



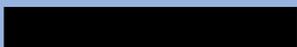
GENERALITAT
VALENCIANA

iseacv

“My classgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Trabajo fin de grado

Alumno/a: Amparo Espinós Juan



Director/a del TFG: José Personat Remolar

Grado Superior de Música

Curso académico
2022 – 2023



“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

RESUMEN

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir, mediante la motivación, mejores resultados. Esta ha sido elegida como temática para poder conseguir una mejoría en los resultados generales del aula y por el inmenso potencial que tiene su uso en la educación, logrando que el alumnado adquiriera conocimiento de una forma lúdica, genuina y significativa, como hemos dicho anteriormente, mediante la motivación.

El juego siempre ha estado ligado al aprendizaje, creando un constante proceso de descubrimiento mediante el cual adquieren habilidades gracias a la propia experiencia. A su vez, el acercamiento de las nuevas generaciones a las tecnologías es más prematuro. Esto ha hecho que desde hace algún tiempo, desde el ámbito educativo se haya contemplado la necesidad de crear redes virtuales para dar respuesta al alumnado nativo digital ante diversas problemáticas, como es en este caso, la plataforma web ‘MyClassGame’.

MyClassGame, es una herramienta diseñada para utilizar en entornos educativos, la cual permite insertar actividades que pueden favorecer la motivación y el interés de los alumnos/as, los cuales han ido desmotivándose o abandonando los estudios elementales de música en los últimos años.

Ese abandono o desinterés del alumnado en los estudios elementales de música nos hace reflexionar sobre cómo estamos impartiendo las clases y pensar en la necesidad de realizar un cambio en la forma de cómo enseñar música en nuestros centros.

A lo largo del trabajo se establecen argumentos variados del potencial de las nuevas tecnologías y las metodologías activas en la educación. Asimismo, se citan argumentos a favor de la gamificación.

Para finalizar se plantea una propuesta didáctica que incluye una serie de sesiones con actividades basadas en los objetivos y contenidos del Decreto 159/2007 del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales de música y se regula el acceso a estas enseñanzas.

Palabras clave: Juego, educación, myclassgame, gamificación, genially, TIC y motivación.

ABSTRACT

Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve, through motivation, better results. This has been chosen as a theme to achieve an improvement in the overall results of the classroom and the immense potential of its use in education, making students acquire knowledge in a playful, genuine and meaningful way, as we said before, through motivation.

Play has always been linked to learning, creating a constant process of discovery through which they acquire skills thanks to their own experience. At the same time, the approach of the new generations to technologies is more premature. This has meant that for some time now, the educational field has been contemplating the need to create virtual networks to respond to the digital native students in the face of various problems, as in this case, the web platform 'MyClassGame'.

MyClassGame is a tool designed for use in educational environments, which allows the insertion of activities that can promote the motivation and interest of students, who have been demotivating or abandoning elementary music studies in recent years.

This abandonment or disinterest of students in elementary music studies makes us reflect on how we are teaching the classes and think about the need to make a change in the way we teach music in our centers.

Throughout the work, various arguments are made about the potential of new technologies and active methodologies in education. Likewise, arguments in favor of gamification are cited.

Finally, a didactic proposal is proposed that includes a series of sessions with activities based on the objectives and contents of Decree 159/2007 of the Consell, which establishes the curriculum of elementary music teachings and regulates access to these teachings.

Keywords: Game, education, myclassgame, gamification, genially, ICT and motivation.

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Antecedentes y estado de la cuestión.....	1
1.2 Objeto de estudio y justificación.....	2
1.2.1 Características psicoevolutivas del alumnado.....	6
1.2.2 Lenguaje musical.....	6
2.MARCO LEGISLATIVO.....	8
3.OBJETIVOS.....	8
4.COMPETENCIAS.....	9
4.1 Competencias Clave.....	9
4.2 Competencias musicales.....	10
5. CONTENIDOS.....	11
6 METODOLOGÍA.....	12
6.1 Aprendizaje basado en retos.....	12
6.2 Aprendizaje cooperativo.....	13
6.1 Dalcroze y Bapne.....	14
6.2 Flipped Classroom.....	15
6.3 Gamificación.....	16
6.4 Elección, apartados y funcionalidad de la plataforma digital.....	20
6.5 Herramientas y webs empleadas.....	37
7.EVALUACIÓN.....	39
7.1 Criterios de evaluación.....	39
7.2 Instrumentos de evaluación.....	40
8.PROPOSTA DIDÁCTICA.....	41
8.1 Introducción.....	41
8.2 Situación de aprendizaje, intención educativa y agrupamientos.....	41

8.3 Relación con los ODS 2030.....	41
8.4 Atención a la diversidad.....	44
8.5 Misiones.....	44
8.6 Secuenciación.....	47
8.6.1 Actividad inicial.....	47
8.6.2 Sesión 1.....	50
8.6.3 Sesión 2.....	53
8.6.4 Sesión 3.....	54
8.6.5 Sesión 4.....	55
8.6.6 Actividad individual 1.....	56
8.6.7 Sesión 5.....	57
8.6.8 Actividad individual 2.....	58
8.6.9 Sesión 6.....	59
8.6.10 Actividad individual 3.....	60
8.6.11 Sesión 7.....	61
8.6.12 Actividad individual 4.....	63
8.6.13 Sesión 8.....	64
9.CONCLUSIONES.....	65
BIBLIOGRAFÍA.....	66
ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES.....	69
Índice de imágenes.....	69
Índice de tablas.....	70
ANEXO.....	71

1 INTRODUCCIÓN.

El juego ha estado presente en la sociedad desde el principio de los tiempos y es necesario para el óptimo desarrollo de los niños/as. El juego y el aprendizaje están estrechamente conectados, pero no lo suficiente en las aulas.

