los videojuegos, por lo que, investigando, encontré el término de gamificación, el hilo conductor de este proyecto.

### **Relación con las competencias del título**

Con este Trabajo Final de Grado intento mostrar mi comprensión acerca de los conocimientos que he recibido durante mi titulación en Educación Primaria utilizando una terminología correcta y desarrollando una propuesta acorde a las distintas enseñanzas del sistema educativo, teniendo en cuenta, por tanto, los objetivos y contenidos presentados por la ley vigente. Asimismo, procuro demostrar que tengo las habilidades suficientes como para recoger datos relativos a mi investigación e interpretarlos en función de lo que necesito en ese momento, así como generar ideas y transmitir las al lector.

A mayores, he de añadir que, dentro de la propuesta presentada, planteo en todo momento un lenguaje que fomenta la educación integral del alumnado, afianzando por tanto la igualdad entre hombres y mujeres e incrementado el desarrollo de valores democráticos dentro del aula, incidiendo en el respeto a las diferencias.

### **Objetivos**

Cuando comencé a plantear el proyecto tenía claro que el principal objetivo iba a ser buscar cómo funcionaba la gamificación dentro de un aula para que fuese beneficiosa para los alumnos y buscar, ante todo, su motivación.

Los objetivos que me planteo con la realización de este trabajo son:

- Conocer qué es la gamificación y sus principales objetivos
- Conocer las diferentes dinámicas y mecánicas necesarias para llevarla a cabo
- Conocer cómo evaluar a los alumnos desde un sistema gamificado
- Conocer los pasos a seguir para gamificar un aula
- Conocer las ventajas y desventajas de la gamificación en el aula
- Dar a conocer recursos y aplicaciones web para utilizar en el aula de música
- Elaborar una propuesta didáctica para el aula de música en la que se utilice la gamificación



## 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.1. LA GAMIFICACIÓN

Según Montejano y Arranz (2020) gamificación es un “término que proviene del inglés “gamification” y que en español sería ludificación; es la técnica por la cual se incorporan recursos y elementos de los juegos como puntos, cartas, clasificación o reglas en el aprendizaje”. (p. 41)

Basándonos en Contreras y Eguía (2016), fue Nick Pelling, un programador de juegos de ordenador, quien empezó a utilizar el concepto en el año 2002, pero no fue acuñado como término hasta aproximadamente el 2011 gracias a Deterding, Dixon, Khlaed y Nacke con su artículo *Gamification: Toward a definition*, en el que hablaban sobre el uso de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego. Por tanto, debemos la existencia de este contexto a su utilización en ponencias y conferencias del mundo empresarial, donde empezó a usarse al introducirse como un recurso sobre todo en mercadotecnia (marketing).

Montejano y Arranz (2020), afirmaron lo siguiente:

La gamificación comenzó como una técnica de fidelización de clientes, donde incluso podemos tener diferentes niveles y rangos como en algunas empresas donde pasas de nivel según consumes sus productos y, a medida que asciendes, tienes mejores beneficios y otras donde los puntos están presentes en todo momento y con los que puedes obtener descuentos o incluso regalos. Llevamos nuestras carteras llenas de fidelización, Por lo que todos en nuestro día a día somos partes de un gran juego. (p. 43)

Por otra parte, Ortiz et al. (2018) afirman que Burke plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo, y posteriormente, se comienza a trasladar al campo de la educación de mano de personas como Marín (2018), añadiendo incluso que jugar no es optativo, sino una forma de vivir.

Asimismo, según Contreras y Eguía (2016) algunos centros educativos online como khanacademy.org o codeacademy.com, comenzaron a utilizar el juego para aumentar la participación de los usuarios, extendiéndose por centros educativos de educación primaria, secundaria e incluso universidades.

A mayores de todo lo comentado anteriormente, según Parente, D. (2016) debemos tener en cuenta que no podemos entender la gamificación sin indagar por qué realmente la necesitamos para fomentar la motivación en ámbitos como en la educación. Podríamos simplemente observar nuestro entorno para saber que es totalmente cierto que el ser humano tiene la necesidad innata de jugar, ya que prácticamente todos los mamíferos utilizan el juego para divertirse, relacionarse y evadirse de sus ocupaciones diarias, y sea o no a videojuegos a lo que juguemos, no podemos dejar de lado que estos programas informáticos han sido los más destacados estos últimos años y se han introducido muy fácilmente en la vida de jóvenes y adultos, ya que han sido creados para entretenernos y han entrado fuertemente en nuestras vidas, cambiando la manera de divertirse de las nuevas generaciones. Asimismo, según Aranda et al. (2018), introducir en el aula actividades y experiencias gamificadas pueden hacer pensar por todo lo descrito anteriormente que la gamificación se basa simplemente en el conductismo debido a los mecanismos de recompensa que utiliza, pero genera un aprendizaje donde se tiene en cuenta al alumno, lo que piensa y siente, además de poder fomentar la comunicación y desarrollar la relación profesor-alumno gracias a aportar un aprendizaje más cercano. Por tanto, para crear actividades gamificadas es necesario tener presente también el cognitivismo y sus diferentes tipos de motivación, ya que según Lee y Hammer (2011), los juegos motivan porque afectan a las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los participantes de la actividad.

“La gamificación no es una moda si no que se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya”. (Parente, 2016, p.11).

### **Objetivos de la gamificación**

El objetivo fundamental de la gamificación es introducir recursos innovadores y creativos propios de los juegos para hacer que una actividad cotidiana y básica se convierta en una actividad motivadora para la persona que realiza la actividad durante su realización e incluso antes y después de ella. Se trata, pues, de persuadir a las personas para que una tarea sencilla se convierta en un reto que les invite a continuar. Existen diferentes tipos de gamificación según donde se aplique (Montejano y Arranz, 2020).

- Interna: dentro de la empresa para conseguir aumentar la productividad de los empleados.
- Externa: También en la empresa, pero centrada en los clientes y su producto propia de la mercadotecnia.

- Conductual: Con la que se busca conseguir mejoras en las personas, como en el aprendizaje o incluso una dieta.

### **Objetivos de la gamificación en el aula**

Para poder diseñar una clase gamificada de manera coherente, según Montejano y Arranz, (2020), es necesario hacer un planteamiento previo sobre los objetivos que queremos alcanzar, teniendo en cuenta dos aspectos.

- Si queremos trabajar sobre contenidos curriculares.
- Si queremos trabajar aspectos sociales, para lo que debemos establecer roles previamente (hacer grupo, cooperación entre iguales, motivación, aspectos relativos a comportamiento, gestión emocional). Hay muchas técnicas, juegos y actividades para definir roles (juegos de cooperación, escape rooms, breakouts...).

En base a esto, ya podemos comenzar a fijar nuestros propios objetivos del proyecto, aunque si hablamos de los objetivos de la gamificación general, debemos señalar, como es de esperar, un incremento de la participación, mayor involucración del alumnado y una mejora de la comunicación alumno-profesor.

### **Elementos de un aula gamificada**

En la gamificación, según Werbach y Hunter (2012) citados en Ortiz et al. (2018) añaden que existen varios componentes que siempre podemos encontrar en todo proceso gamificado, y se clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Las dinámicas son el conjunto de actividades que emplearemos en cada sesión y según Alejaldre y García (2015) para Werbach y Hunter (2012) son como la gramática de la gamificación.

Abarcan desde la narración hasta las limitaciones y la progresión del juego. Es el momento de planificar y crear todo el material que vamos a utilizar teniendo en cuenta siempre la motivación de nuestro alumnado y la nuestra propia. Para ello, nos podemos hacer varias preguntas que nos llevarán a exteriorizar la idea que tenemos en la cabeza.

- ¿Cómo enganchamos a nuestros participantes?

Según Deterding, (2013) en Contreras y Eguía (2016) y según Montejano, B. y Arranz, S. (2020) podemos hacerlo mediante premios, recompensas, puntos, clasificaciones...

- ¿En qué se convertirán nuestros participantes dentro de nuestra dinámica?

Según Kapp, (2012) en Aranda y Caldera (2018) y según Montejano, B. y Arranz, S. (2020) podemos diseñar avatares, insignias...

- ¿Cuál es el hilo conductor?

Montejano, B. y Arranz, S. (2020) habla de rutas de viaje, retos, historias...

- ¿Habrá otro tipo de pruebas?

Montejano, B. y Arranz, S. (2020) hablan de pruebas que enfrenten al equipo, competiciones entre varios equipos...

- ¿Cuáles van a ser las normas?

Hemos de tener los objetivos y normas bien definidos:

Cuál es la misión, si se juega individual o por equipos, si hay premios, recompensas o multas, si se pueden canjear los puntos y por qué, si hay niveles o simplemente retos, si solo se gana o también se puede perder, el tiempo que tenemos, si los puntos de los demás son visibles, si los avatares se pueden cambiar y cantidad de apartados que, según el docente, podemos añadir.

Por otra parte, encontramos las mecánicas, según Montejano y Arranz (2020) son el conjunto de ejecuciones de las actividades y dinámicas planteadas anteriormente. Según Alejandre y García (2015), Werbach y Hunter las entiende como el verbo de la gamificación, ya que pueden ser identificadas con verbos como: crear, construir, explorar, vencer, recolectar, correr, etc. Son, por tanto, las dinámicas ya llevadas a cabo, ejemplificadas, ya que es el momento en el que los alumnos experimentan la gamificación que el docente ha planteado. Estas se deben corresponder con las dinámicas que hemos planteado antes y pueden variar en función del docente. Abarcan los diferentes retos, recompensas, feedbacks e incluso la propia competición.

Por último, los componentes, los podríamos definir como los diferentes recursos que se utilizan para crear y diseñar una actividad dentro de la gamificación (Alejandre y García, 2015). Hacen referencia a los diferentes logros, avatares, niveles, rankings y puntos que se utilizan en los videojuegos o actividades que presentamos en el aula.

## Ventajas y desventajas del uso de la gamificación

El incremento de la popularidad de los videojuegos que se produjo hace no mucho más de un par de décadas, conllevó que se comenzasen estudios acerca de los efectos positivos y negativos que tenían sobre la vida de niños y adultos. Dejando a un lado términos como el de adicción al juego, que no nos interesa tanto para nuestro estudio, si podemos detenernos unas líneas en observar las implicaciones neurobiológicas que tienen los videojuegos en un cerebro humano.

Hemos de tener en cuenta también lo que comentan Contreras y Eguía (2016). Los autores afirman que la educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz, siendo poco cercana a ellos porque no tiene nada que ver con su mundo de hoy en día. A esta percepción se suma la idea de Botella y Cabañero (2020) sobre que el uso del juego destaca entre las técnicas consideradas como tradicionales, como son los libros y el uso de fichas. Actualmente, la sociedad está completamente digitalizada y los más pequeños no quedan apartados de todo ello, por lo que la educación tradicional es una experiencia monótona y aburrida a la que se puede dar un giro utilizando técnicas como la de la gamificación, vivencias que conducen a los usuarios de forma rápida, precisa y de manera divertida, básicamente lo que hacen también los videojuegos, que por eso han sido capaces de capturar a millones de jugadores que siguen manteniendo un alto grado de motivación para seguir jugando a ellos cada día.

Buiza et al. (2017), nombran diferentes efectos positivos y negativos que tienen los videojuegos en los niños, e incluso hacen referencias a una posible inclusión en el DSM-V de alguna categoría relacionada con los videojuegos para calificar un uso adictivo en ellos. Por tanto, ya que la gamificación y los videojuegos se dan la mano porque, aunque tenga unos límites que podemos modificar los profesores, las bases de la motivación y las de “enganchar” a los estudiantes son prácticamente las mismas, podríamos incluir la mayoría de estas implicaciones neurobiológicas beneficiosas y perjudiciales que mencionan en el artículo que comentábamos anteriormente.

Dentro de las beneficiosas, podemos encontrar un mejor desarrollo del control atencional, la percepción, rotación mental y la tasa de decisiones informadas correctas. Según el artículo, incluso en estudios con adultos sin uso previo de videojuegos se ha demostrado mejoría en capacidades atencionales con sesiones diarias de menos de una hora, y, además, incluye que el beneficio atencional se produce mayormente en videojuegos de disparos o más conocidos

como “shooters”. Por otro lado, añaden que, en niños y adultos ambliopes se percibe una mejoría de agudeza visual y lectura en niños disléxicos y en habilidades motoras.

En cambio, tenemos la otra parte, donde podemos hablar de lo perjudiciales que pueden llegar a ser, desarrollando cambios estructurales y funcionales distintivos, principalmente en circuitos de recompensa e impulsividad.

### **La motivación en las actividades gamificadas**

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva que, a su vez, introduce a los alumnos en un estado de “flow” que, traducido al español como flujo, se refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea, lo que se consigue con una buena motivación (Ortiz et al., 2018).

Según Marín, (2018), hay varios elementos que disparan la motivación en educación: la curiosidad; la certeza e incertidumbre; independencia y autonomía; sentido de pertenencia; logro; competencia; estatus; emociones positivas; expresión y autoexpresión; compromiso; tranquilidad en el círculo mágico (lugar en el que los niños se encuentran a gusto porque siguen normas que aceptan y no que están acatando por obligatoriedad); poder; socialización y competición.

Por otra parte, Foncubierta y Rodríguez (2014) llevan estos elementos a la gamificación y establecen tan solo seis factores que podemos denominar estimulantes de la actividad gamificada, siendo estos la dependencia positiva; la curiosidad; la protección de autoimagen y motivación; el sentido de la competencia; la autonomía; y la tolerancia al error.

El primer estimulante, la dependencia positiva, hace referencia a los retos, desafíos y misiones que se proponen al alumnado y que generan una socialización dentro del mismo juego, ya que en estas actividades se da mucha importancia al trabajo en equipo, que ayuda a su vez al avance de los participantes en el juego y a la comunicación entre ellos.

El segundo estimulante, la curiosidad, está como uno de los más importantes, ya que es el interés de la propia persona lo que provoca la motivación. Con respecto al tercer elemento, la protección de la autoimagen motiva al alumnado porque ellos se ven reflejados en unos avatares que pueden ser o no similares a su persona real e incluso en ocasiones podría tratarse de un alter ego que refuerce su autoestima.

Si hablamos del siguiente elemento, el sentido de competencia motiva directamente a los alumnos al tener que ganarse entre sí. Es cierto que puede resultar contraproducente, pero es el docente el que tiene que intervenir, manteniendo un equilibrio entre todos estos elementos para que ninguno se aleje demasiado de sus objetivos.

Por último, encontramos la autonomía y tolerancia al error. Es importante que los niños sientan que están haciendo la actividad no por obligación, sino porque realmente ellos quieren participar en ella, para que la motivación sea suficiente. Además, es importante darle al alumno oportunidades para repetir sus retos o darle opción de obtener un mejor resultado, ya que, si no se lo permitimos, creamos en él una desmotivación y miedo a equivocarse, por lo que dejará de participar como lo podría hacer si toleramos los errores dentro de lo que el docente vea necesario.

### **Teoría de la autodeterminación**

La teoría psicológica de la autodeterminación sugiere que el éxito de la gamificación en el aula no solo depende únicamente del juego que introduzcamos y sus elementos, sino de desarrollar interés y fomentar la motivación, ya sea intrínseca o extrínseca. Según Woolfork (2010) la motivación intrínseca es la que surge de manera espontánea gracias a las necesidades innatas o psicológicas de los alumnos, es decir, simplemente porque una actividad les parece divertida. Por otra parte, la motivación extrínseca nace de elementos externos a la actividad.

