



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**El aprendizaje del lenguaje musical a
través de la gamificación en 4º de
primaria.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Jordi Barceló Aguiló
Tipo de trabajo:	Programación didáctica de aula
Área:	Educación
Director/a:	Belén Quirós Ramírez
Fecha:	5/02/2024

Resumen

La gamificación se ha convertido en los últimos años en una de las metodologías activas más utilizadas en las aulas de primaria, aportando ventajas en los procesos de enseñanza-aprendizaje donde se aplica. En este trabajo final de grado se enumerarán estas ventajas y sus posibles inconvenientes, justificando su uso en las aulas con el respaldo de una bibliografía y un marco teórico. En las actividades y sesiones de la programación también se utilizarán otras metodologías activas, como el trabajo colaborativo, la weebquest y el learnig by doing (aprendizaje mediante la práctica) poniendo a los estudiantes en el centro de su aprendizaje y haciendo al docente de un guía de todo este proceso. Se ha escrito una programación de aula en el área de música para el 4º curso de primaria, donde, de una forma activa y participativa, y utilizando elementos de los juegos y videojuegos (puntuación, misiones, recompensas y un relato), el alumnado aprenderá, durante cinco sesiones, los elementos clave del lenguaje musical, e interpretará de una forma participativa y en grupo diferentes canciones y bailes.

Palabras clave: Gamificación, lenguaje musical, educación primaria, metodologías activas, trabajo en grupo.

Agradecimientos

A mis hijos Roger y Jordina, por ser una fuente de motivación diaria.

A Judith y a mis padres por regalarme el tiempo necesario para sacar adelante el grado.

A mi directora de TFG Belén Quirós, por sus consejos, correcciones y ser una guía durante todo el proceso de este trabajo.

A mis alumnos de *l'Escola Municipal de Música de Benissanet*, por enseñarme tanto de esta maravillosa profesión que es la docencia.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
2. Objetivos del trabajo.....	10
3. Marco Teórico	11
3.1. La gamificación en educación primaria. Antecedentes, presente y futuro.....	11
3.2. Beneficios y desventajas de la gamificación en el aula.	13
3.3. La gamificación en el aula de música.....	15
4. Contextualización.....	18
4.1. Características del entorno	18
4.2. Descripción del centro	18
4.3. Características del alumnado.....	19
5. Propuesta de programación didáctica de aula	20
5.1. Título	20
5.2. Fundamentación legislativa curricular.....	20
5.3. Destinatarios.....	20
5.4. Objetivos didácticos.....	20
5.5. Saberes básicos.....	21
5.6. Competencias clave y competencias específicas.....	22
5.7. Metodología.....	23
5.8. Temporalización.....	24
5.9. Sesiones y/o actividades.....	24
5.10. Organización de espacios de aprendizaje.....	32
5.11. Recursos humanos y materiales	32
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje.....	33

5.13. Sistema de Evaluación.....	34
5.13.1. Criterios de evaluación.....	34
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	36
6. Conclusiones.....	37
7. Consideraciones finales.....	39
8. Referencias Bibliográficas	40
9. Anexo.....	43

Índice de figuras

Figura 1. Ficha sesión 1.....	43
Ilustración 1. Ficha viento madera	48
Ilustración 2. Ficha viento metal.....	49
Ilustración 3. Ficha cuerda.....	50
Ilustración 4. Ficha percusión.....	51

Índice de tablas

Tabla 1. Objetivos didácticos.....	21
Tabla 2. Saberes básicos.....	21
Tabla 3. Temporalización.....	24
Tabla 4. Sesión 1. Primer rescate: equipo de investigación	25
Tabla 5. Sesión 2. ¡A bailar!	26
Tabla 6. Sesión 3. Sigue el ritmo y consigue llegar al final el camino.....	27
Tabla 7. Sesión 4. Y tú, ¿de qué familia eres?	29
Tabla 8. Sesión 5. Último capítulo: ¡Demuestra todo lo aprendido!.....	30
Tabla 9. Criterios de evaluación	34
Tabla 10. Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje	36
Tabla 11. Rúbrica actividad 1.....	44
Tabla 12. Lista control Actividad 2.....	45
Tabla 13. Escala de valoración sesión 3.....	46
Tabla 14. Rúbrica de autoevaluación sesión 3	47
Tabla 15. Rúbrica de evaluación final	52
Tabla 16. Escala de valoración final gamificación	53

1. Introducción

En este trabajo final de grado (TFG en adelante) se realiza una programación didáctica de aula. Con ella, se pretende trabajar la gamificación como metodología vehicular en el aprendizaje del lenguaje musical en el segundo ciclo de primaria. La intención principal es desarrollar lúdicamente todos los elementos del lenguaje musical, tanto de una forma teórica como práctica. Dentro de estos elementos se encuentran aspectos tan importantes como la lectoescritura musical, entonación, ritmo, educación del oído y la interpretación. Aprovecharemos su narrativa y juegos para el aprendizaje progresivo de estos.

La idea surge tras la observación de las clases tradicionales de música en primaria, donde, sí que se da una gran importancia a algunos aspectos del lenguaje, pero donde, quizás, por falta de motivación del alumnado y falta de tiempo, sólo una hora a la semana en la mayoría de centros, se trabajan muy poco, como, por ejemplo: la escritura y la lectura musical. Los elementos citados son de gran relevancia para una mejor interpretación musical y para un pleno desarrollo del alumnado, aprovechando todos los beneficios que da una buena formación musical.

No todo el alumnado de primaria tiene acceso a estudios extraescolares de música, y son los centros de educación primaria quienes tienen que asumir este déficit, dando una mayor calidad en la Educación Artística. “Es importante que la educación musical esté disponible para todos los niños, incluyendo aquellos que no tienen acceso a la música en sus hogares.” (Sandra, 2024).

En la gamificación se utilizan diferentes elementos de los juegos y videojuegos, como son la puntuación, recompensas, retos, un hilo conductor y una historia, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está comprobado que esta herramienta provoca una mayor motivación e interés en el alumnado. Tal y como mencionan Mérida, Angulo, Jurado & Díaz (2011) “La incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en la educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias”.

La columna vertebral de esta unidad didáctica girará en torno a una historia, una aventura pedagógica. Ésta se encuentra llena de retos y juegos, que, siguiendo un relato, el alumnado podrá ir desarrollando en la aventura. Será imprescindible la adquisición de conocimiento para

poder superar todos estos retos, utilizando el trabajo en equipo y sumando conocimientos para poder lograr los objetivos.

En resumen, en la unidad didáctica de este TFG se desarrollarán las virtudes de la gamificación para aprender los elementos clave del lenguaje musical del segundo ciclo de primaria. Como escribe David Bueno en el prólogo de “Cerebro, infancia y juego” de María Couso, y recordando a Bernard Shaw: “El hombre no deja de jugar porque se vuelve viejo. Se vuelve viejo porque deja de jugar”.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general:

- Diseñar una programación didáctica de aula basada en la gamificación para el aprendizaje de los elementos del lenguaje musical en el segundo ciclo de educación primaria.

Objetivos específicos:

- Recopilar una bibliografía en base a la mejora del aprendizaje del lenguaje musical aplicando la gamificación.
- Incorporar técnicas y dinámicas del juego en el aula de música (puntuación, recompensas, puzles, retos) para trabajar diferentes aspectos del lenguaje musical.
- Crear diferentes actividades de gamificación, tanto analógica como digital, que permitan trabajar y reforzar el lenguaje musical.
- Evaluar la mejora de la motivación y del rendimiento académico en el alumnado partícipe de la programación didáctica del aula.

3. Marco Teórico

En los últimos años, la gamificación se ha vuelto una metodología bastante recurrente en la educación, siendo curso tras curso muy popular en las aulas de primaria. Esta metodología está basada en la utilización de las mecánicas y dinámicas de los juegos en las aulas. Esta metodología activa tiene diferentes objetivos, y consigue numerosos resultados, entre ellos: aumenta la motivación del alumnado respecto a la educación, comprometiéndose más en su proceso de aprendizaje. Gracias a esta motivación, se logran mejores resultados académicos, con un ambiente de participación alto y dinámico en el aula.

3.1. La gamificación en educación primaria. Antecedentes, presente y futuro.

Como se ha comentado en la introducción, la gamificación usa varias dinámicas y elementos del juego fuera de su contexto habitual, como puede ser el ámbito educativo, con unos objetivos de mejorar la motivación del alumnado. (Gil-Quintana, 2020).

Toda gamificación tiene una serie de características comunes:

- Puntos y recompensas: el alumnado va consiguiendo puntuación con la finalización de los diferentes trabajos y tareas realizadas.
- Retos y desafíos: El aprendizaje se gana a base de situaciones problemáticas, puzles o cuestiones que se pueden resolver gracias a los conocimientos aprendidos en el aula.
- Niveles y progresión: Los estudiantes ven incrementado el nivel de dificultad mientras van adquiriendo nuevos conocimientos, ajustando el nivel de dificultad para que sea un reto.
- Feedback directo: Las correcciones y la retroalimentación directa facilitan al alumnado poder corregir y mejorar sus errores para poder superar retos y mejorar el conocimiento.