Desde hace unos años, en el ámbito educativo se ha contemplado la necesidad de crear redes virtuales para potenciar el nivel del alumnado a través de los juegos, es decir, a través de la gamificación, la cual tiene el objetivo principal de educar al alumnado a través de los juegos virtuales potenciando, entre otras, la motivación, la concentración y el esfuerzo.

El juego es un factor muy importante en el cual los niños/as aprenden a trabajar de forma colectiva, favoreciendo de esta forma la solidaridad, formando y creando el propio carácter del alumno/a y potenciando la creatividad. También ayuda al alumnado a potenciar y perfeccionar la paciencia, el ingenio y la agilidad (visual, táctil, corporal y auditiva).

El presente trabajo pretende dar visibilidad sobre la importancia pedagógica del juego como recurso educativo en las enseñanzas elementales de música, en concreto, en tercer curso de la asignatura de lenguaje musical.

1.1 Antecedentes y estado de la cuestión.

Los juegos se han convertido en una parte importante de la educación, puesto que estos son atractivos y motivadores, sin embargo, en las aulas de lenguaje musical no se suelen emplear, llegando esto a desmotivar al alumnado.

Cuando en un ambiente del juego los participantes se enfrentan a un reto y no pueden vencerlo, no se afecta su autoestima o motivación, al contrario, los competidores vuelven a intentarlo una y otra vez. Los juegos posibilitan diferentes estrategias de solución y con ello, propician que los jugadores sean creativos en la elaboración de sus diferentes intentos. Lo interesante de esta dinámica es que permite que los jugadores obtengan nuevos conocimientos, desarrollen nuevas habilidades, e incluso cambien sus actitudes.

El término gamificación es un anglicismo y su raíz proviene de la palabra game. De esta manera, gamificar significa llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación, los recursos humanos o el propio desempeño del trabajo.

La gamificación aparece como una herramienta de transformación educativa que fue nombrada en 2002 por primera vez por Nick Pelling, un programador informático británico e inventor de juegos icónicos, para referirse a la adaptación del juego en la educación. Sin embargo, no fue hasta 2010 que comenzamos a ver la gamificación como un concepto y un proceso comercial, y donde realmente comenzó a ganar impulso.



Imagen 1: Nick Pelling, primero en utilizar el término «Gamificación»

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno/a dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. Es una serie de estrategias empleadas para motivar y divertir a grupos de personas de manera que sientan que "viven" en un entorno de juego dentro de un contexto que convencionalmente no está ligado a lo lúdico.

1.2 Objeto de estudio y justificación

El motivo por el cual se elige el tema de la gamificación es por el gran potencial que tiene su uso en la educación, logrando que el alumnado adquiriera conocimiento de una forma lúdica, genuina y significativa.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Siguiendo las directrices del ISEACV y la Orden 24/2011, el trabajo de fin de título, deberá contener una creación, una interpretación o una investigación pedagógica o musicológica. En este caso, se ha realizado un estudio didáctico sobre la gamificación como medio para el aprendizaje del lenguaje musical en el aula.

Desde hace años, la tecnología ha ido introduciéndose en el aula con un fin transformador, complementando el sistema tradicional y llevando consigo mayoritariamente la inclusión del juego y de la gamificación como recurso educativo.

Desde que la tecnología entró en las aulas, se han realizado varios estudios los cuales han demostrado la influencia positiva del elemento lúdico en los entornos educativos.

El juego es una combinación entre aprendizaje y diversión. Este puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se plantean y se planifican conscientemente, el alumnado aprende los contenidos a través de un elemento generador de motivación y socialización.

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños/as. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños/as se relacionan con otros niños/as, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños/as exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

Los niños/as juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños/as son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social.

Para ello queremos añadir en el aula, la plataforma web MyClassGame, que como hemos dicho anteriormente es una herramienta diseñada para utilizar en entornos educativos, la cual permite insertar actividades que pueden favorecer la motivación y el interés de los alumnos/as.

Esta transformación en la educación permitirá que el alumnado disfrute durante su proceso de aprendizaje, y de esta forma contribuirá a que los estudiantes no abandonen los estudios por falta de interés, motivación y gusto por la asignatura.

Se han buscado datos sobre el número de alumnos/as matriculados en la provincia de Alicante, en las enseñanzas elementales regladas, tanto en conservatorios públicos, como en conservatorios privados y podemos observar que en la provincia de Alicante las cifras han ido disminuyendo.

- 2017/2018

TODOS LOS CENTROS	
EE. Regladas Elementales	
AMBOS SEXOS	
Alicante/Alacant	2.257 ³

Tabla 1: Datos del Ministerio de Educación y FP.

- 2018/2019

TODOS LOS CENTROS	
EE. Regladas Elementales	
AMBOS SEXOS	
Alicante/Alacant	2.160 ³

Tabla 2: Datos del Ministerio de Educación y FP.

- 2019/2020

TODOS LOS CENTROS	
EE. Regladas Elementales	
AMBOS SEXOS	
Alicante/Alacant	2.095 ³

Tabla 3: Datos del Ministerio de Educación y FP.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

- 2020/2021

TODOS LOS CENTROS	
EE. Regladas Elementales	
AMBOS SEXOS	
Alicante/Alacant	1.870

Tabla 4: Datos del Ministerio de Educación y FP.