El citado autor, indica también, que para obtener unos buenos resultados en un aula gamificada debemos ordenar los elementos de la motivación intrínseca sin dejar de lado la motivación extrínseca, es decir, manteniendo ambos tipos de motivación en una balanza constante. Sería inservible por tanto una actividad en la que se fomente demasiado la motivación extrínseca, porque la propia actividad carecería de sentido para los alumnos.

Por tanto, como consideran Gallegón y Llorens (2015) citados en Aranda y Caldera (2018) a la hora de crear una actividad debemos tener en cuenta varios factores. Las motivaciones extrínseca e intrínseca de las que hemos hablado anteriormente y otros tres factores más que hacen que una persona se sienta motivada:

- Autonomía

El estudiante debe creer que hace la tarea por gusto y no porque se encuentra en un ambiente donde está “obligado” a hacer ciertas actividades.

- Competencia

Hemos de proponer actividades que puedan alcanzar, no muy difíciles, pero tampoco demasiado fáciles, porque dejarán de ser un reto para ellos. Hemos de buscar el equilibrio entre estos dos elementos.

- Significado

La actividad debe tener sentido para el alumno. Si no la encuentra el sentido o carece de valor, no le interesará y, por tanto, perderá la motivación intrínseca que pudiese haber adoptado si la actividad fuese otra o estuviese planteada de otra manera.

### **Pasos a seguir para gamificar un aula**

Según Montejano y Arranz (2020) es importante tener en cuenta una serie de pasos para gamificar un aula:

- Definir el objetivo. Debemos definir los objetivos de nuestro proyecto. Podemos partir de uno principal y, a partir de ahí establecer pequeños objetivos conectados unos con otros.
- Crear la narrativa. La base de una buena gamificación es la narrativa. Ahí está el inicio no solo de nuestro proyecto, sino de la motivación que le vamos a transmitir al alumnado. Tenemos que recordar que debe ir acorde con sus gustos e intereses, porque si no, no tendrá mucho sentido hacérselo para que a ellos les motive. Por tanto, el éxito de un proyecto gamificado depende de un buen comienzo.
- Proponer el reto. A partir de la narrativa podemos crear el reto principal o los diferentes retos que vamos a ir alcanzando a medida que superamos otros. Como hemos mencionado anteriormente, estos retos tienen que fomentar la autonomía de los alumnos y la tolerancia al error para desarrollar una motivación en el alumnado.
- Establecer las normas. Las normas hay que establecerlas nada más comenzar, igual que cuando vamos a empezar un juego de mesa.
- Crear los avatares. Es importante que haya personajes a lo largo de nuestra historia que acompañen a los alumnos en la consecución de sus objetivos. Estos pueden ser puntuales o fijos, y pueden estar presentes en toda la aventura o en alguna de sus partes.
- Establecer el sistema de recompensas. Para este apartado podemos utilizar aplicaciones simples e intuitivas como ClassDojo o ClassCraft, que nos posibilita darles puntos a los alumnos, a lo que nosotros podemos añadir recompensas por cada serie de puntos o simplemente, como es en el caso de ClassCraft, modificarlos



dentro de la propia aplicación, sobre todo si los alumnos están también conectados desde casa.

- Fijar los rankings. En todo juego y, por tanto, en toda gamificación es importante saber si a medida que vas ganando puntos, aumentando niveles o completando actividades te posicionas en un lugar o en otro dentro de un ranking. Además, si la actividad es multijugador, como es normal en un aula, debemos dejar claro si vamos a establecer una serie de ranking entre los propios alumnos y si van a recibir unas recompensas u otras dependiendo de su posición en él.
- Organizar los niveles de dificultad. Como ya hemos comentado, los niveles de dificultad que incluyamos en nuestra gamificación van a ser realmente importantes para fomentar o no la motivación del alumnado, porque interfieren de manera directa en su autonomía de cara a enfrentarse a la actividad, por lo que tendrán que ser coherentes, es decir, ni demasiado simples ni demasiado complejos.
- Fomentar el Feedback. Al alumnado se le debe dar continuo *feedback*. Aunque también es cierto que la gamificación, es muchas ocasiones y según Zaera y Polo (2020) puede ser totalmente inmediato, nos aporta la posibilidad de tener la retroalimentación de si lo que estamos haciendo en el aula ha funcionado y está cumpliendo los objetivos. Este feedback puede ser, por ejemplo, una recompensa o una respuesta corta.

### **Tipos de jugadores**

Zapeda y Duarte (2021) se basan en la teoría de Marczewski para explicarnos que existen 6 perfiles a la hora de jugar: los socializadores, los espíritus libres, los triunfadores, los revolucionarios y los jugadores.

Además, añaden la definición y cómo motivar a cada jugador;

- Socializador  
Son aquellas personas que buscan constantemente interactuar con otros y crear conexiones sociales con el resto de los jugadores. Son motivados por la creación de equipos, redes sociales, estatus sociales y competiciones.
- Espíritus libres  
Equivaldrían a los motivados por la autonomía. Necesitan crear y explorar y les motivan claramente las actividades simples, explorar y las diferentes herramientas de creatividad que se puedan encontrar a lo largo de la actividad.

- Triunfadores  
El dominio es su mejor motivación. Buscan aprender y mejorar y les gustan los retos, las nuevas habilidades, misiones y diferentes niveles que se puedan encontrar dentro del juego.
- Filántropos  
Son los interesados en complacer y enriquecer a otras personas sin algo a cambio. Les motivan los nuevos propósitos y regalar e intercambiar objetos y conocimiento.
- Jugadores  
Buscan ser los mejores en todo momento y ganar de cualquier forma, por lo que les motiva todo lo relacionado con puntos de experiencia, premios y medallas.
- Revolucionarios  
Son el tipo de jugadores a los que les motiva el cambio y revolucionar el sistema creando ya sean modificaciones positivas o negativas. Son los que más disfrutan con las trampas y les gustan las plataformas innovadoras, los votos y el anonimato.

### **Evaluación del alumnado en la gamificación**

Según López García (2022), la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en labores docentes ha creado una nueva forma de ver los procesos de evaluación del alumnado gracias a herramientas como Kahoot!, EDPuzzle, Plickers, Google Forms y Socrative, ya que facilita un alto nivel de control del desarrollo de enseñanza-aprendizaje de una forma sencilla, cómoda y rápida, lo que nos permite a su vez poderlos evaluar más frecuentemente, hacerlo de inmediato y, debería de ser fiable y sin fallos, ya que, es todo automatizado. Además, nos aporta la posibilidad de guardar, imprimir e incluso compartir los resultados e incluir variedad de diseños y materiales, como sonidos, imágenes, vídeos o gráficos que generan también una implicación activa del estudiante, aumentando a su vez la motivación intrínseca y extrínseca, mencionadas anteriormente.

Hemos de tener en cuenta que es muy importante que todos los retos que se cumplen sean registrados por el profesor. Habrá que diferenciar si es superación individual, grupal o ambas. Un trabajo gamificado como el que se presentará posteriormente en el documento, puede incorporar herramientas para fomentar el aprendizaje interactivo de los estudiantes, como Kahoot o Quizizz (Martínez Navarro, 2017), pudiendo añadir Educaplay, Plickers u otras plataformas digitales mencionadas anteriormente.

Si observamos los juegos actuales (Tirado et al., 2021), encontramos muy frecuentemente la utilización de puntos para medir los logros que han alcanzado sus jugadores y desbloquear mejoras e incluso subidas de nivel que refuerzan al consumidor por seguir jugando. Esto es lo que se propone al gamificar una evaluación en la escuela, que los niños obtengan un refuerzo por seguir “jugando”.

También debemos tener en cuenta que el alumno debe tener la posibilidad de conocer en todo momento las competencias que ha de adquirir, así como los logros y la evolución de su aprendizaje. Pueden hacerse por ejemplo insignias, cartas o puntos. Una gamificación con un tablero de rúbricas en el que sea el alumno quien vaya aumentando y dotando de poderes y herramientas su avatar podría ser un ejemplo.

### **3.2. RECURSOS Y APLICACIONES WEB PARA GAMIFICAR UN AULA DE MÚSICA**

Jimeno Sacristán (2007) define los medios como todo aquello que sirve para lograr un objetivo. En este sentido amplio, cualquiera de los elementos utilizados para el proceso de enseñanza aprendizaje puede convertirse en recurso. De esto deducimos que los diferentes elementos y aplicaciones que utilicemos dentro de un aula gamificada, los podemos incluir también en este campo.

Encontramos una gran cantidad de medios y aplicaciones web listas para ayudarnos a gamificar el aula, pero vamos a destacar algunas de ellas, que son las que utilizaremos en mayor medida para la propuesta:

- **ClassDojo<sup>2</sup>**

Con ella podemos conectar a profesores, alumnos y padres para construir comunidades en clase en las que cada alumno tiene un personaje y puede ir ganando puntos a medida que van realizando diferentes acciones que el propio docente especifica dentro de la aplicación. Con ella los profesores pueden animar a sus alumnos a fomentar aspectos no solo aspectos conceptuales del currículo, sino actitudinales, como la amabilidad, el trabajo constante, ayudar a los demás... Además, de forma externa a la aplicación el docente puede añadir recompensas que se canjeen por los puntos de ClassDojo.

---

<sup>2</sup> <https://www.classdojo.com/es-es/>

- **Genially**<sup>3</sup>

Es una herramienta que nos permite generar presentaciones, infografías e incluso tiene plantillas preestablecidas de gamificación que podemos modificar para mostrarlo todo de manera interactiva sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Encontramos una versión gratuita con alguna limitación y otra de pago, teniendo la posibilidad de escoger una cuenta educativa con diferente precio.

- **Kahoot**<sup>4</sup>

Herramienta con la que podemos crear un juego tipo test en la que lanzas una pregunta y diferentes respuestas. Encontramos una versión gratuita con alguna limitación y otra de pago.

- **Generadores de cartas de recompensas**

Los generadores de cartas de recompensa son una gran ayuda cuando queremos un diseño rápido y adaptado a nuestras necesidades sin necesidad de utilizar otros programas o tener conocimientos de diseño. Entre ellos podemos encontrar varios, pero yo considero que los más intuitivos y estéticamente adaptables al aula son “Pokemon Cardmaker”<sup>5</sup>, “Clash Royale Card Maker”<sup>6</sup> y “HerthStone”<sup>7</sup>.

- **Canva**<sup>8</sup>

Prácticamente imprescindible para diseñar materiales atractivos en el aula. Encontramos varias alternativas, algunas de ellas completamente gratuitas, como “Desygner”<sup>9</sup> pero Canva nos dota de plantillas, diseños e incluso una tienda donde podemos comprar pegatinas personalizadas para utilizar en el aula.

- **iMovie**<sup>10</sup>

Software que podemos encontrar solamente en Apple y nos puede ayudar a hacer tráilers de manera rápida y sencilla con la variedad de plantillas que nos ofrece. Lo podemos utilizar, como va a ser en el caso de mi propuesta, para hacer un avance a los alumnos de lo que van a poder ver estos días.

---

<sup>3</sup> <https://genial.ly/es/Sigoss>

<sup>4</sup> <https://kahoot.it/>

<sup>5</sup> <https://www.pokecard.net/>

<sup>6</sup> <https://clashroyalecardmaker.com/>

<sup>7</sup> <http://www.hearthcards.net/>

<sup>8</sup> <https://www.canva.com/>

<sup>9</sup> <https://desygner.com/es/>

<sup>10</sup> <https://www.apple.com/es/imovie/>

- **Kdenlive**<sup>11</sup>

Editor de vídeos totalmente gratuito para Windows, Ubuntu e incluso Apple con una cantidad de herramientas increíble. Con él podemos desde incluir vídeos e imágenes hasta música, efectos de sonido y transiciones.

Nos puede ayudar a ajustar los fragmentos que necesitamos para crear vídeos en el aula que motiven a los alumnos.

- **YouTUBE**<sup>12</sup>

Sitio web donde podemos encontrar vídeos de todo tipo. En el aula de música nos podemos ayudar de esta plataforma sobre todo para historia de la música o en momentos en el que necesitemos audiciones de manera sencilla, ya que, con tan solo buscar el nombre de la otra o el autor, te proporciona cientos de resultados.

- **Quizizz**<sup>13</sup>

Es una plataforma similar a Kahoot! que podemos utilizar para evaluar al alumnado. Ofrece feedback inmediato y, a diferencia del Kahoot!, puedes añadir explicaciones personalizadas de cada pregunta e incluso genera memes de manera instantánea.

Por último, cabe mencionar que, una vez creada la narrativa de la gamificación, realmente podemos utilizar cualquier aplicación en el aula, siempre dependiendo del contenido que vayamos a tratar, pero en el aula de música podemos utilizar desde Educaplay<sup>14</sup> y Liveworksheets<sup>15</sup> a Chome Music Lab<sup>16</sup> o pianos virtuales<sup>17</sup>.

---

<sup>11</sup> <https://kdenlive.org/es/>

<sup>12</sup> <https://www.youtube.com/>

<sup>13</sup> <https://quizizz.com/admin>

<sup>14</sup> <https://es.educaplay.com/>

<sup>15</sup> <https://es.liveworksheets.com/>

<sup>16</sup> <https://musiclab.chromeexperiments.com/>

<sup>17</sup> <https://www.musicca.com/es/piano>

# 4. PROPUESTA DIDÁCTICA

## VIAJE A HOGWARTS.

### ¿PREPARADOS PARA SENTIR LA MAGIA EN VUESTRO CUERPO?

#### 4.1. CONSIDERACIONES PREVIAS

Será una propuesta de gamificación para 4º de Educación Primaria, es decir, alumnos entre 9 y 11 años. Se desarrollará en un centro en el que podemos contar con una amplia clase de música aparte del aula donde los alumnos dan el resto de las materias. En el aula de música contamos con pizarras digitales, materiales e instrumentos Orff, campanas Montessori, un teclado, y un ordenador con altavoces e internet. Además, para la propuesta, necesitaremos objetos de la saga de Harry Potter que se irán presentando a lo largo del documento junto con materiales varios y, como es lógico, un mínimo conocimiento de este mundo. Este, se ambienta en un mundo fantástico en el que conviven magos, brujas y muggles (personas no mágicas). Tiene como principal personaje un niño, Harry, de inicialmente 11 años que va creciendo a lo largo de la saga junto con sus mejores amigos (Ron y Hermione) y diversos personajes que van apareciendo a medida que pasan por diversas aventuras. Como es de esperar, encontramos un antagonista, Voldemort, que cree en la magia oscura y en todo lo contrario a lo que defienden Harry y sus amigos, intentando dominar el mundo para hacer el mal.

Por tanto, nuestra propuesta se ambientará dentro de esta historia, y el tiempo coincidirá cuando Harry y sus amigos ya están en Hogwarts estudiando y necesitan ayuda para hacer frente a los ataques de Voldemort.

Asimismo, la propuesta está organizada en nueve sesiones y se divide en tres bloques:

##### 1. Actividades previas

Estas, a su vez podemos dividir las en dos tipos, sesiones para dedicar exclusivamente a la gamificación o momentos en los que simplemente iremos introduciendo a los niños pinceladas del proyecto para generar intriga. En nuestra propuesta, un par de semanas antes comenzaremos dejando objetos, imágenes o pistas por la clase sin comentarles nada a los alumnos, ellos solo tienen que ver que algo va a pasar, no el qué.

Nos van a servir para introducir a los niños de lleno en la aventura y tienen como principal objetivo fomentar la motivación y la intriga del alumnado en cuanto a las actividades, es decir, aumentar en la medida de lo posible ese estado de “flow” del que hablaban Ortiz et al. (2018). Para esto, como hemos comentado anteriormente, se necesita que haya unos días entre el inicio de estas actividades y el inicio de la propuesta, por lo que es recomendable empezar con ellas dos semanas antes de la fecha del inicio del proyecto.