Estas características son fundamentales para tener un ambiente de aprendizaje motivador, a la vez que interactivo, donde el alumnado tenga la suficiente autonomía y puedan, como en otras metodologías activas, ser los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de la educación primaria, la gamificación ha demostrado ser una metodología muy eficaz, dando muy buenos resultados en las aulas donde se ha aplicado; Nicolás & Castillo

(2020) defienden que la introducción de esta metodología en las aulas de primaria tiene unos frutos muy buenos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se fomenta la participación del alumnado, haciendo las clases más activas. Aumentando la motivación y el compromiso, se consigue un mayor éxito académico. La gamificación ofrece a los estudiantes poderse involucrar en el proceso de aprendizaje, de una manera estimulante y atractiva.

Por otro lado, Montero (2021) habla de los resultados de la Cumbre Mundial para la Innovación en Educación (WISE), donde se predijo cómo serían las clases en el 2030: sin clases magistrales, dejando el docente como guía del alumnado, un currículo personalizado a las necesidades de cada alumno, valorando las habilidades prácticas y personales de los estudiantes y con internet como principal fuente de información. El juego y la gamificación son una metodología que encaja perfectamente en estos nuevos retos.

Las primeras gamificaciones se caracterizaban por tomar prestados elementos del juego como los niveles y la puntuación, pero posteriormente, en la década del 2010, empezaron a realizarse estudios sobre el impacto que esta metodología tenía en el alumnado, en aspectos comentados como la motivación y el rendimiento escolar (Werbach & Hunter, 2012). Tras estos estudios, la gamificación se convirtió en una herramienta muy popular entre los docentes que buscaban nuevas metodologías activas y creativas.

En el presente, la gamificación está plenamente consolidada en las aulas, tanto de primaria como de secundaria; otros estudios avalan su uso para mejorar resultados y fomentar entre los estudiantes el trabajo colaborativo y la motivación intrínseca (Marín Díaz, 2015). Como se verá en este trabajo, el uso de herramientas como ¡Kahoot! Y Classcraft son utilizadas para realizar una ludificación en el aula y permiten que los estudiantes trabajen el contenido curricular de una forma atractiva y dinámica (Segade & De La Cruz, 2021).

En la actualidad, el uso de la gamificación no sólo se encuentra en asignaturas tradicionales, como ciencias o matemáticas, sino que ya ha entrado con fuerza en el arte.

Todo parece indicar que la gamificación tiene el futuro garantizado en la Educación Primaria, y avances tecnológicos como la realidad aumentada y la inteligencia artificial permiten proponer una educación inmersiva y más personalizada para cada alumno.

Según Moreira & González (2015), la gamificación permitirá integrar espacios reales y virtuales, como el aprendizaje online, combinando lo digital con lo físico. También, se predice

que la gamificación evolucione hacia un enfoque todavía más centrado en el alumno, ayudando al aprendizaje significativo, con juegos que no sólo recompensen los avances de los estudiantes, sino que les ayuden a conectar los aprendizajes y contenidos al mundo real (Ortiz-Colón, Jordán & Agredal, n.d.).

Por último, cabe destacar la importancia de que los maestros tengan las competencias necesarias para poder implementar esta metodología para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, manteniendo un equilibrio entre las metodologías tradicionales y la tecnología, preferiblemente completando y no sustituyendo.

3.2. Beneficios y desventajas de la gamificación en el aula.

Según diferentes fuentes, se encuentran diversos autores que escriben sobre las ventajas de la gamificación, sin olvidar sus desventajas y peligros en su uso. A lo largo del trabajo, se tendrán en cuenta las dos visiones, intentando potenciar las ventajas y minimizar las desventajas.

Las ventajas son:

1. **Desarrollo de habilidades cognitivas:** para Couso (2023) las clases gamificadas permiten personalizar el aprendizaje, consiguiendo que se adapte al ritmo de cada estudiante, con unas recompensas y premios que refuerzan su interés; aparte, se ha observado que la gamificación apoya las habilidades blandas, por ejemplo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración (Couso, 2023).
2. **Motivación y compromiso:** Como se ha comentado, una de las principales ventajas de la gamificación es la capacidad de aumentar la motivación entre el alumnado. Gil-Quintana y Jurado (2020) destacan que la gamificación aumenta la participación activa de los estudiantes en las aulas, así como un mayor compromiso en todo el proceso. Convirtiendo la experiencia educativa en lúdica, el alumnado se involucra más en las clases, participando más activamente en estas.
3. **Aprendizaje personalizado:** Según Ortiz-Colón, Jordán & Agredal (n.d.), las clases gamificadas permiten que los estudiantes consigan logros personales y avancen a su propio ritmo, adaptándose perfectamente a las necesidades de cada alumno y dando un enfoque pedagógico centrado en estudiante, y no un enfoque global para todo el grupo.

4. **Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo:** Nicolás y Castillo (2020) destacan la utilidad de los juegos colaborativos, así como de sus dinámicas para el desarrollo de actividades sociales entre el alumnado, así como el trabajo en equipo y la cooperación entre compañeros. Se encuentran ejemplos en los juegos de coordinación entre diferentes personas para conseguir una meta en común.
5. **Entorno de aprendizaje divertido y creativo:** Los juegos promueven un buen ambiente de trabajo en el aula, divertido y positivo, reduciendo el estrés y la ansiedad entre el alumnado, aspectos relacionados con el mal rendimiento escolar. Con la gamificación, el alumnado está más predispuesto a enfrentar problemas y desafíos y aprender de una forma creativa (Montero 2021).
6. **Potencial en la enseñanza de asignaturas complejas:** Segade & de la Cruz (2021) destacan cómo la gamificación en el aula puede facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de conceptos complejos y abstractos, ya que el alumnado trabaja de una forma interactiva. Las mecánicas de juego permiten abordar de una forma lúdica contenido que podría ser tedioso y complicado.

Y seguidamente, se pueden encontrar las siguientes desventajas:

1. **Superficialidad en el aprendizaje:** Según Couso (2023) los juegos no siempre fomentan un aprendizaje profundo en los niños, aunque sí que modifican estructuras cerebrales. Si la actividad no está bien estructurada, los estudiantes pueden prestar más atención a la puntuación y recompensas que al aprendizaje profundo de contenidos.
2. **Desigualdad en la participación:** Gil-Quintana & Jurado (2020) observan que no todo el alumnado reacciona de la misma forma a una gamificación del aprendizaje, potenciando a estudiantes con un carácter más competitivo y no prestando suficiente atención a los que prefieren metodologías más tradicionales.
3. **Motivación extrínseca:** La gamificación, como destacan Moreira & González (2015), puede hacer que el alumnado se centre en las recompensas externas y de las dinámicas del juego que en la motivación intrínseca por aprender, pudiendo llegar a crear una dependencia hacia los estímulos propios de la gamificación, haciendo disminuir el placer de aprender por interés personal.

4. **Difícil implementación en las aulas:** La implementación en las aulas puede ser costosa y requiere de ciertas competencias por parte del profesorado, competencias técnicas que no todo docente dispone. Falta formación en el profesorado, Universidades (2024).
5. **Resistencia por parte de los docentes:** Segade y de la Cruz (2021) afirman que no todo el profesorado está dispuesto a probar esta metodología, y muchos muestran resistencia a adoptar la gamificación en el aula por falta de formación o por considerar que es menos rigurosa que las metodologías tradicionales.
6. **Pérdida de motivación a largo plazo:** La gamificación puede incrementar la motivación del alumnado a corto plazo, pero si no va evolucionando, esta motivación se va perdiendo con el paso del tiempo, ya que los estudiantes pierden el interés en los juegos una vez acostumbrados a las dinámicas. Profuturadmin (2022).

3.3. La gamificación en el aula de música

Dentro de la enseñanza del lenguaje musical, la gamificación también ha tomado mucho protagonismo, gracias al enfoque innovador que ofrece y al tratarse de una metodología activa, dando la oportunidad de aprender música y desarrollar las competencias musicales de una forma lúdica. La gamificación, al integrarse con la asignatura de música, ofrece un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, dinámico e interactivo.

Como se señala, la gamificación en la enseñanza del lenguaje musical y las habilidades musicales ha demostrado ser una metodología eficaz para captar la atención del alumnado, haciendo el proceso de aprendizaje más accesible.

Fernández (n.d.) destaca la gamificación digital, señalando los videojuegos y otras plataformas interactivas como unas herramientas que permiten a los estudiantes aprender de una forma inmersiva, donde, paralelamente, trabajan aspectos del lenguaje musical como las habilidades rítmicas, armónicas y melódicas.