- 2021/2022

TODOS LOS CENTROS	
EE. Regladas Elementales	
AMBOS SEXOS	
Alicante/Alacant	1.811

Tabla 5: Datos del Ministerio de Educación y FP.

La observación de los datos nos muestra un evidente descenso en el número de estudiantes en las enseñanzas elementales de música. En un intervalo de cinco años, se ha registrado una disminución de 446 alumnos y alumnas.

Este descenso en el número de estudiantes debe llevarnos a reflexionar sobre las metodologías utilizadas en el aula y la necesidad de innovar y adaptarnos a los cambios en la sociedad. Es importante tener en cuenta que las nuevas generaciones están creciendo en un mundo cada vez más tecnológico, en el que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) juegan un papel fundamental en su día a día.

Por lo tanto, es fundamental que la enseñanza de la música incorpore las TIC para mantenerse al día y atraer a los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo e interactivo. La inclusión de las TIC en el aula de música puede ofrecer nuevas oportunidades para el aprendizaje y la creatividad, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar con la música de manera más innovadora y emocionante.

En conclusión, la caída en el número de estudiantes en las enseñanzas elementales de música debe ser una llamada a la innovación y la adaptación, incorporando las TIC en el aula para mejorar la calidad del aprendizaje y atraer a más estudiantes hacia la música.

1.2.1 Características psicoevolutivas del alumnado

En tercer curso de enseñanzas elementales, el alumnado suele tener edades comprendidas entre los 9 y 10 años, según lo establecido en el Decreto 159/2007 en su artículo 7, que establece que la edad ordinaria para cursar estas enseñanzas es entre los 8 y 12 años.

En cuanto a las características psicoevolutivas del alumnado, según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1982), se encuentran en las etapas de operaciones concretas y operaciones formales. En ambas etapas, los estudiantes son capaces de clasificar y relacionar conceptos, crear melodías y ritmos, y solucionar problemas concretos de manera lógica.

En la etapa de operaciones concretas, el pensamiento se vuelve más lógico debido a la consecución del pensamiento reversible, la conservación, la clasificación, la seriación, la negación, la identidad y la compensación. También son capaces de adoptar la perspectiva de otro y considerar las intenciones en el razonamiento moral.

En la etapa de operaciones formales, el pensamiento se vuelve hipotético y puramente simbólico, lo que les permite realizar razonamientos abstractos e hipotéticos. También surgen preocupaciones acerca de la identidad y las cuestiones sociales, lo que los hace más conscientes y críticos con el mundo que los rodea.

Es importante tener en cuenta estas características psicoevolutivas del alumnado en la enseñanza de la música, ya que pueden influir en su capacidad para comprender y crear música de manera efectiva. Además, las metodologías utilizadas en el aula deberían tener en cuenta estas etapas evolutivas para asegurarse de que sean adecuadas para el desarrollo cognitivo y emocional del alumnado.

1.2.2 Lenguaje musical

El lenguaje musical ha de ser el eje vertebrador de toda la enseñanza de la música, y no debe confundirse con la interpretación que a veces se hace de la música como lenguaje y lo que comunica la realización musical.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Con la expresión lenguaje musical se quiere designar el conjunto de términos y conceptos que definen el conjunto de recursos integrados en la música como ciencia y arte que permiten la realización del hecho musical.

La expresión lenguaje musical engloba los tradicionales conceptos de solfeo y teoría de la música. El objeto fundamental del estudio del lenguaje musical en el grado elemental implica la adquisición del conocimiento significativo del código que permite hablar sobre música empleando los términos adecuados para que esta comunicación pueda ser compartida; implica también la posesión de los conceptos necesarios para la descodificación de su representación gráfica así como su codificación para la representación significativa de las producciones ajenas o propias; e implica la capacidad para la realización musical en los aspectos de lectura, escritura y composición.

Por otra parte, el conocimiento del lenguaje musical propicia en el alumno/a el desarrollo de las capacidades vocales, rítmicas, psicomotoras, auditivas y expresivas como consecuencia del ejercicio motivado por el propio aprendizaje.

El conocimiento del lenguaje musical deberá proporcionarle al alumno/a el dominio de la lectura y escritura musicales para lo cual habrá de contar con las capacidades pertinentes. El uso de la voz y la formación del oído, la adquisición del ritmo y el desarrollo psicomotor son los cauces para la adquisición de dichas capacidades.

2.MARCO LEGISLATIVO

Ley Orgánica 2/2006 del 3 de mayo , de Educación.

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

DECRETO 132/2001, de 26 de julio, por el que se establece el currículo del grado superior de música en la Comunitat Valenciana y el acceso a dichas enseñanzas.

DECRETO 48/2011, de 6 de mayo, del Consell, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores y se determina el marco normativo para la implantación de los planes de estudios correspondientes a los títulos oficiales de graduado o graduada en las diferentes enseñanzas artísticas superiores, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

Real Decreto 157/2006, de 22 de diciembre, por el que se fijan los aspectos básicos del currículo de las enseñanzas profesionales de música reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Decreto 159/2007, de 21 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales de música y se regula el acceso a estas enseñanzas.

3.OBJETIVOS

El objetivo principal es diseñar una propuesta didáctica gamificada para el alumnado de 3º de Lenguaje Musical que conduzca a alcanzar los siguiente objetivos específicos:

- Desarrollar la capacidades vocales, rítmicas,psicomotoras, auditivas y expresivas utilizando el juego como recurso motivacional para el aprendizaje.
- Compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través juegos de canto, de movimiento, de la audición y de la práctica instrumental (voz y/o cuerpo).