## 2. Actividades para trabajar contenidos

Serán el centro de la gamificación, donde desarrollamos todos los contenidos musicales que nos interesen. Encontraremos actividades de tres tipos: misiones, que darán un punto a los alumnos al finalizarse, retos finales, que les darán dos puntos y retos épicos, que les darán tres puntos.

## 3. Actividad final

Será una actividad en la que los alumnos sean conscientes de que han conseguido su objetivo y se lo hagamos saber con algo atractivo para ellos y tiene que cumplir el objetivo final de nuestro proyecto, que en este caso es, como veremos más adelante destruir los siete horrocruxes de Voldemort.

El área implicada y según 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, será Educación Artística, que comprende las materias de Plástica y Música, pese a que nos centraremos concretamente en la asignatura de música.

## **4.2. OBJETIVOS GENERALES**

Los objetivos propuestos corresponden a los contenidos mencionados anteriormente, incluyendo, por tanto:

1. Conocer las cualidades del sonido
2. Conocer las diferentes figuras musicales
3. Reconocer y reproducir ritmos sencillos
4. Reconocer las notas musicales de Do Grave a Do Agudo desde su antecedente descendente o ascendente
5. Conocer y reconocer los principales matices musicales (p, pp, f, ff, diminuendo y crescendo)

6. Conocer la forma y estructura de una obra musical
7. Utilizar instrumentos Orff como acompañamiento de pequeñas bandas rítmicas
8. Conocer y cumplir correctamente las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar
9. Mostrar atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.

### **4.3. CONTENIDOS GENERALES**

Los contenidos seleccionados para esta propuesta didáctica son algunos de los que corresponden al bloque 1 del 4º curso de Educación Primaria, concretamente

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre.
- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar.
- Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas.
- Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
- Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra.

Para poder observar estos contenidos de manera más visual, podemos dirigirnos al [Anexo 1](#).

### **4.4. COMPETENCIAS CLAVE**

En la propuesta que presentaré, desarrollaré todas ellas exceptuando la enseñanza plurilingüe, ya que en muy pocos momentos introduzco otras lenguas, ya sea de forma escrita u oral dentro del aula.



Sin embargo, el resto de las competencias sí que se ven fomentadas en la propuesta. La competencia en comunicación lingüística, por ejemplo, se refiere al dominio de todas las destrezas comunicativas, desde identificar e interpretar conceptos a interactuar competentemente con otras personas, y la desarrollamos por tanto en cada sesión conociendo nuevos términos y adoptando diferentes registros comunicativos y una capacidad de comprensión crítica.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) se refiere en mayor medida al uso de los números como lenguaje, por tanto, la utilizamos cada vez que introducimos en lenguaje musical términos matemáticos, como van a ser en este caso, la suma de la duración de las diferentes figuras musicales.

Siguiendo esta línea, encontramos la competencia digital, que incorporan el dominio y el uso de las nuevas tecnologías, y la tenemos presente en esta propuesta en cada sesión con aplicaciones web como ClassDojo, aunque, aun así, se presentan actividades en las que los alumnos toman contacto con la tecnología, como un trabajo de investigación.

Encontramos también la competencia personal, social y de aprender a aprender, que les aporta a nuestros alumnos la habilidad de reflexionar y aprender a gestionarse como personas que tienen que hacer frente a diferentes situaciones en las que se sentirán de maneras muy diferentes y complejas. Ayuda por tanto a conservar la salud tanto física como mental, y la fomentamos en esta propuesta gracias a la posibilidad de tratar con músicas de diferentes estilos que nos van a transmitir unos sentimientos u otros, por lo que, según el comportamiento de nuestros alumnos, se pueden abordar unos temas u otros o enseñarles desde técnicas de resolución de conflictos a identificar sus emociones.

En quinto lugar, en la propuesta trataremos con la competencia ciudadana. Encontramos un contenido que nos habla cómo debemos de comportarnos en las audiciones, lo que estaría dentro de actuar como ciudadanos responsables y cívicos.

Asimismo, encontramos la competencia emprendedora, que trabajamos diariamente cuando planteamos trabajos en grupo o individuales en los que cada alumno debe sumergirse en la innovación, creatividad o resolución de problemas, a lo que tiene que hacer frente cuando, por ejemplo, se presenta un debate grupal.

Por último, la competencia en conciencia y expresión culturales, que engloba conocimientos sobre la cultura propia y ajena e implica la comprensión y el respeto por las diferencias de las distintas culturas de nuestro entorno y la posterior valoración de la interculturalidad en

nuestra sociedad, y gracias a que la música nos permite conocer otras culturas, la podemos fomentar prácticamente en todas las sesiones en las que toque conocer diferentes bailes y melodías.

#### 4.5. METODOLOGÍA

La metodología utilizada va a ser, como ya anticipamos anteriormente, la gamificación. Para ello, nos basaremos en el mundo mágico y fantástico de Harry Potter y sus amigos, creado por JK Rowling en 1997<sup>18</sup> que pueden tener de referencia en libros o películas<sup>19</sup>. Nuestro proyecto de gamificación comienza justo en el momento en el que Voldemort, que ha dividido su alma en 7 horrocruxes<sup>20</sup>, vuelve para intentar convertirse en el mago más poderoso de todos. Lo primero que hace para llevar su plan a cabo es convertir a todo el mundo en monstruos para revolucionarles y sembrar el caos en toda la ciudad, por lo que

---

<sup>18</sup> Escribió varios libros a partir de 1997, dentro de los cuales encontramos:

Rowling, J. (1997). Harry Potter y la piedra filosofal.

Rowling, J. (1998). Harry Potter y la cámara secreta.

Rowling, J. (1999). Harry Potter y el prisionero de Azkaban.

Rowling, J. (2000). Harry Potter y el cáliz de fuego.

Rowling, J. (2003). Harry Potter y la Orden del Fénix.

Rowling, J. (2005). Harry Potter y el misterio del príncipe.

Rowling, J. (2007). Harry Potter y las reliquias de la Muerte

<sup>19</sup> Las películas de Harry Potter son:

Heyman, D. (Productor) y Columbus, C. (Director). (2001). Harry Potter y la Piedra Filosofal [Película] Heyday Films y 1492 Pictures / Warner Bros. Pictures.

Heyman, D. (Productor) y Columbus, C. (Director). (2002). Harry Potter y la Cámara Secreta. [Película] Heyday Films y 1492 Pictures / Warner Bros.

Heyman, D., Columbus, C y Radcliffe, M. (Productores) y Cuarón, A. (Director). (2004). Harry Potter y el Prisionero de Azkaban. [Película] Heyday Films y 1492 Pictures / Warner Bros.

Heyman, D. (Productor) y Newell, M. (Director). (2005). Harry Potter y el Cáliz de Fuego. [Película] Heyday Films y Patalex IV Productions / Warner Bros.

Heyman, D. y Barron D. (Productores) y Yates, D. (Director). (2005). Harry Potter y la Orden del Fénix. (2007). [Película] Heyday Films y Patalex IV Productions / Warner Bros.

Heyman, D. y Barron D. (Productores) y Yates, D. (Director). (2007). Harry Potter y el Misterio del Príncipe. (2009). [Película] Heyday Films y Warner Bros. Pictures

Heyman, D., Barron D. y Rowling J. (Productores) y Yates, D. (Director). (2010). Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1. [Película] Heyday Films / Warner Bros. Pictures

Heyman, D., Barron D. y Rowling J. (Productores) y Yates, D. (Director). (2011). Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2. [Película] Heyday Films / Warner Bros. Pictures)

<sup>20</sup> Un horrocrux es un objeto muy poderoso en el que un mago o bruja de la saga puede ocultar un fragmento de su alma con el propósito de alcanzar la inmortalidad. Los 7 horrocruxes que se presentan en los libros y películas son “El Anillo de Sorvolo Gaunt”, “El Diario de Tom Ryddle”, “La Copa de Helga Hufflepuff”, “El Guardapelo de Salazar Slytherin”, “La Diadema de Rowena Ravenclaw”, “La Serpiente Nagini” y “Harry Potter”.

Dumbledore<sup>21</sup> pide ayuda a los estudiantes de nuestro colegio para que entren a Hogwarts<sup>22</sup>, el colegio de Magia y Hechicería, donde aprenderán a ser increíbles magos y magas<sup>23</sup> que, en muy poco tiempo, podrán reunir fuerzas para vencer a Voldemort<sup>24</sup>.

Por tanto, no cabe duda de que los principales protagonistas de esta misteriosa aventura serán nuestros alumnos, aunque sí que es cierto que el docente también juega un papel importante. En este caso, tendrá la misión de ser el enlace entre Dumbledore y los alumnos, teniendo el papel de codirector del colegio de Hogwarts.

## **4.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Debemos tener en cuenta que todos nuestros estudiantes son diferentes y no solo porque tengan la misma edad debemos tratarlos por igual y pese a que no hagamos referencia a ningún alumno concreto con necesidades especiales en la propuesta, hemos de saber que dentro del aula, habrá niños más inseguros que a la hora de hacer las actividades en grupo les dé más vergüenza que a los demás o niños más impulsivos que de repente dicen el primer comentario que se les pasa por la cabeza y, como docentes, tenemos que llegar a todos ellos e intentar tener una propuesta compensada en la que todos los niños y sus habilidades se tengan en cuenta. Además, la materia de música es muy amplia y abarca desde escucha e interpretación hasta la parte de danza y canto, así que lo podemos aprovechar para llegar a todos ellos y ofrecerles una gran variedad de actividades.

## **4.7. ACTIVIDADES O SESIONES**

### **4.7.1. Actividades previas**

Como ya hemos comentado, lo primero que debemos tener en cuenta al diseñar un proyecto de gamificación, aparte de los objetivos y contenidos que vamos a desarrollar en él, son las actividades que vamos a crear para ambientar nuestro proyecto. Vamos a encontrar dos tipos, actividades para fomentar la intriga con pequeños detalles y actividades de inmersión en la historia de la gamificación.

---

<sup>21</sup> Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore es uno de los magos más poderosos de la saga de J. K. Rowling, y es por tanto el director del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

<sup>22</sup> Es un internado de magia y hechicería ubicado en Escocia en el que enseñan a los alumnos artes mágicas. Tiene en su interior cuatro casas: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin.

<sup>23</sup> En la saga, se nombran como “brujas” pero en esta propuesta didáctica, para favorecer el lenguaje inclusivo, encontraremos solamente magos y magas.

<sup>24</sup> Es el antagonista de toda la saga.

#### 4.7.1.1. Fomentar la intriga del alumnado

En este caso, en primer lugar, colocaremos en clase un póster ([Anexo 2](#)) con una cuenta atrás que irá cambiando el docente día a día. Como se puede ver en la imagen correspondiente, su único dato vacío son los días, por lo que el docente puede ir modificándolo con un rotulador de pizarra o un folio blanco e incluirlo con “bluetack” o velcro.

A medida que van pasando los días, irá dejando por la clase más y más objetos e imágenes, es decir, dejaría, por ejemplo, imágenes de las gafas de Harry Potter, el sombrero seleccionador y un libro de la escuela en el que se distinguen las características tan peculiares de la saga ([Anexo 3](#)).

A mayores, escribiría mensajes misteriosos ([Anexo 4](#)) que irá dejando por las mesas de los alumnos de manera aleatoria para que ellos lo vean y poco a poco, se vaya corriendo la voz. En la imagen podemos ver algunos con mensajes establecidos y otros sin texto para que sea el mismo docente quien los rellene con rotulador de pizarra o algo similar.

Por último, tenemos que hablar del “Magic Mail-box”, que dejaremos encima de nuestra mesa días antes del comienzo de la actividad y estará completamente cerrado (y, de momento, vacío). La idea sería hacer algo similar a lo que se muestra en la imagen con una caja de cartón, una caja de pañuelos o algo parecido ([Anexo 5](#)).

#### 4.7.7.2. Inmersión en la gamificación

##### 1ª parte

Pasemos ya al culmen de la motivación, el verdadero inicio de esta propuesta, cuando se lo descubrimos todo a nuestros alumnos, que puede ser, por ejemplo, cinco o diez días más tarde de haber empezado con las anteriores actividades.

Antes de nada, es importante destacar que el desarrollo de estas actividades conllevará media sesión, así que hemos de tener todo programado para acabar aquí los contenidos que estemos dando hasta ese momento. De nuevo, es crucial dedicar tiempo a sumergir a los estudiantes en la aventura, por lo que esta parte de la sesión se va a desarrollar de la siguiente manera:

Cuando todos los alumnos estén sentados en sus correspondientes sitios, el docente empezará a repasar contenidos anteriores. De repente, la profesora fingirá una llamada telefónica (con una alarma o reproduciendo un tono de llamada desde su móvil) y, extrañada, puede decir algo similar a: - ¿Cartas para los niños de 4º? ¿Tantas? Si solo somos veinte... ¿Qué llegan más? Sí, sí, ahora mismo bajo...

El docente cogerá el “Magic Mail-box” y se ausentará unos minutos para vestirse para la ocasión con una túnica o algo que se asemeje al mundo de Harry Potter, pero antes de irse, deberá dejar puesto el tráiler<sup>25</sup> de lo que les espera.

Posteriormente, el docente volverá con el “Magic Mail-box” lleno, quejándose de todo lo que pesaba y la cantidad de cartas que hay en el buzón mágico, y que son para todos ellos ([Anexo 6](#)). Una vez acabado esto, les pregunta que quienes son y se presenta el codirector del colegio de Howgarts.

A continuación, se les empieza a repartir las cartas advirtiéndoles de que se les hará una cuenta atrás para abrirlas y que es crucial y verdaderamente importante que las abran todos a la vez. Tras la cuenta atrás, los alumnos leen las cartas<sup>26</sup> y, unos minutos más tarde, lo lee de nuevo el codirector para evitar equivocaciones y les acaba de explicar todos los detalles, como que ha visto que Voldemort ya ha preparado sus huevos de monstruo y pronto se convertirán en ellos, aunque a medida que vayan subiendo de nivel, irán recobrando su forma original ([Anexo 7](#)).

Les tendrá que explicar por tanto cómo se sube de nivel, el decir, el sistema de rankings ([Anexo 8](#)) y recompensas ([Anexo 9](#)) de nuestro proyecto de gamificación. En este caso, he planteado cuatro niveles basados también en la saga de Harry Potter: Mago principiante; Profesor de encantamientos; Auror; y Leyenda del mundo mágico

Se irán otorgando puntos al subir de nivel:

- del nivel inicial a Mago principiante: 2 puntos
- de Mago principiante a Profesor de encantamientos: 7 puntos
- de Profesor a Auror: 19 puntos
- de Auror a Leyenda: 30 puntos

A partir del nivel 1, tendrán cartas de recompensa que pueden elegir por el mero hecho de subir de nivel. Podrán elegir entre dos opciones en cada nivel (menos en el tercer nivel, que tienen tres porque corresponde a unas actividades más largas), la que más les guste. Lo ideal sería tener las tarjetas de manera física para que tengan contacto con ellas y les sea más realista y cercano. Además, las tarjetas cuentan con varias partes, la gema azul de arriba a la izquierda, que muestra el movimiento del poder correspondiente, la gema inferior derecha, que muestra

---

<sup>25</sup> <https://bit.ly/3xGGDSu>

<sup>26</sup> Diseñada con la página web de <https://photofunia.com/es/results/629fc30ffe31e297128b4583> y editada posteriormente con Canva.

el nivel en el que se puede ganar esa recompensa y, por último, la descripción y el personaje que nos enseña ese poder. Se podrá colocar en clase el póster con el ranking que los alumnos tienen que seguir y podemos utilizar la lechuga para marcarles por donde se llegan la gran mayoría ([Anexo 10](#)).