Otro autor, Gascón (2023), destaca que el aprendizaje basado en juegos (ABJ en adelante) en la asignatura de música de primaria crea un ambiente y un entorno de experimentación ideal para aplicar de forma práctica lo aprendido anteriormente de forma teórica, mejorando sus conocimientos musicales y la comprensión de la teoría musical. Un ejemplo de esto se encuentra en juegos que simulan composiciones musicales, que hacen la actividad más

atractiva y refuerzan las competencias musicales del alumnado gracias a la repetición lúdica y la exploración creativa.

Tradicionalmente, la enseñanza musical ha tenido una serie de hándicaps, como son el miedo al fracaso y la falta de motivación e interés. La gamificación también puede ayudar en estos aspectos del lenguaje musical. Segade y de la Cruz (2021) señalan que las mecánicas del juego (puntos, recompensas, desbloqueo de niveles nuevos, etc.), incorporadas al aula de música, hacen que el alumnado perciba la actividad como más asequible y aumente su motivación para realizarla.

Por otro lado, autores como Couso (2023) investigan cómo los juegos y la gamificación tienen un impacto positivo en el desarrollo cerebral del alumnado de primaria, especialmente dentro del aula de música. Jugar no solo favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que también mejora aspectos tan importantes como la memoria y las habilidades que permiten la resolución de problemas, aspectos muy importantes en el aprendizaje del lenguaje musical. Couso (2023) destaca que los juegos, tanto de mesa como los videojuegos, permiten a los estudiantes interactuar con la música de una forma menos estructurada, potenciando, a través de la experiencia directa, el juego libre.

Otro autor, Montero (2021), defiende la creación de juegos inventados especialmente para el aula de música, adaptándolos a las necesidades y características, tanto del grupo-clase, como del alumnado, para fomentar la creatividad musical. El enfoque planteado defiende una exploración libre de los conceptos del lenguaje musical, en lugar de una repetición de contenidos.

¿Qué beneficios y limitaciones hay en la gamificación en el aula de música? Según Ortiz-Colón, Jordán & Agredal (n.d.), la gamificación en la enseñanza de la música comparte beneficios ya conocidos en esta metodología: permite un aprendizaje más dinámico y participativo, y, como en las metodologías activas, los estudiantes no son meros receptores de información, sino que son los protagonistas de su proceso de aprendizaje. También, el uso de elementos lúdicos hace reducir el miedo al fracaso, propiciando un ambiente más relajado e idóneo para el aprendizaje.

En cambio, como señalan Gil-Quintana & Jurado (2020), la gamificación en el aula de música no es una solución mágica, como se ha señalado en el apartado 3.2. Para que esta metodología

tenga éxito, tiene que tener un buen diseño, con unos objetivos pedagógicos bien marcados y teniendo en cuenta las características del grupo donde se aplicará. Además, Segade y de la Cruz (2021) recalcan que la gamificación no puede sustituir totalmente a la enseñanza tradicional, sino complementar, integrando lo mejor de cada metodología.

Como conclusión, el aprendizaje del lenguaje musical a través de la gamificación ofrece buenas oportunidades para mejorar los conocimientos del alumnado, proporcionando aspectos como un entorno dinámico, colaborativo y altamente motivador. Al integrar los elementos del juego en el aula, los estudiantes pueden desarrollar las competencias musicales de una forma más interactiva, lo que facilita el aprendizaje de los conceptos más complejos de la música.

Se tiene que tener en cuenta que, para maximizar todos los beneficios de esta metodología, se tiene que diseñar y programar cuidadosamente todas las actividades que se realizarán, entendiendo dónde se aplicarán, para que aseguren el cumplimiento de los objetivos establecidos.

4. Contextualización

Esta propuesta de programación didáctica de aula trabajará la gamificación en un grupo de 4º de primaria. Este grupo no ha trabajado nunca esta metodología, aunque están acostumbrados a las metodologías activas, ya que el centro trabaja desde el constructivismo. Ahora se presentarán sus principales características:

4.1. Características del entorno

El colegio está situado en el extremo noroeste de la población, justo al final del núcleo histórico y al lado de una urbanización de casas unifamiliares con jardín. Las casas del pueblo son mayormente adosadas y unifamiliares, aunque en los últimos años se han construido algunos edificios con pisos.

El centro está rodeado de casas y comunica con la antigua carretera Nacional 340, pero hace años que se construyó una variante y esta ha pasado a ser una calle más del pueblo. Desde el centro se contempla un entorno rural, destacando los campos con viñedos y olivos, ya que la comarca tiene una importante industria vitivinícola.

Pegado al colegio, separados por un patio, se encuentra el jardín de infantes municipal, centro que acoge a casi 50 alumnos este curso. Los patios no están comunicados directamente, pero sí que se pueden observar unos a otros.

Cerca del colegio se encuentran diferentes puntos de encuentro recreativo del alumnado: un parque situado en el entorno del teatro municipal, con una gran plaza, y la playa mayor del pueblo, que también actúa como punto de encuentro y juegos.

Se destaca que el pueblo está equipado con una sala polivalente multideportiva, donde se realizan muchas extraescolares, un campo de fútbol municipal y un hub cultural con la biblioteca municipal, locales de asociaciones culturales y la sede de la escuela de música y de la banda.

4.2. Descripción del centro

El centro donde se impartirá la programación didáctica de aula es una escuela pública de línea dos, en un ambiente rural del pre litoral tarraconense. El colegio tiene 280 alumnos entre infantil y primaria y acoge alumnos tanto de la población como de otras poblaciones de la

comarca. Muchos de estos estudiantes acuden a la capital por el trabajo de sus familias, o bien porque en su población no disponen de centro educativo por la falta de alumnado.

El centro escolar está formado por 2 edificios: el histórico y principal, que acoge al alumnado de primaria, y otro de nueva construcción, donde está el alumnado de infantil. Los edificios están rodeados de diferentes patios, destacando una pista multideportiva, un patio con árboles y los patios de infantil, con equipamiento especial para estos cursos. Se destaca que los patios están comunicados entre ellos y se promueve la interacción entre los estudiantes.

El colegio está equipado con diferentes aulas especializadas: un aula de arte, aula de ciencias, aula de inglés y el aula de música, espacio donde se realizará esta programación didáctica. También está una sala polivalente, la biblioteca, zona de dirección, conserjería, sala de profesores, la cocina y el comedor escolar.

4.3. Características del alumnado

El colegio tiene 280 alumnos, la gran mayoría del mismo pueblo, aunque también acoge a muchos de los pueblos vecinos. La lengua vehicular del centro es el catalán, y ésta también es la lengua más utilizada en sus interacciones diarias.

El centro escolar está en una comarca con una economía agrícola, y en los últimos años esto ha atraído numerosas familias de Marruecos. Gracias a estas familias, la escuela aún conserva las dos líneas, ya que hace tiempo que baja la natalidad y mucha gente se marcha a trabajar a las ciudades más cercanas, provocando el despoblamiento rural. Estas familias se han adaptado bien al pueblo y a la escuela. La mayoría del alumnado de origen marroquí son nacidos o escolarizados en el centro desde infantil, lo que hace que todos entiendan perfectamente tanto el catalán como el castellano.

El nivel socioeconómico de las familias es dispar, con una mayoría de nivel medio. Muchas familias trabajan en el sector terciario en las ciudades cercanas, o en la industria turística de la comarca. También existe una parte importante de las familias que trabaja el sector primario, mayormente vitivinícolas; las familias de origen norteafricano y de Europa del este trabajan, la gran mayoría, de obreros en este sector, con un nivel económico medio-bajo.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La siguiente propuesta de programación didáctica está pensada para ser trabajada en el 4º curso de primaria, aplicando una gamificación en el aula de música para el aprendizaje de conceptos clave del lenguaje musical; se llevará a cabo con 4 sesiones durante 4 semanas.

5.1. Título

"Músicos al rescate de la orquesta sinfónica local"

5.2. Fundamentación legislativa curricular

La legislación vigente durante esta propuesta de programación de aula es a nivel estatal la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Al llevarse a cabo en Catalunya tenemos las siguientes leyes a nivel autonómico: el Decreto 175/2022, de 27 de septiembre de 2022, de ordenación en educación primaria. Remarcar que en Catalunya aún está vigente la Ley 12/2009, de 10 de julio, de educación (LEC).

5.3. Destinatarios

La programación didáctica de aula se aplicará al grupo de 4º de primaria. Este grupo está formado por un total de 34 alumnos entre las dos líneas, divididos en dos grupos de 18 alumnos cada uno. 4º A, que será el grupo donde se trabajará esta programación didáctica, son 18 alumnos, 10 niños y 8 niñas. Todos dominan el catalán y el castellano y encontramos 3 casos de dislexia de diferentes niveles.