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

- Relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz y/o cuerpo).
- Descubrir la necesidad del código musical para la creación musical, su representación significativa y su interpretación, y profundizar en el conocimiento del mismo.

4.COMPETENCIAS

4.1 Competencias Clave

Encontramos 8 competencias clave del currículo definidas en el artículo 12 del DECRETO 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria (etapa que equivale a las enseñanzas elementales de música), desde la asignatura de Lenguaje Musical contribuimos a la adquisición en mayor medida de las siguientes:

➤ Competencia en comunicación lingüística:

Se desarrolla cada vez que se lleva a cabo una acción comunicativa mediante el docente y el alumno/a, o entre el alumno/a y sus compañeros.

➤ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:

Se desarrolla cada vez que se aplica el razonamiento matemático, como por ejemplo en las sumas de figuras para averiguar el compás en el que se encuentran.

➤ Competencia digital:

Al emplear la plataforma el alumnado se alfabetiza digitalmente y hace un uso crítico de las TIC.

➤ Aprender a aprender:

Mediante su avatar y la autoevaluación de cada reto o actividad, el alumno/a es consciente del propio proceso de aprendizaje.

➤ Competencia personal, social:

Al interactuar con sus compañeros en acciones grupales, el estudiante se implica en el bienestar colectivo.

4.2 Competencias musicales

Desde las enseñanzas elementales de música contribuimos desde la base a que nuestros educandos adquieran las competencias musicales tal y como detalla José Luis Zaragoza (2009:65), siendo estas:

- La competencia perceptiva se alcanza la capacidad de experimentar conscientemente diferentes niveles de percepción musical.
- Competencia musicológica es la capacidad de conceptualizar la terminología musical, identificando, comprendiendo, relacionando y transfiriendo todos aquellos conocimientos declarativos que constituyen los materiales que utiliza el discurso musical.
- Competencia instrumental es la capacidad de tomar conciencia de las posibilidades de transferencia que desarrolla la escucha y la práctica musical respecto a las habilidades del pensamiento global y secuencial y otras habilidades cognitivas descritas anteriormente.
- Competencia creativa a través del uso de materiales diversos para crear música.
- Competente en la expresión musical será aquella persona que sepa cantar, formando parte de una agrupación o en solitario, que baile o al menos sincronice el movimiento con otros intérpretes, y sepa utilizar un instrumento musical para interpretar melodías o acompañamientos con un dominio técnico aceptable.

De estas 5 competencias musicales sobre las que nos habla José Luis Zaragoza , 4 estarán presentes en la propuesta didáctica las cuales son:

- Expresión musical: Se adquiere realizando actividades musicales que impliquen el canto, baile o interpretación; ya sea individual o en grupo.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

- Creativa: Se potencia mediante la creación de música empleando los códigos del lenguaje musical. Puede darse con instrumentos tradicionales, tecnológicos o el propio cuerpo.
- Perceptiva: Se produce durante la escucha activa de la música.
- Musicológica : Es la facultad de identificar, comprender y relacionar los elementos que forman el discurso musical.

5. CONTENIDOS

En el Decreto 159/2007, de 21 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales de música se enumeran una serie de contenidos:

- Ritmo.

Percepción, identificación e interiorización del pulso. Percepción, identificación e interiorización del acento. Reconocimiento de unidades métricas (compases) binarias, ternarias y cuaternarias, tanto de subdivisión binaria como ternaria. Fórmulas rítmicas básicas. Simultaneidad de ritmos homogéneos. Tempo y agógica. Práctica, identificación y conocimiento de grupos de valoración especial contenidos en un pulso. Práctica, identificación y conocimiento de signos que modifican la duración. Práctica, identificación y conocimiento de figuras rítmicas características. Práctica e identificación de cambios de compás con equivalencias.

- Entonación, audición y expresión.

Educación de la voz. Respiración, emisión, articulación. Altura del sonido. Sensibilización y práctica melódica tanto auditiva como vocal. Reproducción memorizada vocal y escrita de fragmentos melódicos y canciones. Lectura de notas con emisión vocal del sonido que les corresponde. Claves de Sol en 2ª y Fa en 4ª. Reconocimiento auditivo y reproducción vocal de intervalos. Reconocimiento auditivo de intervalos . Interpretación vocal al unísono y a dos voces de obras adecuadas al nivel con o sin texto, con o sin acompañamiento. Iniciación al estudio de las claves de Do en 3ª y Do en 4ª. Percepción e identificación de grados y funciones tonales, escalas,

alteraciones. Sensibilización, identificación y reconocimiento de elementos básicos, armónicos y formales, con dificultad adecuada al nivel (tonalidad bimodal, modulaciones, cadencias, frases, ordenaciones formales: repeticiones, imitaciones, variaciones, contraste). Reproducción de audiciones rítmicas, melódicas y rítmicomelódicas a una voz. Identificación de errores o diferencias entre un fragmento escrito y lo escuchado. Identificación, conocimiento e interpretación de los términos y signos que afectan a la expresión. Utilización improvisada de los elementos del lenguaje musical, con o sin propuesta previa. Desarrollo de la sensibilidad auditiva. Práctica de lectura a vista. Desarrollo permanente y progresivo de la memoria musical. Práctica de la improvisación. Adquisición de hábitos correctos y eficaces de estudio. Iniciación a la comprensión de las estructuras musicales en sus distintos niveles. Selección progresiva en cuanto al grado de dificultad de los ejercicios, estudios y obras del repertorio vocal que se consideren útiles para el desarrollo conjunto de la capacidad musical y técnica del alumno/a. Desarrollo de automatismos. Práctica de la relajación.