Por tanto, como podemos observar tenemos muchísimas maneras de sumergir a nuestros alumnos en la narrativa de gamificación que hemos creado, aunque aquí solo mostremos algunas ideas relacionadas con el mundo de J.K. Rowling.

Una vez explicado todo esto, acaba la sesión y los niños se encontrarán la siguiente semana con actividades en las que ellos serán partícipes en primera persona de la historia.

## **2ª Parte**

Hasta ahora, les hemos contado a qué se van a enfrentar y cuáles son sus objetivos, pero no les hemos hecho protagonistas de ninguna actividad. En este caso, planteo tres sencillas actividades que se pueden desarrollar en apenas una hora con las que los niños quedan totalmente preparados para nuestro proyecto.

### Actividad 1

Conseguir sus varitas mágicas y entregárselas. Van a ser verdaderos magos y tenemos que cuidar estos pequeños detalles. Con unos palos decorados, varitas compradas o con alguna manualidad se pueden llevar al aula unas pequeñas varitas para que comiencen a trastear un poco con ellas. Además, se les puede enseñar algún movimiento de algún hechizo. Asimismo, si queremos cuidar aún más la estética o incluso estamos trabajando interdisciplinariamente con educación plástica y visual, podemos diseñar o tejer unas pequeñas muñequeras de la escuela.

### Actividad 2

No puede faltar en un mundo basado en Harry Potter. El sombrero seleccionador. Cada niño deberá salir a la pizarra, sentarse en una silla que el docente habrá preparado y, con un sombrero comprado o diseñado por nosotros mismos, se hará una actuación similar a la de la saga en la que el docente dice en alto las casas de Howgats a las que van entrando los alumnos. Para ello, deberán elegir una carta entre las que se les dan a elegir una vez que estén sentados ante el sombrero seleccionador. Estas serán de cuatro colores diferentes, rojo, verde, azul y amarillo, y cada una contendrá un ritmo musical diferente. Cuando elijan la carta, deberán reproducir el ritmo con palmas, si lo interpretan correctamente entrarán en la

casa del color correspondiente a su carta, si no, se sacará otra carta al azar y la elección será aleatoria.

### Actividad 3

Observamos en qué monstruo de ClassDojo nos ha convertido Voldemort. Se les puede imprimir los avatares para hacer un mural en clase con sus respectivos grupos en el que vayan anotando sus puntos o sus niveles. Al final esto hace que los niños tengan más presente la actividad y les sea más cercana.

Por último, podemos añadir los grupos del sombrero seleccionador a ClassDojo para que nos facilite en algún momento la entrega de puntos.

#### **4.7.2. Actividades en las que trabajamos contenidos musicales**

Una vez que ya hemos introducido en nuestra aula todo lo referente a la narrativa pasaremos a desarrollar las diferentes misiones. Para cada contenido o grupo de contenidos a tratar he establecido un reto final en el que los objetivos requieren más trabajo por parte de los alumnos que en las misiones y un reto épico, que nos servirá de repaso y evaluación de los contenidos vistos anteriormente.

Los contenidos a tratar serán los ya mencionados anteriormente:

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
  - Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar
  - Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas
  - Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos
  - Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación.
  - Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales.
- Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón
- Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra

Para redactar las diferentes actividades y que la lectura esté ordenada y sea más simple, es importante destacar que seguiré un orden a la hora de describirlo:

1. Nombre de la actividad – contenidos que se van a tratar
2. Duración de la actividad
3. Recursos necesarios para llevarla a cabo
4. Descripción del ejercicio correspondiente

Recordemos también que, por cada misión completada, los alumnos ganarán 1 punto, por cada reto final 2 y por cada reto épico, 3. Además, podemos aprovechar los “exit tickets”, presentados en la evaluación, para introducir al final de alguna clase siempre que el tiempo nos lo haga posible, tal y como explico en su apartado correspondiente.

#### 4.7.2.1. Sesión 1

##### **MISIÓN 1.** Las cualidades del sonido

Esta actividad durará 15 minutos y necesitaremos la partitura de la canción *Las cualidades del sonido*, aunque no será para los niños, sino para el docente ([Anexo 11](#)).

Lo que haremos con esta canción será enseñársela a los alumnos por imitación y con ayuda de un teclado o piano. Por tanto, primero les enseñaremos el estribillo por pequeñas frases y una vez que armen el estribillo, cada estrofa por separado.

##### **MISIÓN 2.** Conocer las diferentes figuras musicales

Estas actividades que se presentan para repasar las diferentes figuras musicales se alargarán el resto de la sesión y para desarrollarlas necesitaremos aros, cinta aislante o algo similar,

La primera actividad durará 15-20 minutos y servirá para recordarles las diferentes figuras musicales, el docente cogerá unos aros y los colocará en función de la duración de las figuras que van a estudiar: redonda, blanca, negra, corchea y semicorchea ([Anexo 12](#)). Una vez colocados, el docente irá saltando por ellos y haciendo diferentes ritmos para ejemplificarles lo que tendrán que hacer después, y luego se puede hacer un gusanito de figuras con toda la clase (ir pasando por los aros diciendo las sílabas según la metodología Kodály para ser más conscientes de la duración de cada figura mientras sienten su ritmo con el cuerpo y, a la vez, van creando ritmos sencillos de 4/4 de manera inconsciente.

Ejemplo: se ponen 4 aros en el suelo (para que siempre sean compases de 4 tiempos) y los niños van haciendo sus ritmos saltando por los aros:

- Primer niño: ta-a-a-a
- Segundo niño: ta, ta, ta, ti-ti



- Tercer niño: tiri-tiri, ta, ta, ti-ti

Y así sucesivamente, aunque también se puede acompañar de música e incluso ir apuntando los ritmos en la pizarra y hacer nuestra propia obra musical rítmica.

La segunda actividad durará también unos 20-25 minutos y en ella seguiremos trabajando las diferentes figuras y sus duraciones. Necesitaremos tarjetas suficientes para las 4 casas de Howgarts con las diferentes figuras musicales ejemplificadas anteriormente ([Anexo 13](#)). Se dividirá en tres niveles, comenzado por el más sencillo hasta llegar al más complejo.

Dividiremos a los alumnos por sus grupos correspondientes y todos tendrán sus tarjetas con figuras musicales; el docente, tras una cuenta atrás, nombrará una figura. El equipo que antes la encuentre y suba la tarjeta hacia arriba, ganará un punto.

En el siguiente nivel, el docente pedirá que busquen “x” figuras que valgan “x” pulsos y, por último, que, por orden, interpreten un ritmo que suma 4 pulsos.

Otra variante de este juego es un estilo al “Simón Dice...” pero con “Dumbledore Dice” es decir, si el docente dice “Dumbledore dice... que cojáis una negra” la deberán coger, si no pronuncia las palabras “Dumbledore dice”, no, y en caso de que lo hagan, se les restará un punto.

Si todos los grupos acaban con más de 5 puntos, superarán la misión y se hará recuento de puntos los últimos minutos.

#### **4.7.2.2. Sesión 2**

##### **MISIÓN 3.** Las cualidades del sonido

En 5-10 minutos, volveremos a cantar la canción de las cualidades del sonido como canción de inicio de sesión para desinhibir a los alumnos.

##### **MISIÓN 4.** Rayuela rítmica

Para reconocer y reproducir ritmos sencillos, podemos llevar a cabo varias rayuelas rítmicas por equipos con las que podemos estar media hora. Cuanto más rápido queramos desarrollar la actividad, más pequeños tendremos que hacer los grupos y más rayuelas tendremos que haber preparado, dependiendo de cómo hayan ido las anteriores actividades la podemos alargar más o menos y pueden ser o no la que se muestra en la imagen ([Anexo 14](#)). En este caso, yo dividiría la clase en 4 grupos para que haya 5 alumnos en cada rayuela y el docente pueda abarcar y observar a todos los alumnos en algún momento.

**MISIÓN 5.** Reconocer las notas musicales de Do grave a do agudo desde su antecedente descendente o ascendente.

Usaremos el resto de la sesión, es decir, unos 10 minutos. Necesitaremos cuatro filas de los colores de las notas musicales estilo Twister y las campanas Montessori ([Anexo 15](#)).

Dividiremos a los alumnos en 4 filas según sus casas de Howgarts e, igual que la actividad de los aros que hemos hecho en otra sesión, deberán salir como si fuese un juego de relevos a reconocer si el sonido es ascendente o descendente y entonar en qué nota están saltando para que vayan relacionando la altura, el sonido y, además, un color. Una vez que cada alumno del grupo haya pasado el “circuito” de notas musicales, saldrá el siguiente grupo de niños y así hasta que lo hayan hecho todos.

Los últimos minutos de esta sesión se dedicarán a repasar los puntos que tiene cada casa y la clase en total y para darles las cartas de recompensa oportunas.

#### 4.7.2.3. Sesión 3

**MISIÓN 6.** Reconocer ritmos sencillos

Para esta actividad utilizaremos 20 minutos y necesitaremos un bingo musical. El docente irá interpretando los ritmos y, los alumnos, agrupados por sus respectivas casas, irán desarrollando 2 bingos por equipo, por lo que deberán dividirse los cartones y trabajar el equipo, fomentando así la cohesión de este ([Anexo 16](#)).

**MISIÓN 7.** Conocer los principales matices musicales

Para esta actividad, que durará 20-25 minutos se presentarán las obras de La Marcha Radetzky de Johann Strauss (1848)<sup>27</sup> y la Obertura de Guillermo Tell de Rossini (1829)<sup>28</sup>, y, además, necesitamos un juego de paracaídas con pelotas junto con pegatinas, dibujos o collares de las figuras musicales.

Esta actividad también se dividirá en dos pequeñas partes, en la primera, nos centraremos en reconocer los matices siendo hormiguitas (piano o pianísimo) o Rubeus Hagrid<sup>29</sup> (forte o

---

<sup>27</sup> Mistrucos (17 de noviembre de 2012). La Marcha Radetzky - Johann Strauss (1848) [Vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=L7jEqG2\\_vYU](https://www.youtube.com/watch?v=L7jEqG2_vYU)

<sup>28</sup> Elvis Luis Marchand Laureano (2 de abril de 2017). Guillermo Tell, By Rossini [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=M6BU1vHzfY4>

<sup>29</sup> Uno de los personajes más robustos y altos que aparecen en Harry Potter.

fortísimo) en función de cómo suene la obra mientras vamos siguiendo el tempo caminando al ritmo de la música.

En la segunda parte, utilizaremos las tarjetas de figuras musicales, partiendo de sus respectivas casas de Hogwarts distribuidas en 4 filas, se tendrán que meter debajo del paracaídas solamente ciertas figuras y, cuando salgan, los compañeros deberán de interpretar el ritmo que forman, es decir, el docente dice por ejemplo “que entren negras y corcheas”, una vez que están dentro, salen y forman un ritmo para que sus compañeros lo interpreten. Para ser más concreto, puede decir “que entren las negras con gafas, las corcheas con algo blanco y las blancas con el pelo rubio”.

Los últimos minutos de esta sesión se dedicarán a repasar los puntos que tiene cada casa y la clase en total y para darles las cartas de recompensa oportunas.

#### 4.7.2.4. Sesión 4

##### **RETO FINAL 1.** Conocer la forma y estructura de una obra musical

Esta será una actividad única que durará toda la sesión. Necesitaremos:

- “Musicograma La Primavera - A. Vivaldi - Musilandia”<sup>30</sup>
- “Musicograma "La primavera", de Vivaldi” - aulavirtualmusica.com<sup>31</sup>
- Llegó la Primavera - La primavera de Vivaldi<sup>32</sup>

Comenzaremos entregando a los alumnos una hoja de papel y en ella tendrán que dibujar una historia según escuchan la melodía. Tras esta pequeña audición, les contaremos el cuento de la primavera<sup>33</sup> mientras llevamos a cabo una pequeña banda rítmica. Cada casa de Howgarts tendrá un instrumento con un personaje diferente asignado, pudiendo ser Gryffindor los pájaros con los triángulos, Hufflepuff las mariposas con cajas chinas, Ravenclaw las flores con crótalos y Slytherin la lluvia con claves.

---

<sup>30</sup> MusiLandia (14 de marzo de 2019). Musicograma La Primavera - A. Vivaldi | Musilandia. [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=l4Ad6pZ8vEQ>

<sup>31</sup> Aulavirtualmusica.com (5 de abril de 2020). Musicograma "La primavera", de Vivaldi [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=ZA-8p3s84Zs>

<sup>32</sup> Musicaeduca (30 de enero de 2009). Llegó la Primavera - La primavera de Vivaldi [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=kwCnBYs2QvA>

<sup>33</sup> Basado en Musicaeduca (30 de enero de 2009). Llegó la Primavera - La primavera de Vivaldi [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=kwCnBYs2QvA>

Posteriormente, trabajaremos la forma de la obra haciendo unos gestos u otros en función de en qué parte de la obra nos encontremos. En la primera parte, donde reluce el sol y las mariposas salen, hacemos gestos de mariposas alrededor de toda la clase, asimismo, cuando entren los pájaros, deberemos de hacer gestos relacionados con los pájaros, luego volverán las flores y, después, vendrá la tormenta, para la que utilizaremos los pies a modo “sprint”, como si estuviésemos escapando de ella hasta que vuelvan nuestras queridas flores y pájaros de nuevo.

Por último, trabajaremos los matices y la forma musical con el video de [aulavirtualmusica.com](http://aulavirtualmusica.com), que nos servirá de ayuda visual para ambas cosas. Si la música suena suave, nos agacharemos, y si suena fuerte, seremos de nuevo Rubeus Hagrid, como en la actividad anterior, pero lo tendremos que compaginar con hacer los gestos correspondientes a la forma musical.

Para finalizar la sesión, llevaremos a cabo un Kahoot individual<sup>34</sup> que nos servirá de repaso de todo lo de las sesiones anteriores.

#### 4.7.2.5. Sesión 5

**MISIÓN 9.** Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.

Esta misión durará la sesión entera, así nos aseguramos de que dedicamos el tiempo suficiente a un concepto que todavía no conocen: los signos de prolongación. Para desarrollar esta actividad necesitaremos un par de juegos de bolos, un par de Jengas con figuras musicales escritas y un Genially<sup>35</sup>. Para empezar, los alumnos deberán escuchar la explicación del docente sobre los signos de prolongación. Para ello, nos ayudaremos del Genially comentado anteriormente. Una vez acababa la explicación llevarán a cabo un Quizizz<sup>36</sup> individual en el que, tras hacerlo, reciben feedback inmediato de sus errores junto con la correspondiente explicación.

Una vez acabado el Quizizz, se les divide en cuatro rincones, es decir, en cada parte de la clase habrá un juego diferente, aunque dos de ellos se desarrollen de igual manera. En dos de ellas, estarán los bolos y, en las otras dos, los jenga. Cada equipo podrá estar 10 minutos

---

<sup>34</sup> <https://bit.ly/3n6OlAs>

<sup>35</sup> <https://view.genial.ly/62a36478ad3b5100188959e7/presentation-tfg-estructura>

<sup>36</sup> <https://quizizz.com/join/quiz/62a45e1ca4653c001f6c31a1/start?studentShare=true>

en cada estación. Al ser 4 estaciones, hay 4 grupos y, por tanto, 5 niños en cada juego. Así todos pueden trabajar y aportar ideas sin problema.