Se destaca que se han creado los grupos nuevos este curso y tienen nuevo tutor, ya que el centro cambia de tutores y rehace el grupo en 4º de primaria. Haciendo ciclos de 3 cursos académicos. Muchos de ellos no habían estado nunca juntos en el aula.

El grupo está acostumbrado a trabajar con metodologías activas, a pesar de que no han trabajado nunca en una gamificación. Están muy motivados para empezar.

5.4. Objetivos didácticos

En la siguiente tabla se encuentran los objetivos didácticos que se marcan para el proyecto de programación de aula. En ellos destacan el aprendizaje de conceptos del lenguaje musical, así

como su interpretación y ejecución, música y movimiento y de carácter actitudinal durante las sesiones.

Tabla 1. Objetivos didácticos

Objetivos didácticos
<ul style="list-style-type: none">• Seguir el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal.• Interpretar el nombre de las notas de la escala de do mayor y su representación gráfica.• Explicar el valor de las diferentes figuras musicales.• Discriminar los diferentes timbres de los instrumentos musicales de la orquesta sinfónica.• Explicar las características principales de cada familia de instrumentos.• Ejecutar diferentes ritmos escritos con figuras musicales.• Realizar los pasos de baile de una danza popular.• Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas.

Fuente. Elaboración propia

5.5.Saberes básicos

La programación didáctica de aula se aplicará en el 4º curso de primaria. Los saberes básicos se extraen del decreto 175/2022, de 27 de septiembre de 2022, de ordenación de la educación primaria en Catalunya, y son detallados en la siguiente tabla:

Tabla 2. Saberes básicos.

Percepción y análisis:
<ul style="list-style-type: none">• Descubrimiento y descripción de propuestas musicales vocales e instrumentales de diferentes corrientes estéticas, orígenes y épocas producidas por autores locales, regionales, nacionales y de otros lugares del mundo a través de las audiciones activas de conciertos o de música en vivo.• Percepción y expresión de las sensaciones y sentimientos que nos evocan las audiciones y obras trabajadas.• Reconocimiento de profesiones vinculadas en la creación e interpretación musical con perspectiva de género en las audiciones trabajadas.• Discriminación auditiva, clasificación y representación del sonido y sus cualidades a través de diferentes gráficas durante la audición y la práctica musical.

<ul style="list-style-type: none">• Discriminación visual y auditiva de los diferentes materiales sonoros, de la voz y de los instrumentos musicales de las principales familias y agrupaciones por sus características visuales y sonoras en la práctica musical y las audiciones trabajadas.• Identificación y descripción del carácter, el compás y el tempo en audiciones en vivo o grabadas y en las propias interpretaciones.• Adquisición de hábitos de comportamiento y actitud positiva en la percepción de propuestas musicales. El silencio como elemento y condición indispensable para mantener la atención durante la audición y la práctica musical.
Creación e interpretación:
<ul style="list-style-type: none">• Experimentación, exploración creativa de las posibilidades sonoras y expresivas a través de la interpretación e improvisación vocal y corporal en contextos informales y de aula.• Experimentación de las cualidades sonoras, construyendo diferentes tipos de instrumentos con materiales del entorno.• Conocimiento y aplicación de los diferentes conceptos de los lenguajes musicales en la interpretación de propuestas sonoras, vocales e instrumentales practicadas en el aula, en las representaciones y/o conciertos, reconociendo el silencio musical como elemento fundamental.• Uso de aplicaciones digitales de grabación y edición de audio y vídeo, registrando creaciones musicales personales o de grupo para expresar ideas o emociones o utilizándolas para el descubrimiento y análisis de obras.• Realización e interpretación de una creación colaborativa de una práctica musical, identificando y documentando las diferentes fases del proceso, respetando y valorando los diferentes roles ejercidos, el proceso y el producto final.

Fuente. Elaboración propia

5.6. Competencias clave y competencias específicas

Se sigue el decreto 175/2022, de 27 de septiembre de 2022, de ordenación en educación primaria. Donde se establecen las enseñanzas mínimas de primaria en Catalunya, las competencias clave que se trabajarán en esta programación didáctica de aula serán las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia emprendedora (CE).

- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEAM)
- Competencia plurilingüe (CP). Está con menos peso.

Las competencias específicas, dentro de la educación artística (decreto 175/2022, de 27 de septiembre de 2022), que se trabajarán en esta programación de aula serán las siguientes:

- Competencia 1: Descubrir propuestas artísticas de diferentes culturas, épocas y estilos, mediante la percepción y la vivencia, para desarrollar la curiosidad, el respeto y el disfrute.
- Competencia 2: Investigar y analizar diferentes manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales y medios de acceso a la información, para desarrollar el pensamiento propio, la identidad cultural y el espíritu crítico.
- Competencia 3: Experimentar y crear con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, mediante actividades y experiencias que incorporen el aprendizaje autorregulado para expresar y comunicar conocimientos, ideas, sentimientos y emociones.
- Competencia 4: Diseñar, elaborar y difundir creaciones culturales y artísticas grupales, asumiendo diferentes roles, poniendo en valor el proceso, para desarrollar la creatividad y llegar a un resultado final.

5.7. Metodología

Las metodologías que se aplicarán en esta propuesta de programación de aula serán puramente activas, destacando y siendo la principal una gamificación. El aprendizaje se realizará bajo un enfoque constructivista, donde el alumnado será el centro y el protagonista de su aprendizaje, y el docente ejercerá de guía y administrador en todo el proceso. El aprendizaje será un aprendizaje significativo, conectando en todo momento las actividades a realizar con sus conocimientos previos.

Según González y Álvarez (2019), las metodologías activas y en especial la gamificación son idóneas para el trabajo del lenguaje musical y la asignatura de música, aprovechando que en la etapa de primaria los estudiantes son más propensos a aprender mediante juegos. La gamificación engloba una serie de actividades, realizadas en un total de cuatro sesiones,

donde también se aplicarán otras metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo en todas las sesiones. También se realizará una caza del tesoro, metodología que, utilizando las TAC, permitirá al alumnado realizar búsquedas e investigaciones conjuntamente con sus compañeros en el aula. También estarán presentes metodologías como el aprender haciendo (learning by doing), ya que la mayor parte de actividades y juegos se realizan de una forma activa y participativa, ejecutando bailes, percutiendo ritmos, cantando notas y canciones. También se trabajará el aprendizaje basado en retos, ya que el alumnado tendrá que superar misiones y retos para conseguir los objetivos educativos marcados.

Este aprendizaje grupal y cooperativo, con una gamificación con un relato y un hilo conductor para todas las actividades, mantendrá una alta motivación en el grupo, como destaca Montero (2021). En la última sesión se realizará un scape room, que servirá como evaluación final, con juegos y preguntas sobre todo lo trabajado, y para conseguir superar y cerrar el relato del juego propuesto.

5.8. Temporalización

Se tiene en cuenta que el grupo de 4º de primaria tiene clase de música un día a la semana, con una duración de 60 minutos por sesión. La programación de aula se aplicará durante el mes de marzo del 2025, en el segundo trimestre.

Tabla 3. Temporalización.

Marzo 2025				
Lunes 3	Lunes 10	Lunes 17	Lunes 24	Lunes 31
Sesión 1: Primer rescate: equipo de investigación.	Sesión 2: ¡A bailar!	Sesión 3: Sigue el ritmo y consigue llegar al final del camino.	Sesión 4: Y tú, ¿de qué familia eres?	Sesión 5: Último capítulo: ¡Demuestra todo lo aprendido!

Fuente. Elaboración propia

5.9. Sesiones y/o actividades

Seguidamente se detallan las cinco sesiones que se trabajarán en este proyecto de programación de aula, diferenciando cada una en una tabla distinta.

Tabla 4. Sesión 1. Primer rescate: equipo de investigación

Unidad Programación 1	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
	“Primer rescate: equipo de investigación”	Una sesión de 60 minutos
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Explicar el valor de las diferentes figuras musicales. • Interpretar el nombre de las notas de la escala de do mayor y su representación gráfica. • Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas 		
Saberes básicos		
Percepción y análisis: 1,2,3,4,5 y 6 Creación e interpretación: 1,3 y 5		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos del Perfil salida
Ces1, Ces2, Ces3, Ces4	1.1 y 1.2 2.1 y 2.2 3.1 y 3.2 4.1 y 4.2	CCL1,CCL2,CCL3,CD1, CD2,CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CE1, CE2, CE3, CCEC2, CCEC3,
Instrumentos de Evaluación		
Se utilizará la observación directa durante la actividad y una rúbrica al final (anexo 2) de la sesión para evaluar las interpretaciones de las canciones.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
<p>Se ayudará a la lectura y a la comprensión de las tareas escritas a los tres alumnos con dislexias.</p> <p>Se separarán los 3 alumnos con dislexia en grupos diferentes.</p> <p>Se simplificarán las partituras de los alumnos con dislexia: Plicas en la misma dirección y apoyo con notas de color, en el caso de dislexia profunda.</p>		
Descripción Actividades		Recursos <ul style="list-style-type: none"> • 4 ordenadores.