6 METODOLOGÍA

Con el fin de que el aprendizaje sea significativo se han integrado métodos educativos que engloban el aprendizaje activo, participativo y lúdico a través recursos metodológicos tales como la gamificación, el aprendizaje basado en retos, el, la clase invertida y el aprendizaje cooperativo, entre otros. De este modo, el/la docente impartirá la asignatura a partir de una metodología ecléctica favoreciendo los distintos modelos de aprendizaje del alumnado y asegurando así el alcance de objetivos y la adquisición de las competencias del Lenguaje Musical.

6.1 Aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en retos es una metodología educativa que se enfoca en el desarrollo de habilidades y competencias a través de la resolución de problemas o desafíos. En esta metodología, el aprendizaje se centra en el estudiante y su capacidad para aplicar conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones reales y retadoras.

En el aprendizaje basado en retos, el docente plantea un reto o problema a los estudiantes y los guía en el proceso de investigación, análisis y solución del mismo. El

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3° de grado elemental.

reto debe ser significativo y relevante para el estudiante, y debe estar relacionado con situaciones reales o problemas del mundo real.

La metodología del aprendizaje basado en retos se basa en tres fases principales: la fase de exploración, la fase de desafío y la fase de solución. En la fase de exploración, los estudiantes investigan y analizan el problema o reto planteado, identificando las necesidades y recursos necesarios para su solución.

En la fase de desafío, los estudiantes trabajan en equipo para diseñar y planificar una solución al problema, aplicando sus conocimientos y habilidades. Finalmente, en la fase de solución, los estudiantes implementan su solución y evalúan su efectividad y éxito.

El aprendizaje basado en retos promueve el trabajo en equipo, la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico. Además, fomenta la autonomía del estudiante y su capacidad para aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales y relevantes. En resumen, el aprendizaje basado en retos es una metodología efectiva y significativa que promueve el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades y competencias clave.

6.2 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un recurso metodológico que tiene como objetivo fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo y efectivo.

En esta metodología, los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar objetivos comunes y se apoyan mutuamente para lograr el éxito. El aprendizaje cooperativo se basa en cinco elementos clave: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción cara a cara, las habilidades sociales y la evaluación grupal.

- La interdependencia positiva se refiere a la idea de que los estudiantes trabajan juntos para lograr un objetivo común y que el éxito de uno depende del éxito de todos.
- La responsabilidad individual se refiere a la idea de que cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y del éxito del grupo.
- La interacción cara a cara se refiere a la idea de que los estudiantes deben comunicarse y colaborar en persona para lograr el éxito.

- Las habilidades sociales se refieren a las habilidades necesarias para trabajar en equipo, como la comunicación, la resolución de conflictos y la toma de decisiones.
- La evaluación grupal se refiere a la evaluación del aprendizaje no solo de cada estudiante individualmente, sino también del grupo en su conjunto.

El aprendizaje cooperativo puede ser utilizado en diferentes contextos y disciplinas, y se puede implementar de diferentes maneras, como en debates, proyectos en grupo, juegos de roles, entre otros. Esta metodología fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación, la colaboración y la responsabilidad individual, habilidades y competencias clave para el éxito en el mundo laboral y en la vida en general.

En resumen, el aprendizaje cooperativo es un recurso metodológico que promueve el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, fomentando el aprendizaje significativo y efectivo.

6.1 Dalcroze y Bapne

El método Dalcroze es una pedagogía musical que enfatiza en la relación del cuerpo y la música, y cómo esta interacción puede ayudar en la comprensión y expresión del lenguaje musical. Este método se basa en la teoría de que el movimiento y el ritmo son elementos esenciales de la música y busca desarrollar la conciencia corporal, la coordinación y la improvisación musical. El método utiliza ejercicios de solfeo rítmico, improvisación vocal y coreografía para ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de la música.



Imagen 2: Método Dalcroze. Alumnos/as creando una coreografía.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Por otro lado, el método BAPNE utiliza una variedad de enfoques, como la improvisación musical, la percusión y el canto para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El objetivo principal de este método es mejorar la calidad de vida de las personas con necesidades especiales a través de la música y la terapia.



Imagen 3: Método Bapne. Niños/as haciendo percusión corporal en parejas.

6.2 Flipped Classroom.

Aula invertida o Flipped Classroom, es un modelo pedagógico en el cual los alumnos/as preparan y estudian la lección en su casa y en el aula se hacen los deberes y se organizan debates y trabajos individuales o en grupo para aprender y el profesor/a hace de guía, todo apoyado por las nuevas tecnologías.

De la descripción del aula invertida se deriva que el enfoque cambia totalmente, ya no es el profesor/a el protagonista, el que enseña mientras los alumnos y alumnas escuchan y guardan silencio, sino que son los niños y niñas los protagonistas, los que debaten, plantean dudas y aprenden desde un punto de vista mucho más práctico.