¿Qué se van a encontrar en cada una?:

- Estaciones 1 y 3. Bolos

En esta estación cada bolo equivaldrá a una figura musical con un signo de prolongación. Cada alumno tendrá un tiro, y dependiendo de los bolos que tire, deberá sumar unas figuras u otras en las plantillas que les damos, por ejemplo, puedes tirar dos bolos correspondientes a una negra con puntillo y a una blanca y una redonda ligadas. El alumno deberá escribir en la plantilla las figuras, su duración y su suma ([Anexo 17](#)).

- Estaciones 2 y 4. Jenga

De igual manera que en los bolos, cada pieza del Jenga llevará una o varias figuras musicales escritas con signos de prolongación. Según vayan sacando piezas, irán sumando su ritmo, por ejemplo, si el alumno 1 sacase una negra con puntillo, anota en la plantilla su figura y su duración. Cuando cada alumno tenga 2 piezas, pueden coger otra plantilla para que no se les haga la suma total demasiado larga, aunque si les queremos introducir en el mundo de la calculadora o queremos practicar matemáticas, podemos hacer que sumen todas las figuras hasta que se les caiga el jenga sin cambiar de plantilla.

#### 4.7.2.6. Sesión 6

**MISIÓN 10.** Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas

Para completar esta misión emplearemos también una sesión entera para que los alumnos se familiaricen con la familia de instrumentos Orff, concretamente con los de pequeña percusión e idiófonos (claves, cajas chinas, triángulos, crótalos, maracas y cascabeles). Llevaremos a cabo varias bandas rítmicas. Carmen, de Bizet<sup>37</sup> y la Marcha Turca KV. 331 de Mozart<sup>38</sup>, material creado por mí misma. Para desarrollarlo, primero, escucharemos el primer musicograma mientras hacemos gestos y nos movemos por el espacio, posteriormente se llevará a cabo con palmas y, por último, con instrumentos Orff, colocados en semicírculo, tal y como explica Orff en su metodología.

---

<sup>37</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qZYLpm4Nwq0>

<sup>38</sup> <https://bit.ly/3NcoPo8>

#### 4.7.2.7. Sesión 7

**MISIÓN 11.** Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra

Esta será otra sesión que durará la hora entera, exceptuando los últimos minutos, que como suele ser costumbre, los utilizamos para apuntar los puntos que lleva cada casa, revisar ClassDojo y las cartas de recompensa correspondientes.

Con respecto a los materiales que necesitaremos, deberemos tener en cuenta que hemos de preparar el audio de la danza del fuego de Manuel de Falla.

El objetivo de estas dos actividades es construir una danza que inventen los mismos alumnos a partir de la obra comentada anteriormente, que la podemos encontrar en Youtube, concretamente en <https://www.youtube.com/watch?v=9PKlhDiB2WA>.

Primero se analizaría con ellos la estructura de la canción y se les asigna un tema, siendo estos:

##### Tema A



##### Tema B



##### Tema C



Posteriormente, se exponen, se eligen las que más les gusten y se aprenden para formar una sola coreografía.

#### 4.7.2.8. Sesión 8

En esta sesión se llevará a cabo una Yincana por lo que necesitaremos toda la hora de clase y si puede ser, un patio amplio donde llevarla a cabo. Debemos preparar las cartas para un

dobble de figuras musicales y un memory de diversos conceptos que hemos desarrollado<sup>39</sup>; aros; sillas; un altavoz; un reproductor de música; una piscina de bolas pequeña o simplemente bolas y un recipiente donde dejarlas; y folios en blanco.

Se les dividirá por grupos y, todos, empezando por actividades diferentes, deben acabar todos los retos antes de que cumplan 35 minutos. Posteriormente se pasará a jugar a los dos últimos juegos, que son con el grupo entero. Cada reto superado les sumará 2 puntos más, a diferencia de las misiones, que les sumaban 1.

### **RETO FINAL 2.** Dobble de figuras musicales ([anexo 18](#))

En esta actividad deberán jugar al dobble musical. Con él, reconocerán las figuras musicales.

El juego consiste en buscar las figuras que son iguales, se juega igual que al juego original pero con diferentes imágenes.

### **RETO FINAL 3.** Los círculos melódicos

Con los círculos al estilo Twister presentados en la Misión 5, los alumnos deberán inventar su propia melodía basada en la plantilla que se les entregará. Solo tendrán un par de normas, empezar y acabar en “Do” y seguir el ritmo que se les ha planteado.

### **RETO FINAL 4.** El musimemory

Se les presentará un memory con la mayoría de los contenidos que hemos dado que tendrán que completar para poder pasar a su siguiente reto ([anexo 19](#)).

### **RETO FINAL 5.** ¡A correr!

En este reto se les dará una piscina o un recipiente lleno de bolas. Tendrán que sacar una carta para saber qué figura musical les corresponde, una vez que lo sepan, tendrán que buscar en la piscina otras figuras o agrupaciones de figuras que valgan lo mismo y, una vez que las encuentren, apuntarlas en la ficha correspondiente para registrarlas y que le sirva al docente de evaluación, por lo que deberán de guardarlas, poner su nombre y subirlas a clase ([anexo 20](#)).

### **RETO FINAL 6.** ¿Dónde hay más?

Para esta actividad grupal, les dividiremos en sus correspondientes casas de Howgarts y a cada una le daremos una caja con mínimo 5 apartados dentro de ella. Todos los participantes

---

<sup>39</sup> <https://bit.ly/3rTTJuK>

tendrán tarjetas en blanco para rellenar con ritmos que duren “x” tiempos, por ejemplo, el docente dice: “un ritmo que tenga una duración de 4 tiempos”. Todos los alumnos de cada grupo escriben su ritmo y, cuando lo tengan todos, salen corriendo a dejarlo en el espacio nº1 de su correspondiente caja, que estará a unos metros de distancia. Después se les puede decir que pongan ritmos que duren 4 tiempos pero que tengan un puntillo y vayan al espacio nº2. Una vez acabada la actividad, las cajas se guardan en clase para la siguiente sesión.

### **RETO FINAL 7. Juego de las sillas**

Dentro de esta actividad, encontraremos varias modalidades. Una de ellas, es sentarse en las sillas solamente cuando la música sea *piano* y cuando sea *forte* caminar por el espacio o viceversa. Por otro lado, podemos sentarnos solamente cuando suene un momento concreto de la obra (para trabajar la forma) o una más compleja en la que trabajar los ritmos en la que en cada silla se pone un ritmo diferente, y el alumno que se sienta, tiene que interpretar con o sin instrumento el ritmo que le haya tocado. Por supuesto se van quitando sillas y el alumno que no se siente queda eliminado y puede irse a jugar a cualquiera de los retos anteriores. Por tanto, habrá un ganador.

#### **4.7.2.9. Sesión 9**

### **RETO ÉPICO y juegos finales**

Estas actividades de la última sesión de contenidos son las que nos tienen que servir de evaluación sin que ellos sean conscientes realmente de que se les está evaluando, por ello, se les presentará un reto épico. Este les otorgará los últimos 6 puntos del proyecto y con él reunirán las fuerzas y pistas suficientes para encontrar y destrozarse los 7 horrocruces, con los que todos los alumnos llegarán a 30 puntos. Alguno de los que tenga algún punto extra por alguna actividad o Kahoot anteriormente hecho, superarán los 30 y los podrán canjear por pistas de súper ayuda ([anexo 21](#)).

Los ejercicios que serán llevados a cabo:

- Revisar la actividad “¿Dónde hay más?” del Reto Final 6 y darles el feedback necesario
- Revisar la actividad ¡a correr! del Reto Final 5 y explicarles en qué fallaron.
- Kahoot grupal<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> <https://create.kahoot.it/share/kahoot-grupal-final/218d84ce-7146-41a0-ace4-e5ea59d5d486>



- Kahoot individual sin dispositivos<sup>41</sup>

Para hacerlo sin dispositivos y poder registrar de manera física las respuestas, se utilizará el [anexo 22](#).

### 4.7.3. Actividad final

#### Actividad final o de cierre

Es el momento de canjear todos sus puntos. Por grupos, irán acercándose a la mesa del profesor, quien irá tomando nota de sus puntos correspondientes para que les sirva de observación de cara a su evaluación. Se les desvelan sus pistas ([anexo 23](#)) correspondientes por acabar todos sus misiones y retos y, los que tienen puntos extra los pueden canjear, como ya he comentado anteriormente, por superpistas ([anexo 21](#)). Una vez hayan reunido todas las pistas posibles, se reúnen, se hace el puzzle correspondiente entre toda la clase y se buscan los 7 horrocruxes, que estarán escondidos alrededor de la clase o incluso del colegio si es posible, para lo que tendrán que trabajar en equipo, dividirse y gestionarse.

Una vez encontrados los 7 horrocruxes, todos juntos formularemos un hechizo que los destruya mientras agitamos nuestras varitas mágicas y el docente les dará la más sincera enhorabuena.

## 4.8. EVALUACIÓN

La evaluación de esta propuesta se dividirá en:

- Trabajo y actitud tanto individual como en equipo  
Para ello, nos ayudaremos de una rúbrica y una diana de evaluación. Esta parte tendrá un peso del 30% de su nota final del proyecto, dentro de la cual, el 20% será la rúbrica de la tutora ([anexo 24](#)) y el 10% la diana de evaluación de los alumnos ([anexo 25](#)).
- Las actividades individuales online como “kahoots” y “quizzizs” contarán otro 30% de su nota. Como en ambas aplicaciones los resultados quedan registrados es muy simple ver en qué y cómo ha fallado cada alumno.
- Observación, desarrollo y corrección de las actividades desarrolladas día a día.

---

<sup>41</sup> <https://create.kahoot.it/details/eb8ef5f2-5ce8-4286-afeb-a8333af9fc8f>

Este apartado tendrá un peso del 40%, para lo que nos ayudaremos de una “escalera de evaluación” ([anexo 26](#)) y de los “exit tickets” ([anexo 27](#)) que les podemos presentar cada día a los alumnos los últimos 5 minutos de clase siempre que el tiempo nos lo permita. Otra opción es que podemos dárselo solo a los grupos que acaben una actividad o a ciertos alumnos que puedan dar más de sí y puedan dedicar unos minutos a completarlos, aunque podemos prescindir de ellos si tenemos suficiente con la observación.

## 5. CONCLUSIONES

La gamificación es un término cada vez más escuchado en nuestra sociedad por el cual se introducen elementos de los juegos, tal y como hemos visto en la propuesta planteada, incluyendo, por ejemplo, cartas, rankings de recompensas e incluso una historieta basada en películas o videojuegos que la gran mayoría de los participantes de esa gamificación conocen.

Este término comenzó a utilizarse en el año 2002, siendo en el 2011 cuando se utiliza por primera vez académicamente dentro del campo del marketing y la economía. Años más tarde, llega a la educación, siendo actualmente dentro de ella un término innovador y en muchas escuelas, poco conocido, aunque ya podemos leer a personas como Marín (2018), Ortiz et al. (2018), Contreras y Eguía (2016) y Montejano y Arranz (2020) que escriben sobre ella reflexionando también sobre lo necesario que es el juego para los niños y lo que les apasiona y engancha. Por ello, la gamificación podría dejar de ser una mera técnica de fidelización de clientes utilizada en mercadotecnia y comenzar a ser una manera de llevar al aula de manera llamativa para los alumnos parte de los contenidos que se imparten en ella. Comenzamos a verlo hace un tiempo con páginas web como [khanacademy.org](https://www.khanacademy.org), y según muchos autores, este término se instalará en nuestras vidas tal y como lo hizo internet.

Si nos centramos en todo lo que rodea a la educación, nos podemos encontrar con que un aula gamificada presenta unos elementos fijos que se pueden ir modelando según las necesidades del docente en cuestión. Estos elementos son, como hemos explicado, las dinámicas, mecánicas y componentes, que nos ayudan a atraer a los participantes a nuestro programa y a planificar y esquematizar lo que necesitamos para llevar a cabo una correcta gamificación.

Por otra parte, hemos podido ver la relación tan directa que tienen este tipo de proyectos con una alta motivación en el alumnado, ya que, como hemos comentado, la gamificación introduce a los alumnos en un estado de “flow”, es decir, los sumerge de manera muy directa en la actividad desarrollada. Normalmente, buscaremos que fomente la curiosidad; la certeza e incertidumbre; independencia y autonomía; sentido de pertenencia y más elementos ya vistos anteriormente que hacen que se dispare su motivación de manera inconsciente, es decir, utilizando la motivación intrínseca, pero no podemos dejar de lado la motivación extrínseca, porque según la teoría de la autodeterminación, deben estar en una balanza constante para que las actividades planteadas posean sentido propio.

Para construir y llevar a cabo un plan de gamificación en el aula debemos de comenzar por definir nuestro objetivo principal y nuestros objetivos secundarios, así como los contenidos que vamos a tratar. A partir de ahí, pensaremos en la narrativa de nuestra gamificación, nuestra historia. En el caso de este documento, nos hemos encontrado con una narrativa basada en Harry Potter, pero estas pueden ser de Mario Bros, Pokemon o de un gran abanico de posibilidades que quede cercano a nuestros estudiantes.

Una vez establecida la narrativa, propondremos los diferentes retos a los que se van a enfrentar nuestros alumnos, que estarán directamente conectados con los contenidos que vamos a tratar. Por último, solo nos faltan las normas, los avatares con los que se identificarán nuestros alumnos y, si lo hay, un sistema de ranking o recompensas según la dificultad o progresión de los retos o misiones planteadas.

Hemos de tener en cuenta también que hemos de fomentar el feedback que se le da al alumnado, algo que nos facilitan muchas aplicaciones utilizadas en la propuesta como Kahoot! o Quizizz. Además, gracias a estas aplicaciones y páginas web, tenemos la posibilidad de hacer una evaluación sin necesidad de recurrir al método tradicional de la prueba o examen escrito con los que muchos niños se alteran o agobian. Simplemente ellos seguirán viendo su propia evaluación como una parte más de nuestro “juego” y a su vez nos permiten tener un alto nivel de control de la clase de manera sencilla, cómoda y rápida.

Aparte de las aplicaciones de evaluación ya comentadas, encontramos una cantidad de recursos inagotables dentro de Internet, pero bajo mi punto de vista hay recursos que son básicos para gamificar un aula, siendo estos ClassDojo para establecer avatares, Genially para crear presentaciones, Kahoot! para evaluar, generadores de cartas de recompensas, Canva para crear cualquier tipo de material y Kdenlive para cualquier tipo de material audiovisual.

Hablemos ahora de la propuesta didáctica planteada. Quise programar un proyecto casi trimestral para poder tener a los estudiantes sumergidos en el mundo mágico de Harry Potter durante casi tres meses. Siguiendo el orden comentado anteriormente para crear un proyecto de gamificación, establecí los objetivos y contenidos y a partir de ahí comencé a crear la propuesta teniendo como hilo conductor a Howgarts y sus personajes, que suele ser algo cercano a prácticamente todos los niños que, además ha tocado a varias generaciones y, de momento, no pasa de moda. Tuve en cuenta las competencias clave del currículo de Educación Primaria e intenté desarrollar todos los pilares de la educación musical. Al final un proyecto gamificado no es tan diferente al método que conocemos de enseñanza, las

actividades musicales las desarrollamos de igual manera, simplemente introducimos pinceladas que sirven de “gancho” y motivan a los alumnos a hacer esas actividades, por tanto, yo diría que cambiamos la base de la metodología del aula, pero la metodología musical sigue intacta, pudiendo tener en cuenta igualmente a pedagogos musicales y otros métodos de enseñanza. Tampoco quiere decir que no se pueda complementar con otras metodologías activas, sino que es una píldora más dentro del aula que nos puede venir muy bien para tratar ciertos contenidos. De igual manera, nos puede facilitar el acercamiento a niños con NEE porque les introducimos en una rutina, en un grupo fijo y quizá dentro de algo que es de su propio interés.