<p>Presentación de la actividad y de la gamificación. Los primeros 10 minutos de clase se dedicarán a explicar el relato e historia de la gamificación a realizar: un malvado villano ha secuestrado los músicos de la orquesta de la ciudad, solo con sus conocimientos y destrezas podrán rescatarlos, superando diferentes pruebas y retos.</p> <p>Seguidamente, y para poder rescatar a la familia del viento, los estudiantes se distribuirán en 4 grupos (2 de 5 y 2 de 4) y se realizará una caza del tesoro (anexo 1). En esta caza del tesoro tendrán que responder a las siguientes preguntas: tendrán que encontrar y escribir los nombres de las notas de una canción y encontrar el valor y el nombre de diferentes figuras musicales. Al final, con la gran pregunta resuelta con los nombres y el valor de las figuras, cada grupo interpretará su canción, diciendo el nombre de las notas y el ritmo (blancas, negras, corcheas y silencios). Al final abrirán la puerta y rescatarán los músicos de la familia de viento. Se reservarán los últimos 10 minutos de clase para escuchar su timbre y hacer una pequeña audición con un video de sus características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a internet. • Pizarra digital • Material fungible • Ficha caza del tesoro.
---	--

Fuente. Elaboración propia

Tabla 5. Sesión 2. ¡A bailar!

Unidad Programación 2	TÍTULO "¡A bailar!"	TEMPORALIZACIÓN Una sesión de 60 minutos
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Seguir el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal. • Realizar los pasos de baile de una danza popular. • Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas. 		
Saberes básicos		
Percepción y análisis: 1,3,4,5 y 6 Creación e interpretación: 1,3 y 5		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos del Perfil salida

Ces1 , Ces3 , Ces4 .	1.1 y 1.2, 3.1,3.2 y 3.3 4.1 y 4.2.	CCL1, CCL2, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CE1, CE3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
Instrumentos de Evaluación		
Se utilizará la observación directa y se anotarán los resultados en una lista de control (anexo 3)		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
No se tomarán medidas especiales para esta actividad.		
Descripción Actividades <p>Relato: Los primeros 5 minutos se explicará la historia y la misión que se debe cumplir: rescatar a los músicos de la familia de cuerda. Para ello se tendrá que percutir correctamente y seguir al ritmo de la música para abrirse paso entre el camino lleno de trampas hacia la celda donde están los músicos.</p> <p>Los siguientes 15 minutos se realizará una actividad de música y movimiento, se explicará que tenemos que entrenar para poder superar la prueba final de la sesión. Se tocará con el piano diferentes patrones rítmico-melódicos, que irán asociados con un animal (perro, elefante, pajarito, rana, serpiente, caballo). Los estudiantes tendrán que moverse imitando el animal al ritmo que interprete el profesor con el piano.</p> <p>Los últimos 30 minutos se dedicarán a montar una danza en el patio escolar. Se explicarán los pasos y la coreografía, será una danza por parejas y en círculo (<i>El ball de l'Os</i>) y tendrán que coordinarse y seguir el ritmo de la música para vencer al guardián de la celda donde están encerrados los músicos de la familia de cuerda.</p> <p>Se reservarán los últimos 10 minutos de clase para escuchar su timbre y hacer una pequeña audición con un video de sus características.</p>		Recursos <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de música. • Conexión a internet. • Youtube. • Piano digital • Aula de música • Patio escolar.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 6. Sesión 3. Sigue el ritmo y consigue llegar al final el camino

Unidad Programación 3	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
		Una sesión de 60 minutos

	"Sigue el ritmo y consigue llegar al final del camino"	
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> Ejecutar diferentes ritmos escritos con figuras musicales. Explicar el valor de las diferentes figuras musicales. Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas. 		
Saberes básicos		
Percepción y análisis: 1,3,4,5 y 6 Creación e interpretación: 1,2,3 y 5		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptoros operativos del Perfil salida
Ces3, Ces4	3.1 y 3.3 4.2 y 4.3	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3, CCEC4
Instrumentos de Evaluación		
Se utilizará una observación directa y se realizará una evaluación final mediante una escala de valoración.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
Se realizarán apoyos en la lectura de las figuras musicales a los alumnos con dislexia, dando más tiempo para leer los patrones rítmicos.		
Descripción Actividades Los primeros 5 minutos se explicará el relato de la actividad. Los estudiantes tendrán que superar un camino lleno de ritmos para llegar al castillo donde están encerrados los músicos de los instrumentos de percusión. Solo recordando lo aprendido en clases anteriores y practicando antes lo conseguirán. Los siguientes 15 minutos se realizará la primera actividad: se recordarán los diferentes ritmos y valores de las figuras trabajadas: negra, blanca, corcheas y		Recursos <ul style="list-style-type: none"> Instrumentos Orff. Tiza para cemento. Fichas con figuras musicales. Pizarra digital. Patio del colegio. Aula de música

<p>silencio de negra. Se percutirán con las palmas y se crearán de forma libre diferentes patrones con ellos (máximo 4 pulsaciones).</p> <p>La siguiente actividad se realizará en el patio del colegio durante los próximos 30 minutos. El maestro dibujará un puente que cruza el patio con diferentes casillas, en cada una de ellas habrá un instrumento Orff. Los alumnos tendrán que cruzar el puente percutiendo los ritmos que proponga el vigilante del castillo (interpretado por el docente). Si un alumno falla percutiendo el ritmo vuelve a la salida; solo podrán entrar al castillo cuando todos los estudiantes crucen el puente.</p> <p>Se reservarán los últimos 10 minutos de clase para escuchar su timbre y hacer una pequeña audición con un video de sus características.</p>	
---	--

Fuente. Elaboración propia

Tabla 7. Sesión 4. Y tú, ¿de qué familia eres?

Unidad Programación 4	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
	Y tú, ¿de qué familia eres?	Una sesión de 60 minutos
Objetivos didácticos/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar los diferentes timbres de los instrumentos musicales de la orquesta sinfónica. • Explicar las características principales de cada familia de instrumentos. • Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas. 		
Saberes básicos		
Percepción y análisis: 1,3,4,5 y 6 Creación e interpretación: 2.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores operativos del Perfil salida
Ces1, Ces2,	1.1 y 1.2, 2.1,2.2 y 2.3,	CCL1., CCL2, CCL5, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC1, CCEC3, CCEC4.

Instrumentos de Evaluación	
<p>Se utilizará la observación directa y se realizará una ficha durante la actividad, que será corregida por el docente.</p> <p>La última actividad se evaluará con una rúbrica de autoevaluación de cada grupo.</p>	
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)	
<p>Se dará más tiempo y apoyo a los alumnos con dislexia para realizar la ficha.</p> <p>Se leerán los huecos a rellenar y se explicará la tarea a realizar.</p>	
<p>Descripción Actividades</p> <p>Los primeros 5 minutos de la sesión se explicará el relato de la gamificación: ya tenemos todos los músicos rescatados, y hoy vendrán a nuestra escuela a enseñarnos sus instrumentos musicales, pero primero (los siguientes 20 minutos) se realizarán unas audiciones de su timbre y jugaremos a descubrir su nombre y sus características, rellenando unas fichas especiales para esta sesión (ver anexo 6).</p> <p>Pasado el tiempo, se recibirá una llamada que han robado todos los instrumentos y no pueden acudir al centro.</p> <p>Esta última parte de la clase se dedicará a fabricar instrumentos con materiales reciclados, previamente elegidos por el maestro, con las características de cada familia. Para esta actividad se recuperan los grupos de trabajo de sesiones anteriores.</p>	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital • Conexión a internet. • Fichas sobre las audiciones. • Material reciclado para la construcción de instrumentos musicales.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 8. Sesión 5. Último capítulo: ¡Demuestra todo lo aprendido!