El aula invertida o Flipped Classroom tiene varias ventajas, entre las que se pueden destacar las siguientes:

- El protagonismo pasa a los alumnos y alumnas. Los niños y niñas son los que asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje y pasan a ser sujetos activos del mismo. Se unen para dar soluciones a problemas, debatir sobre temas en clases o llevar adelante proyectos en grupo.
- Se produce una consolidación de los conocimientos más duradera. Es evidente que se aprende más rápido y de forma más eficaz haciendo que estudiando solo la teoría. En el aula invertida o Flipped Classroom los conocimientos se fijan de forma más sencilla y perdurable en la mente del alumnado. Por otro lado, se favorece que el tiempo que se pasa en el aula se dedique a la resolución de dudas o de problemas más complejos.
- La forma de aprender es flexible. El uso de las nuevas tecnologías ayuda a que el alumno o alumna pueda adaptar el aprendizaje a su ritmo, por ejemplo, si está utilizando un vídeo para aprender puede pararlo y verlo todas las veces que necesite y en cualquier momento.
- Se produce una mejora de las habilidades para el trabajo en equipo. La forma de aprender en el aula invertida es totalmente colaborativa. Para llevar adelante un proyecto es necesario el aporte de todos los alumnos y alumnas implicados, todos deben dar ideas y trabajar para lograr un objetivo común.
- La motivación del alumnado aumenta. Los alumnos y alumnas son conscientes de que el aprendizaje está en sus manos por lo que aumenta su motivación y sus ganas de aprender y, además, se aprende haciendo por lo que es un método divertido y ameno.

6.3 Gamificación

Como hemos dicho anteriormente, La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3° de grado elemental.

La gamificación favorece el aprendizaje y el rendimiento académico:

- Aumenta la motivación hacia el aprendizaje. La gamificación como herramienta en el aula potencia la predisposición del alumno/a a aprender y genera un menor rechazo con respecto al estudio tradicional.
- Enfrenta al alumno/a con diferentes niveles de dificultad. Su esencia se asemeja a la de un videojuego: a medida que se resuelven retos, estos se vuelven más complejos. Estos niveles de dificultad no tienen límites y se puede utilizar en todas las etapas educativas.
- Favorece el conocimiento. La adquisición de conocimientos está relacionada con el interés y la comprensión que tienen los alumnos/as de los conceptos. Algunos conceptos complejos no son fáciles de asimilar. La gamificación favorece la comprensión de todo tipo de ideas, lo que facilita su aprendizaje.
- Crece la atención y la concentración. Si los alumnos/as están motivados, sienten que son capaces de entender las materias. Si el reto les resulta sugestivo, pondrán toda su atención y concentración. Aprender será como un juego y, por ello, pondrán todo su esfuerzo en lograrlo.
- Optimiza el rendimiento académico. Es uno de los beneficios que mejor define qué es la gamificación. Si el alumnado entiende y asimila los conceptos, contará con más herramientas para afrontar los exámenes con éxito. Interiorizar el conocimiento se consagra como un método más eficaz que el aprendizaje por medio de reglas mnemotécnicas.
- Mejora la lógica y las estrategias para la resolución de problemas. Esto es una característica fundamental de cualquier juego educativo. El alumnado debe investigar cómo resolver una serie de retos educativos. Para ello necesitan utilizar el pensamiento lógico y el aprendizaje, mediante un proceso deductivo basado en la prueba-error.

La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento académico:

- Hace más divertidas las asignaturas. El concepto de clase con libros y cuadernos puede ser poco estimulante, sobre todo si se utiliza diariamente. La gamificación puede aplicarse en todas las asignaturas y favorecer el aprendizaje de conceptos abstractos de una forma más práctica.
- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. Aunque no necesita siempre de las nuevas tecnologías, algunas como la robótica educativa o el diseño de videojuegos ayuda a que el alumnado comience familiarizarse con los avances tecnológicos. Esto les permite integrarlos en su forma de aprender y de vivir de manera temprana y natural.
- Ayuda a un buen uso de los videojuegos. Una de las herramientas de la gamificación más interesantes son los videojuegos y su utilización con un fin educativo. El objetivo es que los vean como un pasatiempo que deben usar de manera moderada y responsable.

Favoreciendo las relaciones sociales:

- Estimula las relaciones sociales. La mayor parte de las herramientas de gamificación funcionan en grupo. De esta manera, el alumnado debe aprender a comunicarse y a trabajar en equipo para conseguir el objetivo. Cada estudiante asume un papel en el juego a un mismo nivel. Esto permite que el alumnado comience a interiorizar el concepto de inclusividad
- Temática y componentes de la gamificación.

Es imprescindible que los estudiantes conecten con la temática elegida, por ello se eligió hacer sobre alguna película y finalmente se decidió el universo de Harry Potter.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.



Imagen 4: Fondo de Harry Potter elegido para la web @myclassgame

Según Werbach (2012), los pilares de la gamificación son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. La interacción de esos tres elementos, es lo que origina la actividad gamificada.

A. Las dinámicas son patrones y pautas que dirigen el juego evitando caer en la rutina y generando feedback constante. El principal elemento es la narrativa, sobre la cual giran el resto de componentes. También los eventos aleatorios impulsarán la dinámica del aula. Todo esto generará diversas emociones: curiosidad, alegría, competitividad, satisfacción, y demás; que mantendrán la motivación del participante.

B. Las mecánicas son aquellos componentes visibles que indican el progreso del jugador dentro de los cuales se encuentran:

- Retos y misiones. Son acciones pautadas que el jugador ha de llevar a cabo para conseguir las recompensas y poder desbloquear el resto de misiones. Servirán para introducir al alumnado en la mecánica del juego.
- Competición. Se fomentarán las actividades en las que los equipos compitan por objetivos y a su vez colaboren con sus compañeros por un fin común.
- Equipos. Se formarán para realizar actividades de forma cooperativa.
- Recompensas. Son adquisiciones (medallas, insignias, poderes) que los jugadores reciben por superar acciones. A su vez, en función del momento y persona que lo otorga pueden ser:

- Fijas: Aquellas que el alumnado sabe que va a conseguir como en el caso de las medallas puesto que al inicio de las actividades se indica qué medalla se ganará.
- Aleatorias: El jugador desconoce la recompensa pero sabe que la hay.
- Inesperada: Son completamente imprevisibles. Algunas de ellas se incluyen en los eventos aleatorios.
- Sociales: Las que un jugador otorga a otro.