Para acabar, me gustaría dejar constancia en mi Trabajo Final de Grado de lo importante que es innovar, investigar y transformar continuamente la educación, algo que he aprendido durante mis estudios en Educación Primaria desde el primer momento. Tal y como decía Piaget: “el objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”, así que creemos, renovemos y actualicemos, porque como bien afirmaba Ian Jukes “tenemos que preparar a los estudiantes para su futuro, no para nuestro pasado”.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejaldre, L., y García, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En P. Celma, M. J. Gómez y C. Morán (eds.), *Actas del L Congreso Internacional de la AEPE, La Cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI* (pp. 73-83). Universidad Isabel I de Castilla.  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Aranda Romo, M. y Caldera Montes, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rmos*, 31, 41-66.  
<https://revistaeducarnos.com/revista-educarnos-num-31-octubre-diciembre-procesos-innovadores-en-el-aprendizaje/>
- Botella Nicolás, A. M., y Cabañero Castillo, E. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 73, 174-188. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M. y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23(2), 129-136.  
<https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Contreras, R. y Eguía, J. L. (Eds.) (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.  
<https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen.  
[https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)
- Gimeno Sacristán, J. (2007). *El currículum: una reflexión sobre la práctica*. Morata.  
[https://profejhonny.weebly.com/uploads/2/2/8/1/22818782/el\\_curr%C3%ADculum\\_una\\_reflexi%C3%B3n\\_sobre\\_la\\_pr%C3%A1ctica\\_libro.pdf](https://profejhonny.weebly.com/uploads/2/2/8/1/22818782/el_curr%C3%ADculum_una_reflexi%C3%B3n_sobre_la_pr%C3%A1ctica_libro.pdf)

- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).  
[https://www.researchgate.net/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother)
- López García, N. J. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura*, 14(1), 6-25.  
<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2134>
- Montejano D. y Arranz, E. (2020). *Recetas para docentes. Cómo enseñar de manera diferente*. Creando.
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252-277.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1).  
<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Marín Santiago, I. (2018). *¿Jugamos? Paidós*.
- Parente, D. (2016) Gamificación en la educación. En R. S. Contreras y J. L. Eguía (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias*, (pp.11-26). I Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>
- Tirado-Olivares, S., González-Calero, J. A., Cózar-Gutiérrez, R. y Toledano, R. M. (2021). Gamificando la Evaluación: Una Alternativa a la Evaluación Tradicional en Educación Primaria. *REICE*, 19(4), 125-143.  
<https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.008>
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa* (11.a ed.). Pearson Education.  
<https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>
- Zaera García, A. B. y Polo Martín, R. (2020). Feedback: interacción en el aprendizaje a través de la gamificación. En A. M. Delgado García y I. B. de Heredia Ruiz (Coords.), *La docencia del Derecho en línea: cuando la innovación se convierte en necesidad* (pp. 129-136). Huygens Editorial

Zapeda Orantes, L. P. y Duarte Domínguez M. G. (2021) Gamification: Tipos de jugador. *Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey.*  
[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/648227/C3\\_T6\\_PA\\_DAP\\_R0004.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/648227/C3_T6_PA_DAP_R0004.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## REFERENCIAS LEGISLATIVAS

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. *Boletín Oficial de Castilla y León.* 142, de 25 de julio de 2016, 34184-34746. <https://bocyl.jcyl.es/html/2016/07/25/html/BOCYL-D-25072016-3.do>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado.* 52, de 2 de marzo de 2022, 4-109. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>



# ANEXOS

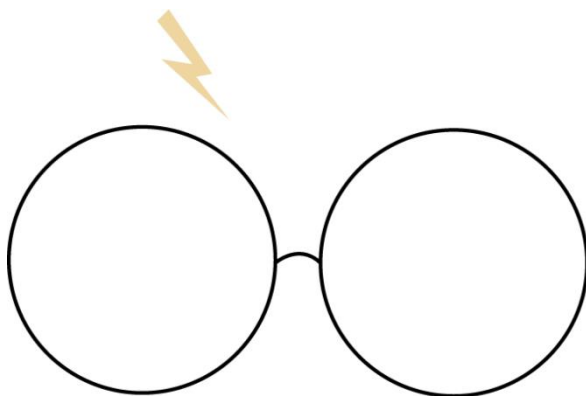
## Anexo 1. Tabla de contenidos y objetivos

Objetivos	Contenidos
Conocer las cualidades del sonido	Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Conocer las diferentes figuras musicales	Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Reconocer y reproducir ritmos sencillos	Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos. Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Reconocer las notas musicales de Do Grave a Do Agudo desde su antecedente descendente o ascendente	Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos. Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Conocer los principales matices musicales (p, pp, f, ff, diminuendo y crescendo)	Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Reconocer los principales matices musicales	Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Conocer la forma y estructura de una obra musical	Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre
Utilizar instrumentos Orff como acompañamiento de pequeñas bandas rítmicas	Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas
Conocer y cumplir correctamente las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar	Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar
Mostrar atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.	Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas
Reconocer los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón	Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón
Reproducir coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra	“Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra”.

Anexo 2. Póster

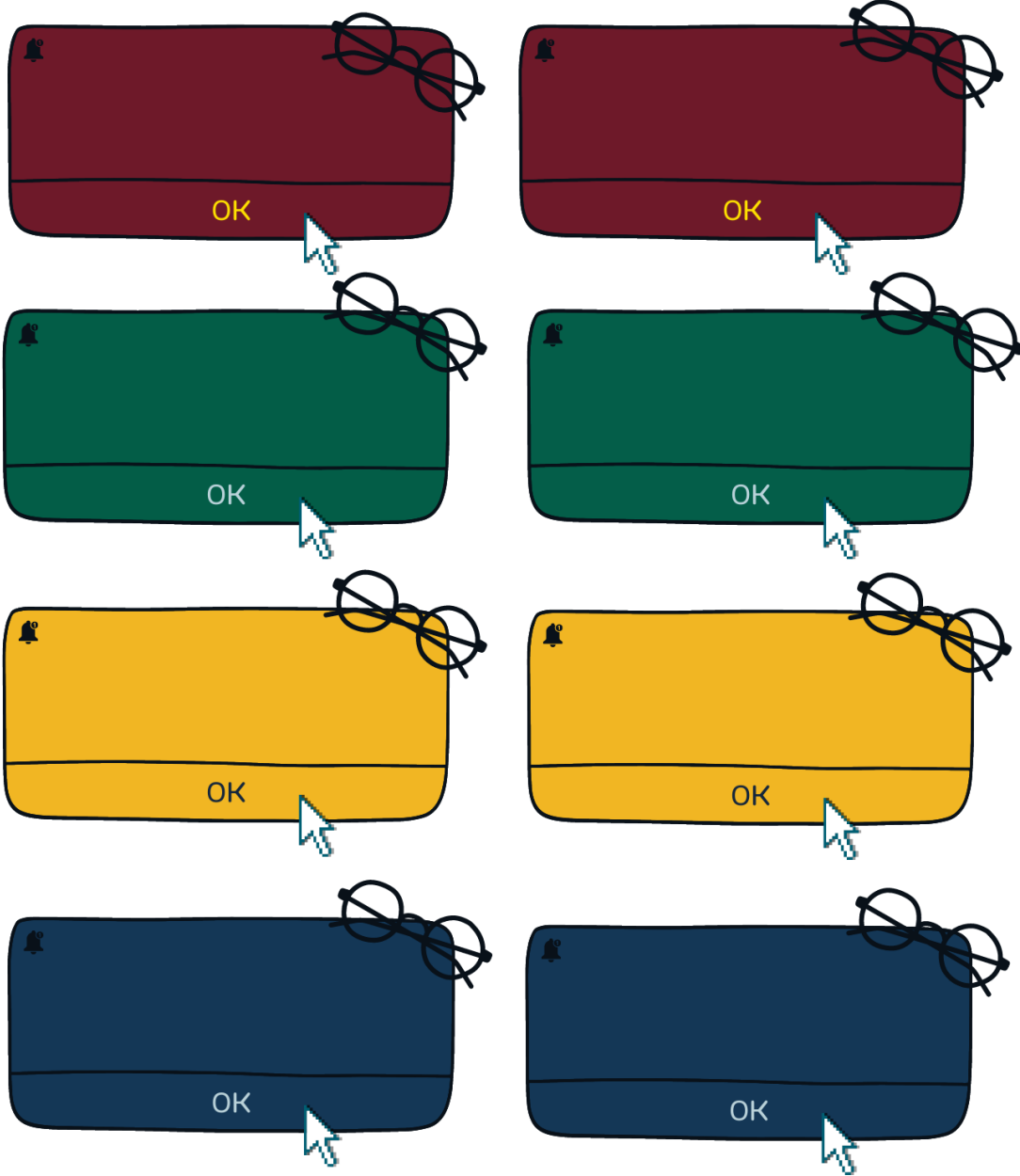


Anexo 3. Imágenes para fomentar la intriga en las actividades previas



#### Anexo 4. Mensajes secretos

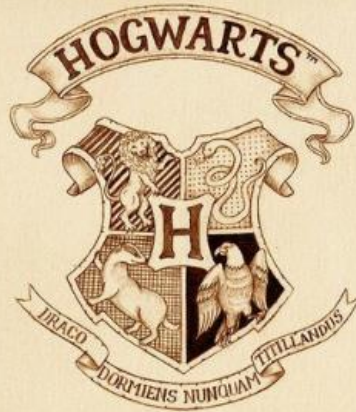




Anexo 5. Boceto del “magic mail-box”



## Anexo 6. Carta de Hogwarts a los estudiantes



Te escribe Minerva McGonagall, de la Escuela de Magia de Hogwarts. Hace unos días comenzaron los rumores de que Voldemort había vuelto y su propósito era convertir a todo el mundo en monstruo para destruir más fácil el mundo mágico. Ahora podemos afirmar que los rumores son ciertos, a la gente le están ocurriendo cosas extrañas... espero que tú y tus compañeros estéis bien, porque en Hogwarts necesitamos vuestra ayuda.

Vuestra misión será destruir a Voldemort con la ayuda de Harry Potter y sus amigos.  
¿Cómo?

Bien, Voldemort dividió su alma en 7 partes llamadas horrocruxes. Las 7 están escondidas, y necesitaréis ir superando misiones para conseguir pistas que podáis utilizar para encontrarlos...

¿Preparados? Tened mucho cuidado! Os he enviado a la codirectora del colegio para que os ayude, pero... creo que ni la vais a necesitar!

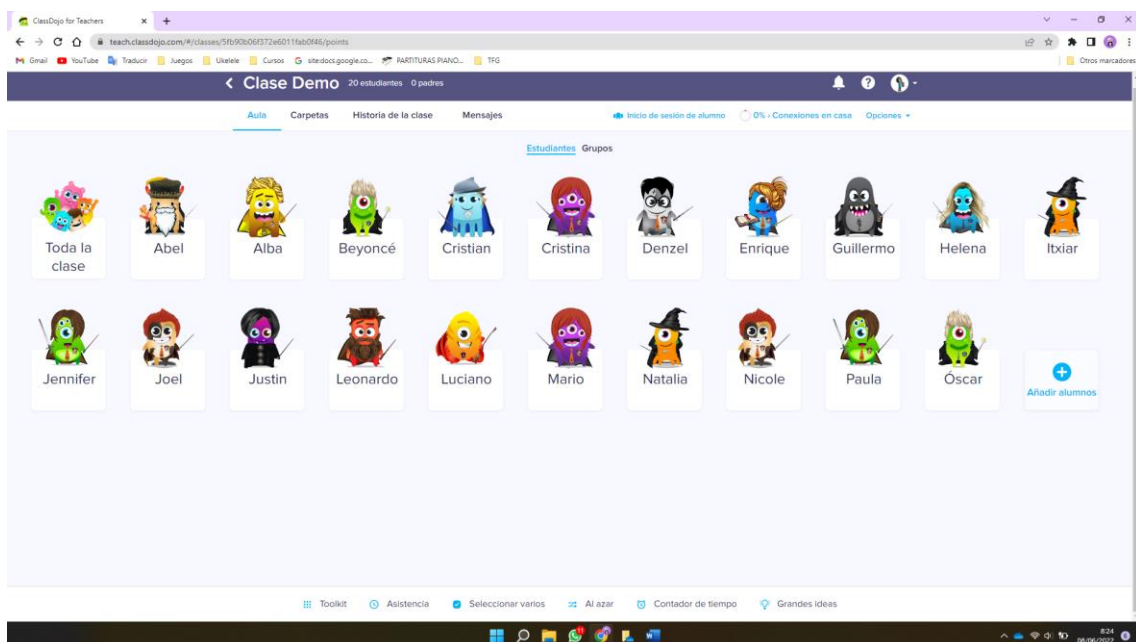
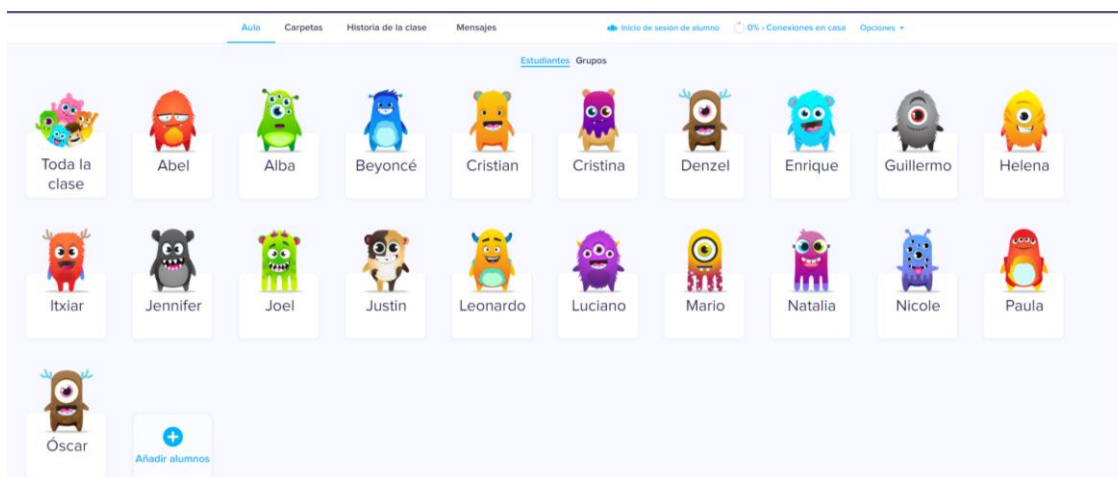
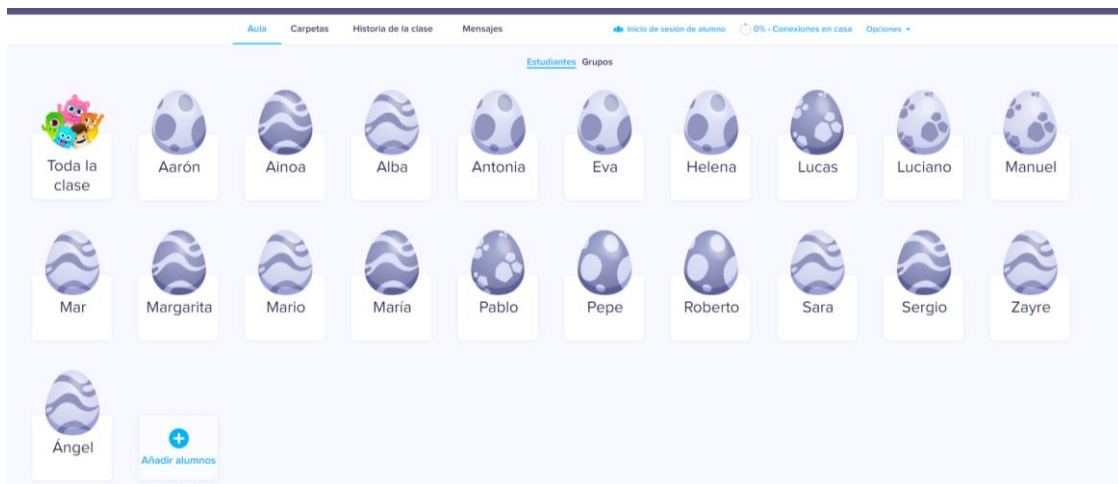
*Minerva McGonagall*



HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT & WIZARDRY  
Headmaster: Albus Dumbledore  
(Order of Merlin, First Class, Grand Sorc., Chf. Warlock,  
Supreme Mugwump, International Confed. of Wizards)

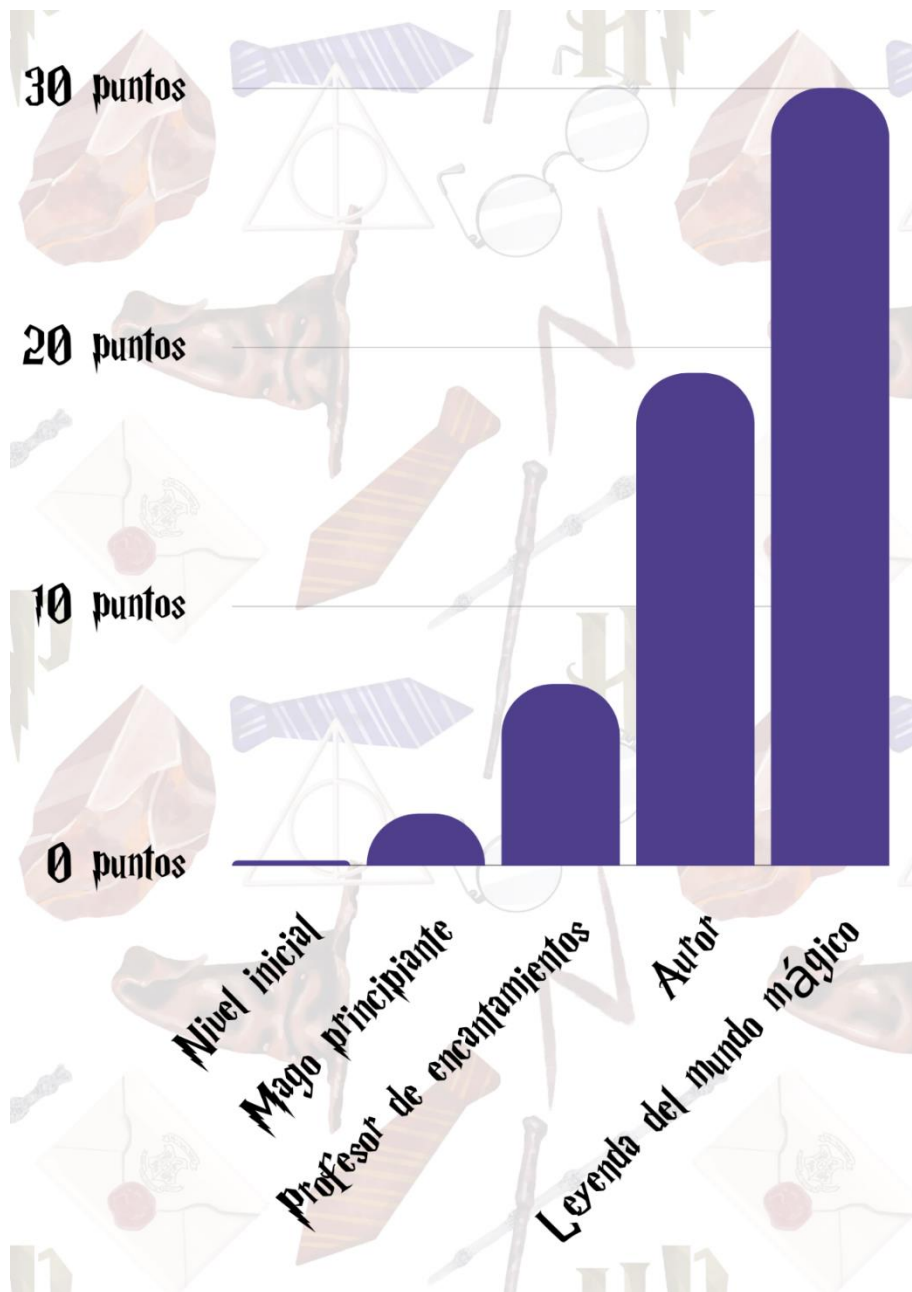
## Anexo 7. Monstruos ClassDojo

En incubación, sin ella y con la “skin” de Harry Potter





## Anexo 8. Ranking de subidas de nivel



## Anexo 9. Cartas de recompensa





Anexo 10. Lechuza



Anexo 11. Las cualidades del sonido

## Las cualidades del sonido

El so ni do tú ya sa bes tie ne cua tro cua li da des  
To ca to ca tú.el pan de ro fro ta.o pin za.el vio lon che lo

5  
si las u sas con a cier to te sal drá.el me jor con cier to te sal drá.el me  
so pla fuer te.a que trom bo ón que yo can to la can cio ón, que yo can to

10  
jor con cier to si las u sas con a cier to  
la can cio ón cua li da des un mon tón\_\_\_\_\_ **Fine**

13  
U sa rás lain ten si dad Fuey tey flo jo so na rá  
Du ra ción yo can ta ré Lar goy cor to mez cla ré  
Con laal tu ra ju ga rás Gra ves y.a gu dos ten drás  
Ya los tim bres reu ni rás y.un a.or ques ta tú ten drás

17  
fuey tey flo jo so na rá U sa rás lain ten si dad  
lar goy cor to mez cla ré Du ra ción yo can ta ré  
Gra ves y.a gu tos ten drás Con la.al tu ra ju ga rás  
y.u na.or ques ta tú ten drás, ya los tim bres reu ni rás

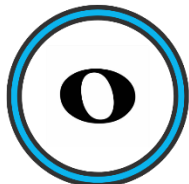
21 **1.**  
*p* Pim pim *f* pam pam *pp* pim pim pim *ff* pam

25 **2.**  
Lar go cor to cor to lar go lar go

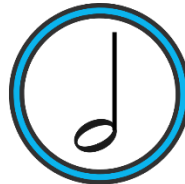
29 **3.**  
o i i o

33 **D.C. al Fine**  
Pim pum pam ñi go ña tu tu tu tu la la la

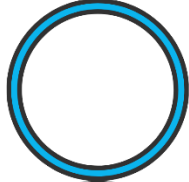
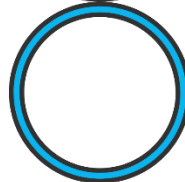
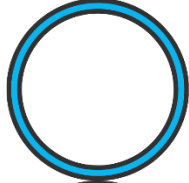
Anexo 12. Aros de las figuras musicales



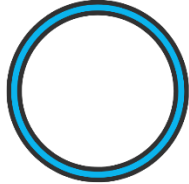
**Ta - a - a - a**



**Ta - a**



**Ti - ti**

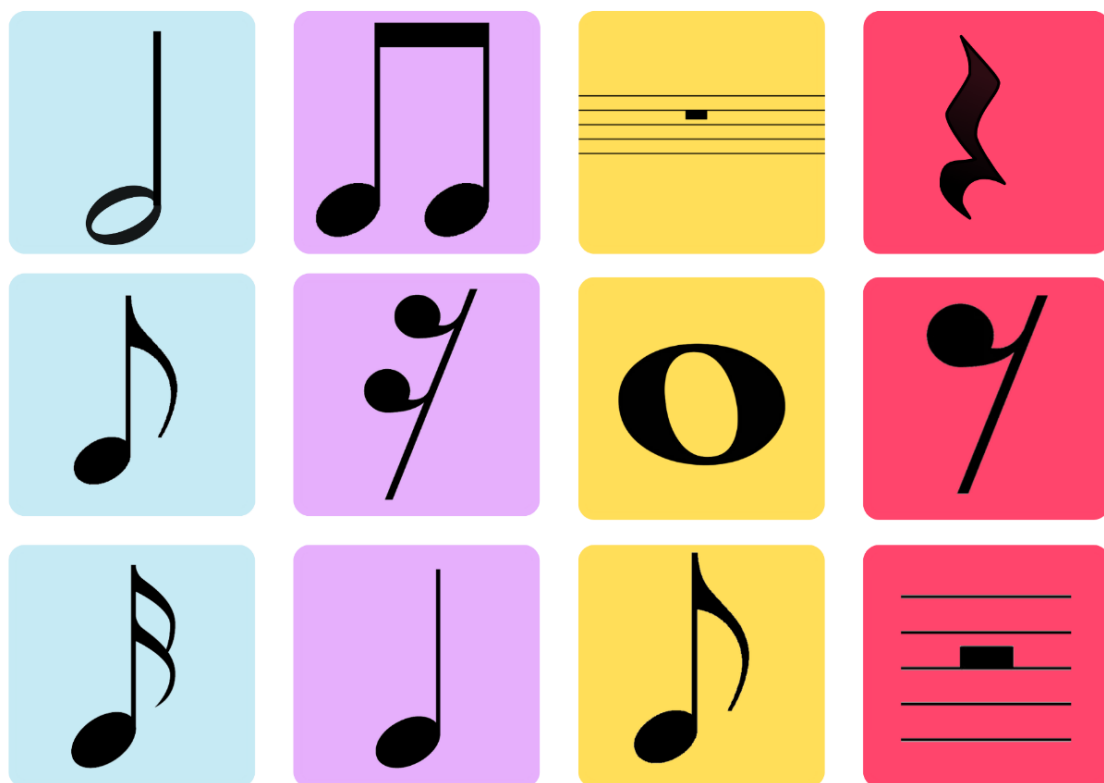


**Ta**

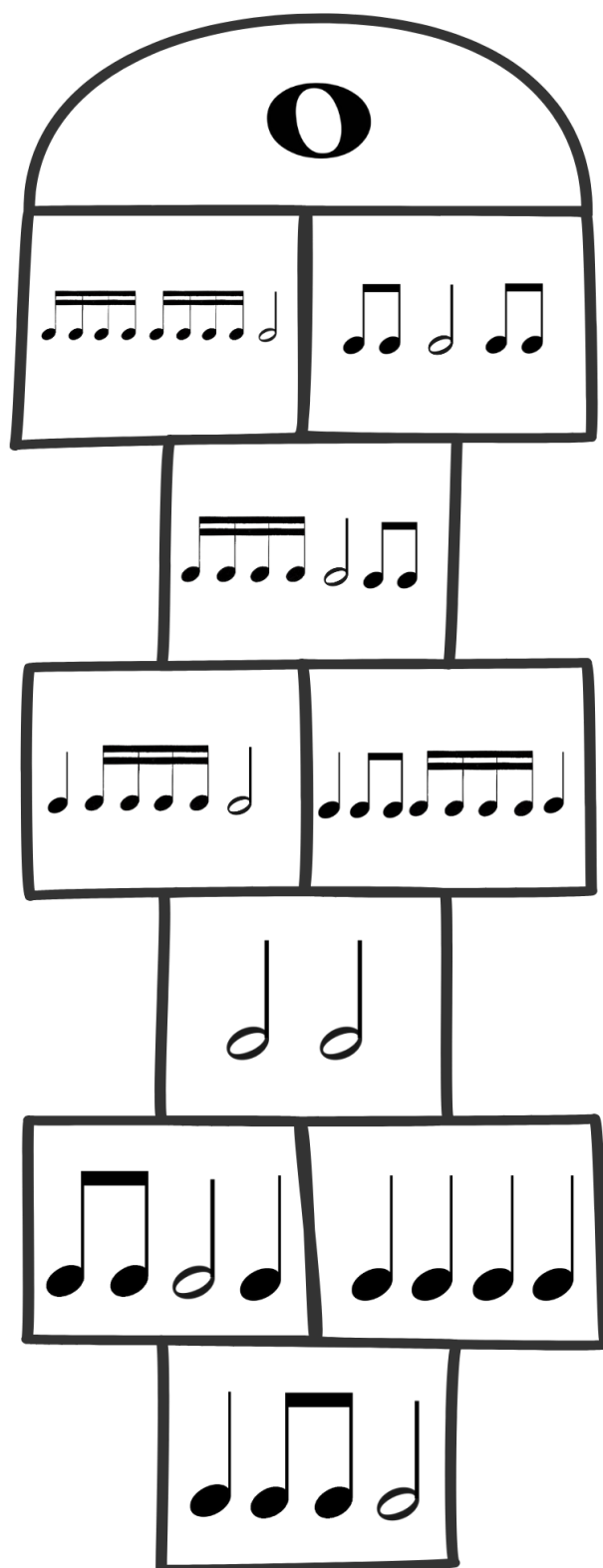


**Ti - ri - ti - ri**

Anexo 13. Cartas de las figuras musicales

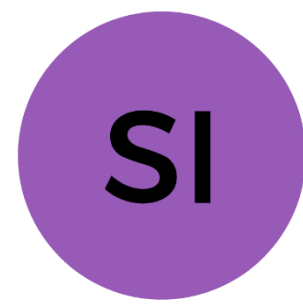


Anexo 14. Rayuela musical





Anexo 15. Notas de colores al estilo Twister









Anexo 16. Bingo musical









**COMPASES PARA EL DOCENTE**

<input type="checkbox"/> ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	<input type="checkbox"/> ♩ ♩ ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
<input type="checkbox"/> ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	<input type="checkbox"/> ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
<input type="checkbox"/> ♩ ♩ ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	<input type="checkbox"/> ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
<input type="checkbox"/> ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	<input type="checkbox"/> ♩ ♩ ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
<input type="checkbox"/> ○ ○	<input type="checkbox"/> ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪






# MUSIBINGO







# MUSIBINGO

# MUSIBINGO

# MUSIBINGO

# MUSIBINGO


# FIGUBOLOS

**Figuras  
tiradas**

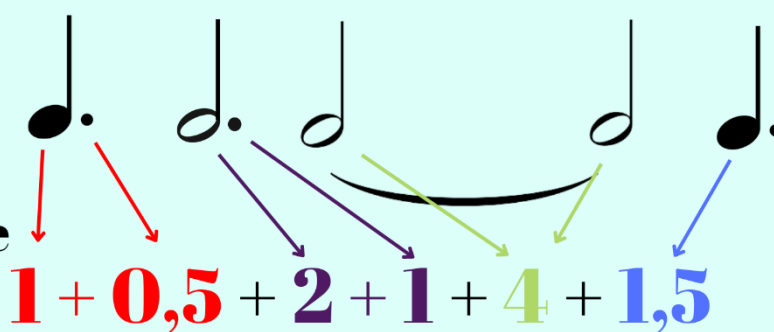
**Duración de  
las figuras**

**Suma de las  
figuras**

## FIGUBOLOS - EJEMPLO

**Figuras  
tiradas**

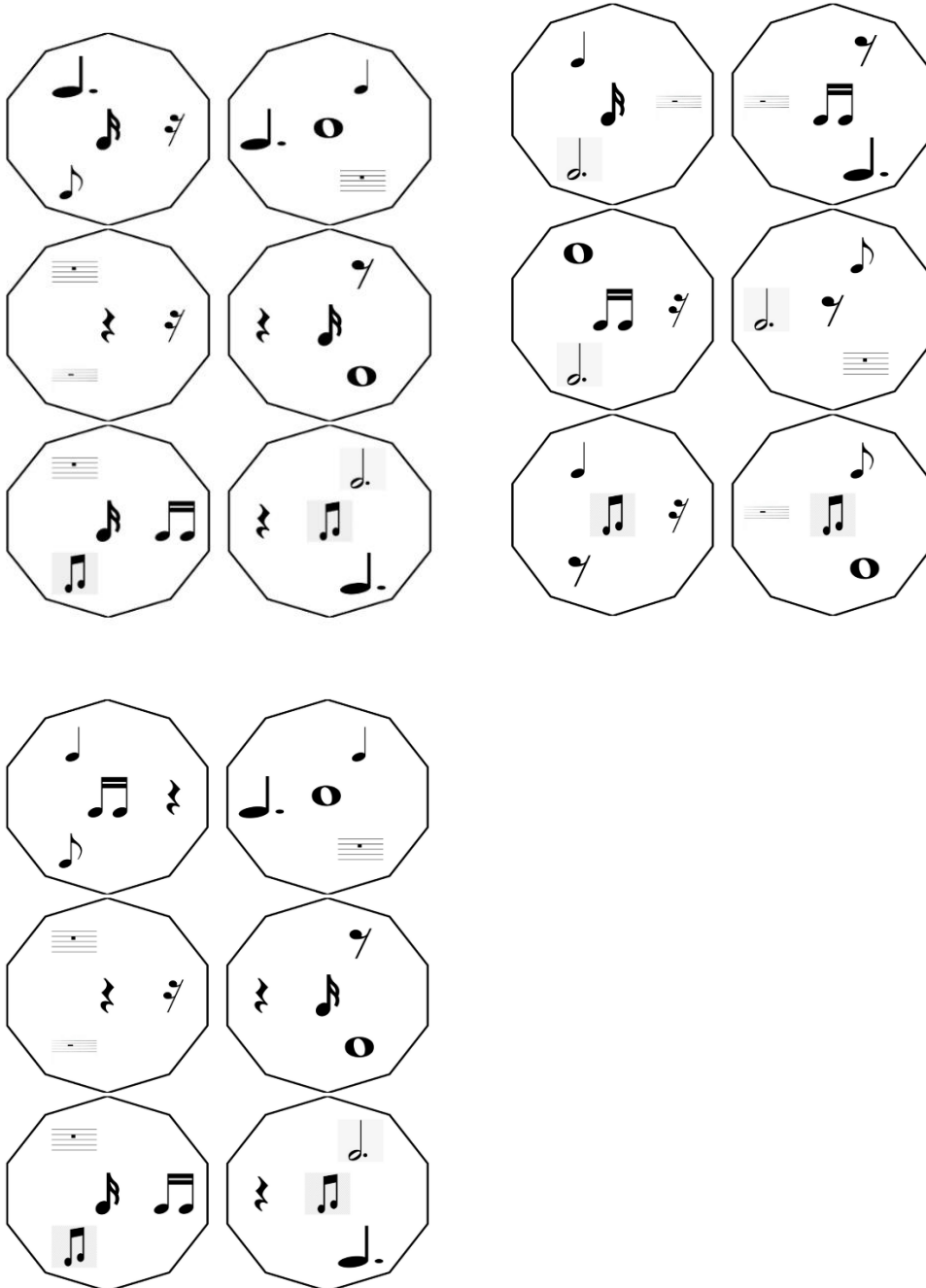
**Duración de  
las figuras**



**Suma de las  
figuras**

**10**

Anexo 18. Dobble



Anexo 19. Memory

negra 		Las 4  cualidades del sonido	Altura  Duración Timbre Intensidad
redonda 		Altura 	Sonidos  graves o agudos
blanca 		Duración 	Sonidos  cortos o largos
corchea 		Timbre 	Sonidos  tocados por diferentes instrumentos

negra con puntillo 		Intensidad 	Sonidos  fuertes o suaves
calderón 		p 	piano (suave) 
3  tiempos		pp 	pianísimo (muy suave) 
6  tiempos		f 	forte (fuerte) 

ff 	fortísimo (muy fuerte) 
--	---



Anexo 20. Ficha ¡a correr!



Mi tarjeta es...	Mi bola es...
Ejemplo: 	

Anexo 21. Pistas de súper ayuda

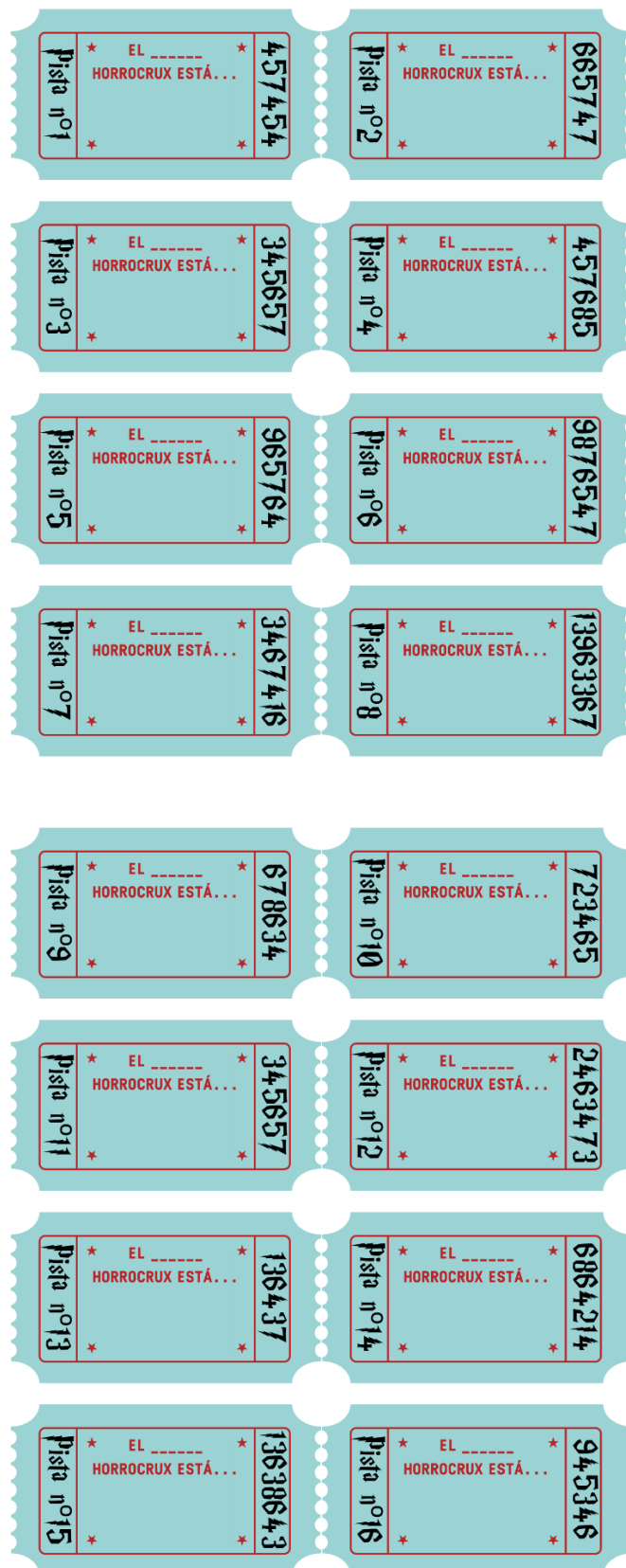
**Pistas de súper ayuda**



Anexo 22. Kahoot! sin dispositivos

 <b>Plantilla Kahoot!</b> 						
<b>Marca el color correcto de cada respuesta</b>						
Pregunta	Rojo	Azul	Amarillo	Verde	Aciertos	Fallos
<b>1</b>						
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>						
<b>5</b>						
<b>6</b>						
<b>7</b>						
<b>8</b>						
<b>9</b>						
<b>10</b>						
<b>11</b>						
<b>12</b>						
<b>13</b>						
<b>14</b>						
<b>15</b>						
<b>16</b>						
<b>17</b>						
<b>18</b>						
<b>19</b>						
<b>20</b>						
	<b>Total</b>					

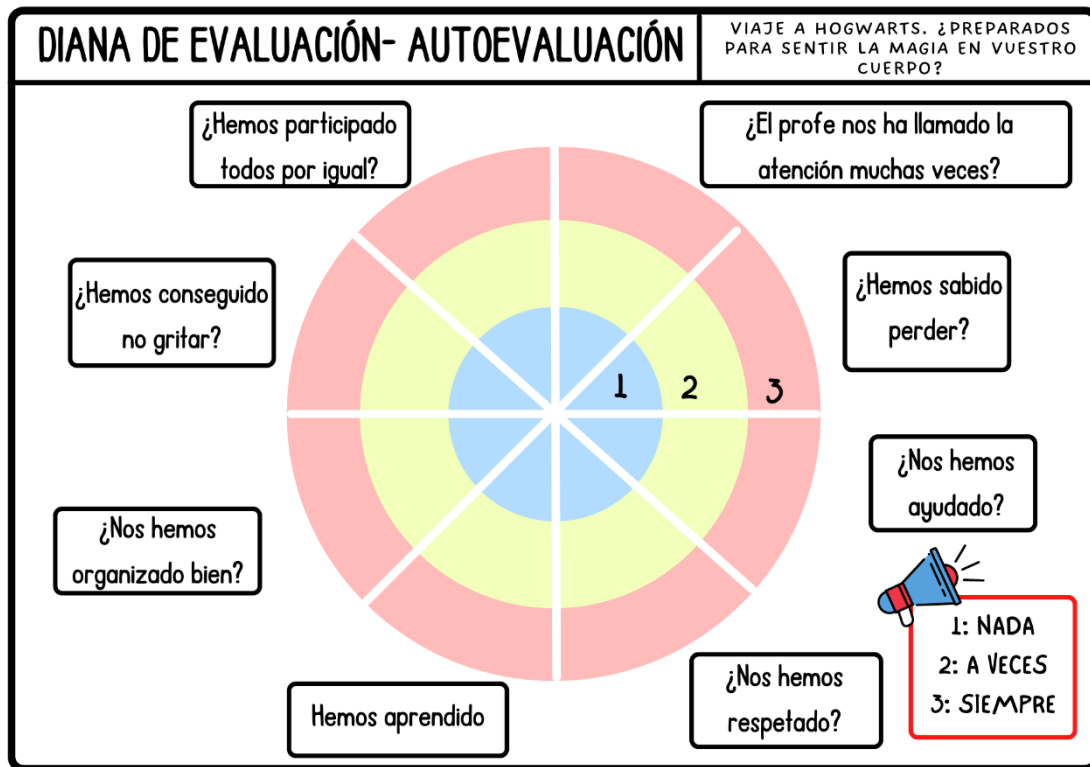
## Anexo 23. Pistas



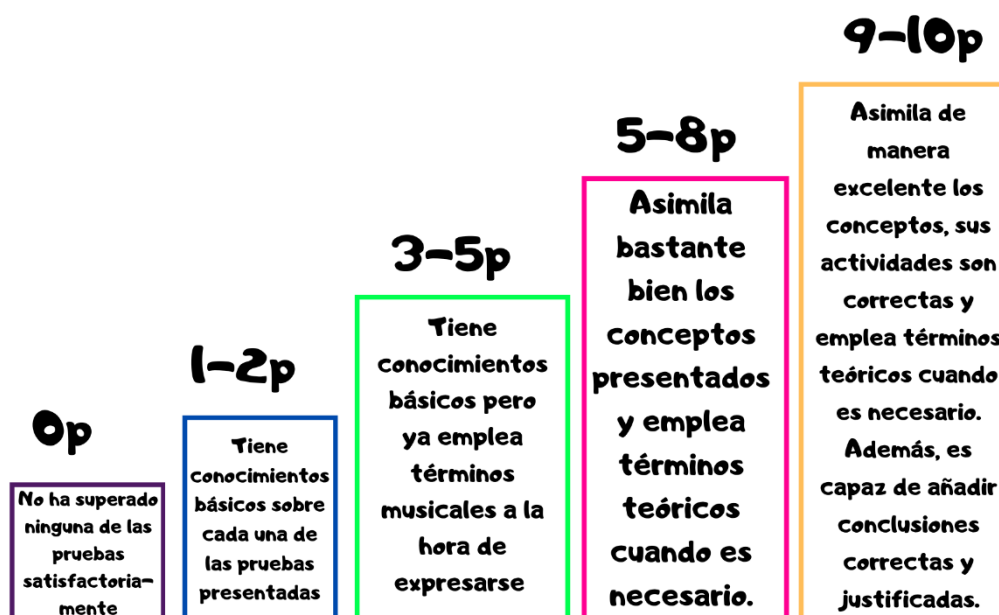
## Anexo 24. Rúbrica de trabajo

¿Qué evaluó?	Deficiente	Suficiente	Bueno	Excelente
Actitud individual	Su actitud es negativa hacia las actividades presentadas, no se implica y no trabaja	Su actitud es, a veces, positiva hacia las actividades presentadas, implicándose y trabajando solo a veces	Normalmente su actitud es positiva hacia las actividades presentadas, implicándose, trabajando y esforzándose	Siempre muestra una actitud positiva frente a las actividades presentadas, implicándose, trabajando y esforzándose
Actitud dentro del grupo	Su actitud es negativa hacia su grupo, no se implica, no trabaja y, por tanto, no colabora	Su actitud es, a veces, positiva hacia su grupo, implicándose y trabajando con sus compañeros solo a veces	Normalmente su actitud es positiva hacia el grupo, implicándose, trabajando, esforzándose y colaborando	Siempre muestra una actitud positiva hacia el grupo, implicándose, trabajando, esforzándose y, por tanto, colaborando siempre que puede
Resolución de conflictos tanto dentro como fuera del grupo	Ante un problema no busca soluciones.	Ante un problema no busca soluciones, pero no le importa hacer lo que el grupo diga para resolverlo	Ante un problema busca soluciones solo a partir de las propuestas de otros	Siempre busca soluciones y se plantea cómo mejorar
Ambiente de trabajo (respeto, participación, colaboración y productividad)	Ni interactúa con el grupo ni busca fomentar un buen clima de trabajo en el que prime el respeto, la participación, la colaboración y la productividad	Interactúa muy pocas veces con el grupo y no busca fomentar un buen clima de trabajo en el que prime el respeto, la participación, la colaboración y la productividad	Interactúa con el grupo, pero no busca fomentar un buen clima de trabajo en el que prime el respeto, la participación, la colaboración y la productividad, simplemente se conforma con el clima que tiene	Interactúa con el grupo de manera activa y busca fomentar un buen clima de trabajo en el que prime el respeto, la participación, la colaboración y la productividad

Anexo 25. Diana de evaluación



## Escalera de evaluación



Anexo 27. "Exit Tickets"

The image displays four identical 'Exit Ticket Hogwarts' forms arranged in a 2x2 grid. Each form is designed for a student to reflect on their learning and emotions at the end of a lesson. The forms are light purple with a subtle pattern of Hogwarts-related symbols like the lightning bolt and the owl. Each form contains the following elements:

- Header:** 'EXIT TICKET HOGWARTS' in a stylized font.
- Date Field:** A vertical box on the left labeled 'FECHA DE HOY' (Today's Date).
- Learning Reflection:** A section titled 'Hoy he aprendido' (Today I have learned) followed by two horizontal lines for writing.
- Emotion Selection:** A section titled 'Y me he sentido...' (And I have felt...) followed by five circular icons representing different emotions: neutral, sad, surprised, angry, and happy.