Unidad Programación 5	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
	“Último capítulo: ¡Demuestra todo lo aprendido!”	Una excursión de una mañana de 10 a 12.30.
<p>Objetivos didácticos/aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar diferentes ritmos escritos con figuras musicales. • Interpretar el nombre de las notas de la escala de do mayor y su representación gráfica. • Explicar el valor de las diferentes figuras musicales. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar los diferentes timbres de los instrumentos musicales de la orquesta sinfónica. • Explicar las características principales de cada familia de instrumentos. • Seguir el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal. • Recordar los pasos de baile de una danza popular. • Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas. 		
Saberes básicos		
<p>Percepción y análisis: 1,2,3,4,5,6 y 7</p> <p>Creación e interpretación: 1,3 y 5</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos del Perfil salida
Ces1, Ces2, Ces3, Ces4	1.1 y 1.2, 2.1 y 2.2 y 2.3, 3.1 y 3.2, 4.1 y 4.2 y 4.3	CCL1. CCL2, CCL3, CCL5, CMCCTE1, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
Instrumentos de Evaluación		
Se utilizará la observación directa y se anotarán los resultados en una lista de control.		
Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)		
<ul style="list-style-type: none"> • Se separan los alumnos con dislexia en grupos distintos. • Estos recibirán ayuda para leer las preguntas y apoyo en su comprensión. 		
Descripción Actividades <p>En esta última sesión se explicará el final de la historia: el malvado villano continua libre, y aprovechando que la policía estaba distraída ha robado todos los instrumentos de la orquesta. Ahora tenemos músicos, pero no instrumentos. Para poder atrapar al villano y recuperar los instrumentos, el alumnado tendrá que realizar un scape room, superando todas las pruebas propuestas; para ello tendrán que demostrar que conocen todos los elementos del lenguaje musical trabajados en clase de música.</p> <p>La actividad se realizará en la sede de la escuela de música y orquesta local. Allí los alumnos realizarán un scape room diseñado con Genialy. Tendrán que superar las diferentes pantallas en distintas aulas de la escuela de</p>		Recursos <ul style="list-style-type: none"> • 4 ordenadores portátiles (uno por equipo) • Escuela de música. • Instrumentos reales de la orquesta. • Músicos de la orquesta.

música; la actividad se realizará en grupos, como la sesión 1. Estas pruebas constarán de poner nombre a notas, discriminación tímbrica de instrumentos, reconocer patrones rítmicos y realizar un baile. Superado este escape room, los alumnos, podrán entrar a la sala de ensayo de la orquesta, recuperar los instrumentos de los músicos y poder asistir a una audición con instrumentos reales, donde los podrán ver y tocar algunos de ellos. Para terminar, los músicos acompañarán una de las canciones aprendidas en clase mientras los estudiantes cantan.	
---	--

Fuente. Elaboración propia

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

Las sesiones 1 y 3 se llevarán a cabo en el aula de música que el centro tiene equipada para el área de música. Esta aula ya dispone de la mayoría de recursos que se utilizarán en las sesiones de esta propuesta de programación de aula. Siendo esta la que se utiliza siempre para las clases de música en todos los cursos de educación primaria.

Las sesiones 2 y 3 se realizarán parcial y totalmente en uno de los patios escolares, respectivamente. Ya que requieren de un espacio que el aula de música no dispone. Para estas sesiones se tendrá que preparar el material y el espacio previamente, para no perder demasiado tiempo de la sesión. Pintando y marcando el suelo y preparando los recursos fuera del patio. El patio elegido será el que está más cerca del aula de música, ya que dispone de un suelo con asfaltado que facilitará las actividades. La pista polideportiva está ocupada en las horas de la sesión de música por la especialista de educación física.

Para la última sesión (la número 5) se realizará una salida a la escuela municipal de música, situada en la misma población a menos de 500 m. La salida se puede hacer con el acompañamiento sólo de las tutoras y el especialista de música, y no hace falta pedir permisos especiales, ya que se autorizan las salidas locales al principio de curso.

5.11. Recursos humanos y materiales

En esta propuesta de programación didáctica de aula se trabajará con diferentes recursos: primeramente, como recursos humanos estará principalmente el especialista de música durante todas las sesiones, y músicos de los instrumentos trabajados en las sesiones especiales. En la salida del centro se contará con el apoyo de las dos tutoras del curso.

Como recurso material principal se cuenta con el aula de música, debidamente equipada con los materiales necesarios para realizar la programación didáctica del aula y con algún recurso material externo para algunas sesiones. Del aula de música se utilizarán: la pizarra digital, instrumentos Orff, equipo de música y el piano. Para algunas actividades de búsqueda de información y la realización de la última sesión, se utilizarán 4 ordenadores portátiles con conexión a Internet. También se necesitará una selección de material reciclado, seleccionado por el docente, para la fabricación de instrumentos musicales.

Fuera del aula de música se utilizará un piano, equipo de reproducción de música portátil, tizas especiales para cemento y fichas con diferentes figuras musicales, ya que se realizarán actividades fuera del patio. Cada sesión tendrá su material especial de fichas especiales para las actividades propuestas. Se destaca que, para la última sesión, realizada en la escuela de música municipal, se utilizará ese espacio para toda la sesión, con diferentes instrumentos reales de cada familia musical, que se encargarán de llevar los músicos de la orquesta.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

Toda la programación didáctica del aula será una actividad inclusiva y adaptada para todo el alumnado del curso. Se aprovecharán las virtudes que tiene la música como área inclusiva. Donde todos los estudiantes pueden colaborar y aportar en la interpretación del gran grupo.

Para los tres alumnos con dislexia se adaptarán las fichas para que puedan leerlas mejor, utilizando diferentes apoyos: el uso de colores en las notas de la escala de do (utilizando los 7 colores del arcoíris en su mismo orden), simplificación de las partituras, quitando información y poniendo las plicas de las notas todas en la misma dirección y potenciando la memoria y la repetición, realizando las interpretaciones de ritmos y canciones conjuntamente con sus compañeros. También se les dará apoyo en la lectura y comprensión de los enunciados de las fichas y más tiempo para responder las cuestiones del “scape room” final.

En las actividades de trabajo en grupo se crearán grupos heterogéneos, separando a los alumnos con dislexia y los estudiantes que ya tienen conocimientos de lenguaje musical por su asistencia a extraescolares de música, intentando crear unos grupos de trabajo equilibrados y competentes para la realización de las diferentes actividades.

Para terminar, se respetará el ritmo de aprendizaje de cada alumno, potenciando la interpretación grupal en contra de la individual, ayudando al alumnado a superar miedos e inseguridades escénicas.

5.13. Sistema de Evaluación

La propuesta de programación de aula tendrá tres fases diferenciadas de evaluación: una **evaluación inicial**, donde se anotarán sus conocimientos previos; esta evaluación se realizará antes de la primera actividad, y se realizará con diferentes juegos, ya creados, con Genialy en la pizarra digital. Se utilizará la observación directa y se anotarán los resultados en una lista de control.

Durante todas las actividades de la gamificación, se evaluará de forma **continua** mediante la observación del docente; algunas de las actividades también utilizarán otras herramientas como rúbricas, listas de control y escalas de calidad. Gracias a esta evaluación se podrá hacer un seguimiento real de la evolución de los conocimientos de los estudiantes y la necesidad de hacer algún refuerzo o rectificación.

Para terminar, se realizará una **evaluación final**, donde se anotarán los resultados de todo el proceso en una rúbrica. En esta evaluación se tendrán en cuenta tanto las observaciones y anotaciones de las diferentes actividades como los resultados de la última sesión de la gamificación. Al final, el alumnado realizará una autoevaluación y una coevaluación de la gamificación.

5.13.1. Criterios de evaluación

Tabla 9. Criterios de evaluación

Objetivos Didáctico 1	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Ejecutar diferentes ritmos escritos con figuras musicales. 	Ces2, Ces3	2.2, 3.1, 3.3,	CCL1, CCL5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 6 y 7 Creación e interpretación: 1, 3 y 5		
Objetivos Didáctico 2	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Interpretar el nombre de las notas de la escala de do 	Ces2, Ces3.	2.2, 3.1.	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4 CPSAA5, CE2, CCEC3.
	Saberes básicos		

mayor y su representación gráfica.	Percepción y análisis: 3 Creación e interpretación: 3		
Objetivos Didáctico 3	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Explicar el valor de las diferentes figuras musicales. 	Ces2, Ces3	2.2, 3.1, 3.3	CCL1, CCL5, CMCCTE1, CE1, CCEC2.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 6 Creación e interpretación: 3		
Objetivos Didáctico 4	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Discriminar los diferentes timbres de los instrumentos musicales de la orquesta sinfónica. 	Ces1.	1.1, 1.2	CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC1, CCE2.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 4 y 5.		
Objetivos Didáctico 5	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Explicar las características principales de cada familia de instrumentos. 	Ces1, Ces2	1.1, 1.2, 2.1, 2.2.	CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3, CPSAA4, CCEC1, CCEC2.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 4, 5, 7		
Objetivos Didáctico 6	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Seguir el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal. 	Ces3, Ces4	3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2	CCL1, CCL5, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
	Saberes básicos		
	Creación e interpretación: 1, 3 y 5.		
Objetivos Didáctico 7	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Recordar los pasos de baile de una danza popular. 	Ces3, Ces4	3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2	CCL1, CCL5, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 1, 2, 6 Creación e interpretación: 1, 5		
Objetivos Didáctico 8	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida
<ul style="list-style-type: none"> Colaborar y participar activamente, conjuntamente con sus compañeros, en las actividades propuestas. 	Ces1, Ces2, Ces3 y Ces4	1.2, 2.2, 3.3, 4.1, 4.2 y 4.3	CCL1, CCL5, CPSAA4, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
	Saberes básicos		
	Percepción y análisis: 7 Creación e interpretación: 5		

Fuente. Elaboración propia

5.13.2. Instrumentos de evaluación

En este apartado se presentan las diferentes herramientas de evaluación que se utilizarán durante la programación didáctica del aula. La principal será la observación directa del especialista de música, que observará el progreso de los grupos e individual de los estudiantes durante todas las actividades propuestas; estas observaciones se anotarán en unas listas de control (ver anexos 3) y escalas de valoración (ver anexo 4), que evaluarán tres fases: la evaluación inicial, una continua y una evaluación final al terminar la gamificación. Algunas actividades se evaluarán con una rúbrica (ver anexos 2) y en la de interpretación de una coreografía se utilizará una rúbrica de autoevaluación (ver anexo 5). Las fichas que se realizarán durante todas las actividades se guardarán en un portfolio, que se cerrará al finalizar la programación.