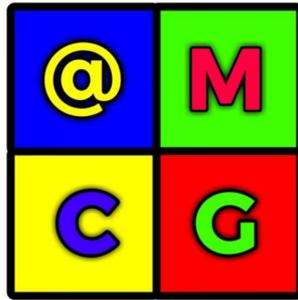
C. Componentes. Se trata de los aspectos concretos que forman las dinámicas. También engloba a las herramientas que se emplean para la creación de las actividades. Entre ellos encontramos:

- Avatares. Están representados por personajes de Harry Potter. Cada jugador puede configurar y actualizar su avatar en función de sus gustos personales.
- Puntos (XP). Son valores numéricos que el jugador obtiene por diversas vías: superar un reto, tener un buen comportamiento, etc. Se puede hacer uso de ellos para conseguir algún bien o servicio. Los puntos positivos (XP) aumentarán la experiencia del alumnado.
- Monedas. Se pueden conseguir realizando actividades y sirven para poder comprar en la tienda algunos artículos como podría ser: Un comodín, vida extra, etc.
- Vida (HP). Son valores numéricos que el jugador obtiene o pierde por diversas vías: Retos, comportamientos, etc

6.4 Elección, apartados y funcionalidad de la plataforma digital.

Para llevar a cabo el proyecto virtual se ha elegido la plataforma @myclassgame, impulsada por el ingeniero en telecomunicaciones Juan Torres. Desde el inicio del desarrollo de aplicación web en 2017, diversos docentes se han unido, aportando su conocimiento y perfeccionándola. MyClassGame, es una herramienta diseñada para implementarla en entornos educativos.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.



Imágen 5: Icónico de la página myclassgame

Además, gracias a su versatilidad cuenta con un sinfín de opciones para configurar y crear un entorno de aprendizaje personalizado. Permite insertar actividades y enlazarlas mediante códigos HTML.

Diversos experimentos con dicha aplicación concluyeron que tras implementarla en las aulas, se logró un aumento de la inclusión y la reducción de tasa de bullying y abandono. Asimismo, se mejoró la atención del alumnado con necesidades educativas. Gracias a las herramientas que incluye, se pudieron integrar de forma más eficiente valores como el respeto, la autonomía y la participación afectiva. En definitiva, se alcanzó una experiencia educativa más activa, reflejándose de forma positiva en el rendimiento académico. (Torres, J, 2019, p.9).

La plataforma está inspirada en las siguientes metodologías:

En primer lugar, la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) impulsada por Dewey, que pretende desarrollar las habilidades sociales e inteligencias múltiples de Gardner. Esta, potencia la autonomía además de la inclusión y tolerancia (Lorenzo.S., Escandell.M.O, 2003, p.25).

También se incorpora metodología de aprendizaje cooperativo, en la que el alumno/a está en constante interacción con el resto de sus compañeros, siendo el docente un mero guía. De esta forma, el alumno/a aprende con sus iguales mediante el diálogo, la participación y la reflexión.

Está demostrado que el aprendizaje cooperativo, aumenta la variedad de experiencias educativa y desarrolla las inteligencias múltiples expuestas por Gardner. Esto se debe a que se resuelven conflictos, se escucha de forma activa, etc (Torrego, 2012, pg.178).

En definitiva, está demostrado que las metodologías anteriormente expuestas repercuten en un mayor rendimiento académico, además del desarrollo emocional y del pensamiento crítico. Asimismo, al tratarse de un aprendizaje autónomo, el docente puede atender mejor al alumnado con necesidades educativas especiales.

Myclassgame se puede considerar una plataforma LMS (Learning Management System), pues funciona como un sistema de gestión del proceso de aprendizaje. Además, en ella se almacenan las diversas actividades planificadas.

Las características de las LMS que comparte la plataforma myclassgame son las siguientes: son flexibles para permitir una mayor adaptación al perfil del alumnado; posibilita acceder a las actividades desde cualquier ubicación; puede enlazarse con otras herramientas digitales. (Munte, G., 2021).

Aunque en dicho caso se presenta como una plataforma de apoyo y complementaria a la educación presencial, brinda la posibilidad de gestionar un aprendizaje completamente en línea. Además, es un espacio completamente gratuito para docentes de diversas áreas y niveles educativos.

En primer lugar, la plataforma da la opción de acceder como alumno/a o como docente. Tras acceder como docente se crea la clase con la temática de Harry Potter y una ratio de 8 alumnos/as. (Aunque siempre está la opción de añadir más alumnado). Después, se crean los perfiles de los estudiantes, que durante la sesión presencial habrán podido elegir entre los diferentes personajes de la película; junto a su avatar y alias. Para las actividades en equipo, la plataforma da la opción de crear grupos bien por sorteo o por decisión del docente. La plataforma contiene los siguientes elementos que se mostrarán a continuación y los cuales son completamente modificables por el docente.

Hay que tener presente que todo el contenido girará entorno a la aventura inicial, a la cual se sumarán el resto de componentes y herramientas. Como se nombra en el

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

apartado de la elección de la temática, la aventura se centrará en el mundo de Harry Potter y se desarrollará en diferentes lugares del mapa.