Después de la última sesión se realizará una evaluación final de cada alumno con una rúbrica (ver anexo 7) y una evaluación mediante una escala de valoración (ver anexo 8) por parte del alumnado participante.

Tabla 10. Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
Observación directa	Respuestas orales, interpretaciones y ejecuciones musicales.
Lista de control	Interpretaciones, respuestas por escrito y respuestas orales.
Escala de valoración	Interpretaciones y ejecuciones.
Rúbrica	Interpretaciones y productos finales.
	Autoevaluación.
Portfolio	Fichas realizadas.

Fuente. Elaboración propia

6. Conclusiones

El objetivo principal en la realización de este TFG ha sido diseñar una programación didáctica de aula basada en la gamificación para el aprendizaje de los elementos del lenguaje musical en el segundo ciclo de educación primaria. Para esta conclusión final, se analizará si se han conseguido lograr los objetivos, tanto el general como el específico. Primeramente, se considera que se ha logrado realizar el objetivo principal de este TFG:

- Diseñar una programación didáctica de aula basada en la gamificación para el aprendizaje de los elementos del lenguaje musical en el segundo ciclo de educación primaria.

Para conseguir el logro de este objetivo se ha realizado la programación didáctica del aula, marcando destinatarios y contexto, para los cuales se han diseñado 5 sesiones con diferentes actividades que trabajan el aprendizaje del lenguaje musical en las aulas, desde conceptos teóricos como son el nombre de las notas y el valor de las figuras, hasta actividades mucho más activas y prácticas, como por ejemplo la creación de coreografías, la interpretación de canciones o la fabricación de instrumentos para entender las características de las diferentes familias musicales.

Se considera también superados los objetivos específicos, ya que sí que se ha podido recopilar una bibliografía en base a la mejora del aprendizaje, viéndose esta reflejada en el apartado 3, el marco teórico. También se han incorporado las técnicas y las dinámicas del juego en todas las actividades planteadas, unidas por un relato e hilo conductor. Estas contenían tanto actividades de gamificación analógica como digital, aprovechando las ventajas de ambas. Todas estas actividades se han justificado debidamente dentro del currículo de enseñanzas de educación primaria. Y como último, se evalúa el mejoramiento del rendimiento y la motivación al final de programación mediante una coevaluación de la actividad.

Para la elaboración de las sesiones y actividades se han elegido diferentes metodologías activas, destacando por encima de todo la gamificación y el trabajo en grupo. Este tipo de metodologías participativas estimulan y motivan al alumnado, además de que para el aprendizaje del lenguaje musical y la práctica musical son muy importantes, ya que sin la práctica no se podría mejorar el área de la interpretación. Por esta razón, todas las actividades se realizan en grupos: algunas en grupos de 4 o 5 alumnos y otras en gran grupo, dando gran

importancia a las interpretaciones grupales, que ayudan a superar el miedo escénico y posibles vergüenzas al actuar delante de sus compañeros.

Se ha diseñado esta programación pensando en el constructivismo, dando el protagonismo del proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes, potenciando las competencias clave, trabajadas de forma transversal en todas las sesiones. El docente ejercerá de guía y de narrador de todo el relato, el hilo conductor de la gamificación, ayudando a crear un ambiente idóneo para su realización.

La programación se tendrá que someter a evaluación y a revisión, observando y anotando posibles problemas una vez que se aplique en el aula real, ya que posiblemente algunos puntos, como son la temporalización o funcionamiento de alguna actividad, se tengan que modificar. La música, como todo arte, tiene un ritmo de aprendizaje dispar y heterogéneo entre el alumnado. Conocer sus conocimientos previos y observar su ritmo de aprendizaje será vital para conseguir un aprendizaje significativo.

7. Consideraciones finales

Para la realización de este TFG he tenido en cuenta dos temas muy importantes y motivadores: por un lado, la educación musical, ya que he trabajado, desde hace más de 18 años, como docente de esta materia, conjuntamente con clases de instrumentos de viento y metal en una escuela municipal de música, y, por otra parte, las metodologías activas, concretamente la gamificación. Considero muy importante el uso de estas metodologías para un aprendizaje más motivador y significativo del alumnado.

Por otra parte, pienso que, para el aprendizaje del lenguaje musical en concreto y la música en general, las metodologías no pueden ser de otra forma que activas; el lenguaje se aprende hablando y, en su versión musical, tocando e interpretando. He intentado crear una selección de actividades que reflejen esta forma de entender la docencia musical, buscando un equilibrio entre la gamificación analógica y la digital, demostrando que esta metodología se puede aplicar de las dos formas, no sólo la digital, que es la más utilizada y la que está más de moda en la actualidad. Esto lo he intentado conseguir con la elaboración de un buen relato, que involucre al alumnado dentro de la historia, y que les motive en el avance de la misma.

Para terminar, en este TFG me resultaba primordial dar visibilidad a los grandes valores universales de la música y del juego infantil: la socialización, el trabajo en grupo, la práctica como camino al cumplimiento de objetivos, la motivación, la diversión y la creación artística como fuente de belleza y bienestar.

8. Referencias Bibliográficas

- Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego: Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro*. Ediciones Destino.
- David Hernández Tinoco. (2021, January 30). *Instrumentos de percusión* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aYNGfbQ81_w
- Decreto 150/2017, de 17 de octubre, de la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema educativo inclusivo. Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña, núm. 7477, de 19 de octubre de 2017, 1-18. <https://portaljuridic.gencat.cat/ca/document-del-pjur/?documentId=799722>
- Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica. Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña, núm. 8762, de 29 de septiembre de 2022, 1-491. <https://dogc.gencat.cat/ca/document-del-dogc/?documentId=938401>
- Fernández, A. J. P. (n.d.). *Gamificación y aprendizaje musical. Nuevas perspectivas sobre el uso de videojuegos en el aula de Primaria*. Ludomusicología. <https://doi.org/10.58079/r3fd>
- Gamificación en la asignatura de música: un enfoque innovador para el aprendizaje*. (n.d.). NomuLabs. <https://nomulabs.com/Blog/blog/gamificaci%C3%B3n-en-la-asignatura-de-m%C3%BAsica-un-enfoque-innovador-para-el-aprendizaje>
- Gascón, S. M. (2023, August 15). El aprendizaje basado en juegos en la educación musical. *Melómano - La Revista De Música Clásica*. <https://www.melomanodigital.com/el-aprendizaje-basado-en-juegos-en-la-educacion-musical/>
- Gil-Quintana, J., & Jurado, E. P. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González, A. M., & Álvarez, C. F. (2019). *Gamificación en la enseñanza: Claves para su implementación en el aula*. Ediciones Pedagógicas.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Ley 12/2009, de 10 de julio, de Educación. Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña, num. 5422, de 16 de julio de 2009, 1-254

https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/normativa/normativa-educacio/lec_12_2009.pdf

- Moreira, M. A., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15.
<https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Montero, M. S. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos*
- Nicolás, A. M. B., & Castillo, E. C. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *EduTec Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 73, 174–189.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (n.d.). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Redalyc*.
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Profuturadmin, & Profuturadmin. (2022, September 7). La gamificación educativa en cinco preguntas. *ProFuturo - Programa de educación digital impulsado por Fundación Telefónica y Fundación “la Caixa”*.
<https://profuturo.education/observatorio/enfoques/la-gamificacion-educativa-en-cinco-preguntas/>
- 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, núm. 52, de 3 de marzo de 2022, 24386 – 24504.
<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>
- Sandra. (2024, February 22). La importancia de la educación musical en la infancia. *Royal School of Music*. <https://royalschoolofmusic.es/la-importancia-de-la-educacion-musical-en-la-infancia/>
- Segade, H. A., & De La Cruz, S. G. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *ENSAYOS Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 1(36), 167–182. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v36i1.2644>
- Smile and Learn - Español. (2018, July 17). *Los instrumentos de cuerda para niños: Episodio 1 - Aprende música* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=leuxuvo3wF0>
- Smile and Learn - Español. (2018, July 19). *Los instrumentos de viento para niños: Episodio 2 - Aprende música* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iPvI8BuF_xQ
- Universidades, S. (2024, July 4). Gamificación en el aula. *Santander Open Academy*.
<https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>

View of La gamificación educativa. (n.d.). Una alternativa para la enseñanza creativa.
Universidad de Barcelona.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>

Zichermann, G. (2013, January 20). Rethinking elections with gamification. *HuffPost*.
https://www.huffpost.com/entry/improve-voter-turn-out_b_2127459

9. Anexo

Anexo 1

Figura 1. *Ficha sesión 1*

Caza del Tesoro

Escribe el nombre de la escala musical.

Escribe el nombre de todas las notas, ¡cuidado que están mezcladas!

Busca el valor de las notas y practica el ritmo.

Rellena con el ritmo y las notas la siguiente canción e interprétala.

Fuente. Elaboración propia

Anexo 2

Tabla 11. Rúbrica actividad 1

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Necesita mejorar
Explica el valor de las diferentes figuras musicales	Explica con claridad y precisión el valor de todas las figuras musicales y las compara con ejemplos.	Explica correctamente la mayoría de las figuras musicales, con algunos ejemplos.	Explica sólo algunas figuras musicales, con errores menores.	No explica o tiene grandes errores en la explicación de las figuras musicales.
Interpreta el nombre de las notas de la escala de Do mayor y su representación gráfica	Nombra todas las notas de la escala de Do mayor correctamente y las representa gráficamente sin errores.	Nombra la mayoría de las notas de la escala de Do mayor y las representa con pocos errores.	Nombra algunas notas de la escala y las representa con varios errores.	No reconoce o representa incorrectamente la mayoría de las notas de la escala.
Colabora y participa activamente en las actividades propuestas	Participa activamente, ayuda a los compañeros y colabora eficazmente en todas	Participa en la mayoría de las actividades y colabora adecuadamente con el grupo.	Participa esporádicamente y muestra poco interés en colaborar.	No participa en las actividades ni muestra disposición

Fuente. Elaboración propia

Anexo 3

Tabla 12. Lista control Actividad 2

Criterios de Evaluación	Sí	No
Sigue el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal		
Mantiene el ritmo en la mayoría de los movimientos.		
Usa la expresión corporal para acompañar el ritmo de la música.		
Realiza los pasos de baile de una danza popular		
Realiza los pasos principales de la danza correctamente.		
Demuestra fluidez y coordinación en la ejecución de los pasos de baile.		
Colabora y participa activamente en las actividades propuestas		
Participa de manera activa en todas las actividades de grupo.		
Ayuda y colabora con los compañeros durante las actividades de danza.		

Fuente. Elaboración propia

Anexo 4

Tabla 13. Escala de valoración sesión 3

Criterio	Siempre	La mayoría de veces	A veces	Nunca
Precisión en la ejecución rítmica.				
Ejecuta los ritmos de manera constante y precisa.				
Mantiene la sincronización con el ritmo sin pausas ni errores.				
Adapta el ritmo a diferentes tempos según lo indicado.				
Conocimiento y explicación del valor de las figuras musicales.				
Identifica correctamente el valor de cada figura musical.				
Explica claramente cómo se usa cada figura en la estructura rítmica.				
Aplica el conocimiento de figuras musicales en la lectura e interpretación de ritmos.				
Participación activa y colaboración en grupo.				
Participa activamente en todas las actividades propuestas.				
Colabora de manera respetuosa y constructiva con sus compañeros.				
Aporta ideas o sugerencias que beneficien al grupo.				

Fuente. Elaboración propia

Anexo 5

Tabla 14. Rúbrica de autoevaluación sesión 3

Criterio	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Necesito mejorar
He bailado siguiendo el ritmo	Mantengo el ritmo de la música durante toda la coreografía, sin perder el compás en ningún momento.	Mantengo el ritmo de la música la mayor parte del tiempo, con solo un par de momentos de desconexión.	Sigo el ritmo en varias partes de la coreografía, pero pierdo el compás en varias ocasiones.	No he logrado seguir el ritmo en la mayoría de la coreografía, perdiendo el compás frecuentemente.
He ejecutado todos los pasos	Realizo todos los pasos de la coreografía de forma precisa y con la energía adecuada.	Realizo la mayoría de los pasos de forma correcta, con algunos pequeños errores de ejecución.	Realizo algunos pasos correctamente, pero omito o fallo en ejecutar varios de ellos.	No ejecuto muchos de los pasos de la coreografía o me detengo en varias ocasiones.
He colaborado y respetado al grupo	Colaboro plenamente y respeto a todos los miembros, fomentando un ambiente de apoyo y respeto.	Colaboro con todos los miembros, pero a veces podría mejorar en escuchar o apoyar más activamente.	Intento colaborar, pero en algunas ocasiones tengo dificultades para trabajar en equipo.	No he colaborado adecuadamente ni respetado a algunos miembros del grupo, creando tensiones en el grupo.

Fuente. Elaboración propia

Anexo 6

Ilustración 1. *Ficha viento madera*



Fuente. Elaboración propia

Ilustración 2. *Ficha viento metal*



Fuente. Elaboración propia

Ilustración 3. *Ficha cuerda*



Fuente. Elaboración propia

Ilustración 4. *Ficha percusión*



Fuente. Elaboración propia

Anexo 7

Tabla 15. Rúbrica de evaluación final

Criterios de evaluación	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Necesita mejorar
Ejecuta diferentes ritmos escritos con figuras musicales	Ejecuta con precisión todos los ritmos escritos, manteniendo el tempo en todo momento.	Ejecuta la mayoría de los ritmos con precisión, con solo ligeros fallos de tempo.	Ejecuta algunos ritmos correctamente, pero comete varios errores en el tempo.	No ejecuta los ritmos ni logra mantener el tempo en la mayoría de los ritmos escritos.
Interpreta el nombre de las notas de la escala de do mayor y su representación gráfica	Identifica y nombra correctamente todas las notas de la escala de do mayor y su representación.	Identifica y nombra correctamente la mayoría de las notas de la escala, con algunos errores menores.	Identifica algunas notas de la escala, pero se confunde con otras o en su representación gráfica.	Tiene dificultad para identificar y nombrar las notas de la escala de do mayor.
Explica el valor de las diferentes figuras musicales	Explica con claridad y precisión el valor de todas las figuras musicales.	Explica correctamente el valor de la mayoría de las figuras, aunque tiene pequeños errores.	Explica de forma básica el valor de algunas figuras, con varios errores.	No logra explicar el valor de la mayoría de las figuras musicales.
Discrimina los diferentes timbres de los instrumentos de la orquesta sinfónica	Reconoce y distingue claramente el timbre de cada instrumento de la orquesta sinfónica.	Reconoce la mayoría de los timbres, aunque confunde algunos instrumentos.	Reconoce solo algunos timbres y confunde varios instrumentos.	Tiene dificultad para reconocer y diferenciar los timbres de los instrumentos de la orquesta.
Explica las características principales de cada familia de instrumentos	Explica con precisión y claridad las características de cada familia de instrumentos.	Explica correctamente las características de la mayoría de las familias, con algunos errores.	Explica solo algunas características de las familias de instrumentos, con errores frecuentes.	Tiene dificultad para explicar las características de las familias de instrumentos.
Sigue el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal	Sigue el ritmo utilizando movimientos corporales y baile con precisión y sincronía.	Sigue el ritmo en la mayoría de los movimientos, con algunos desajustes.	Intenta seguir el ritmo, pero tiene dificultad para mantenerlo en varios momentos.	No logra seguir el ritmo utilizando el baile y la expresión corporal.
Recuerda los pasos de baile de una danza popular	Recuerda y ejecuta todos los pasos de la danza de manera fluida y precisa.	Recuerda y ejecuta la mayoría de los pasos de manera correcta, con pequeños errores.	Recuerda algunos pasos de la danza, pero olvida o ejecuta mal varios de ellos.	Tiene dificultad para recordar y ejecutar los pasos de la danza.

Colabora y participa activamente en las actividades propuestas	Participa activamente y colabora en todas las actividades, mostrando disposición y respeto.	Participa en la mayoría de las actividades y colabora con sus compañeros, con algunos fallos.	Participa en algunas actividades, pero muestra una actitud pasiva y colabora de forma limitada.	No participa activamente ni colabora adecuadamente con sus compañeros.
---	---	---	---	--

Fuente. Elaboración propia

Anexo 8

Tabla 16. Escala de valoración final gamificación

Criterios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
He aprendido los elementos del lenguaje musical				
He participado y colaborado con mis compañeros				
La actividad ha sido divertida y motivadora				
Quiero hacer otra actividad de gamificación				

Fuente. Elaboración propia