En adelante se desarrollan los elementos que van a utilizarse en el aula:



Tabla 6: Elementos del juego de la plataforma myclassgame.

1. Eventos. El apartado de eventos de @myclassgame es una herramienta que permite la generación aleatoria de eventos en el aula con el objetivo de fomentar la dinámica y la participación de los estudiantes. La duración de estos eventos puede variar en función del objetivo que se quiera lograr y pueden ser programados previamente por el docente o generados aleatoriamente por la herramienta.

Entre los eventos que se pueden generar en @myclassgame se encuentra la posibilidad de que un alumno/a responda una cuestión, lo que fomenta la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes. También se puede generar un pasapalabra por grupos, lo que permite fomentar la competencia entre los estudiantes y mejorar el trabajo en equipo. Otro evento que se puede generar es el cambio de equipo, lo que permite la formación de nuevos grupos y fomenta la interacción entre los estudiantes.

Todas estas acciones conllevarán una recompensa si se superan, lo que puede ser motivador para los estudiantes y fomentar su participación en el juego.

En resumen, el apartado de eventos de @myclassgame es una herramienta que permite la generación aleatoria de eventos en el aula con el objetivo de fomentar la dinámica y la participación de los estudiantes. Esto puede ser una forma efectiva de mejorar el aprendizaje activo y motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.



Imagen 6: Evento de pregunta aleatoria

2. Comportamientos. Este apartado de comportamientos de @myclassgame es una herramienta que permite la clasificación de las diversas acciones que suceden durante el progreso de los estudiantes. Estas acciones pueden ser positivas o negativas y se traducen en un premio o un castigo en forma de puntos que se suman o restan al progreso del estudiante en el juego.

Entre los comportamientos positivos que se pueden clasificar en @myclassgame se encuentra ser el más creativo de la sesión, lo que puede fomentar la creatividad y el pensamiento innovador en los estudiantes. También se puede premiar el trabajo en equipo, la participación activa en clase, la iniciativa en la resolución de problemas, entre otros.

Por otro lado, los comportamientos negativos también se pueden clasificar en @myclassgame. Estos comportamientos pueden ser copiarse del compañero, ser irrespetuoso, no seguir las normas de la clase, entre otros. Estos comportamientos negativos pueden tener un impacto negativo en el progreso del estudiante en el juego y pueden servir como una forma de retroalimentación para mejorar el comportamiento del estudiante en clase.

En resumen, el apartado de comportamientos de @myclassgame es una herramienta útil para clasificar los comportamientos positivos y negativos de los estudiantes en clase. Esto puede ser una forma efectiva de fomentar comportamientos positivos y mejorar la conducta de los estudiantes en el aula. Además, permite una retroalimentación constante y en tiempo real del progreso del estudiante en el juego, lo que puede ser motivador para el estudiante y fomentar el aprendizaje activo.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.



Imagen 7:Comportamiento positivo



Imagen 8:Comportamiento negativo

3.Penalizaciones. El apartado de penalizaciones de @myclassgame es una herramienta que permite al docente aplicar consecuencias negativas cuando algún alumno/a se está comportando de manera incorrecta o no sigue las normas estipuladas en la clase. Las penalizaciones pueden ser personalizadas por el docente y se pueden aplicar de forma aleatoria o específica según la situación.

Entre las penalizaciones que se pueden aplicar en @myclassgame se encuentran la pérdida de puntos, la disminución del progreso en el juego, la obligación de realizar una tarea adicional, la expulsión temporal del juego, entre otras. Estas penalizaciones pueden ser elegidas por el docente según la gravedad del comportamiento del alumno/a.

El apartado de penalizaciones de @myclassgame puede ser una herramienta efectiva para fomentar el comportamiento adecuado de los estudiantes en el aula. Al tener consecuencias negativas para las acciones inapropiadas, los estudiantes pueden ser más conscientes de su comportamiento y trabajar para mejorar su conducta en el aula. Además, el hecho de que las penalizaciones se puedan aplicar de forma aleatoria o específica por parte del docente, permite una mayor flexibilidad en el uso de esta herramienta y puede ser una forma efectiva de mantener la atención de los estudiantes en el juego y en su comportamiento en el aula.

En resumen, el apartado de penalizaciones de @myclassgame es una herramienta que permite al docente aplicar consecuencias negativas cuando algún alumno/a se está comportando de manera incorrecta o no sigue las normas estipuladas en la clase. Esta herramienta puede ser efectiva para fomentar el comportamiento adecuado de los estudiantes en el aula y puede ser personalizada según la gravedad de la situación.



Imagen 9: Penalización por mal comportamiento

4. Insignias: El apartado de insignias de @myclassgame es una herramienta que permite recompensar las acciones o actividades superadas por los estudiantes. Las insignias pueden ser personalizadas por el docente y estar asociadas a las actividades mediante un código HTML para que el propio alumnado pueda recogerlas y almacenarlas de forma fácil. Además, el docente puede reservar algunas insignias para repartirlas a lo largo de las clases tras valorar diversos aspectos positivos de los estudiantes.

Las insignias pueden ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes y de reconocer su trabajo y esfuerzo en el aula. Al estar asociadas a las actividades y ser personalizadas por el docente, pueden ser una forma de fomentar la participación activa de los estudiantes en el juego y de reforzar el aprendizaje de los contenidos. Además, el hecho de que los propios estudiantes puedan recoger y almacenar las insignias de forma fácil, puede ser una forma de fomentar la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje de los estudiantes.

En resumen, el apartado de insignias de @myclassgame es una herramienta efectiva para recompensar las acciones o actividades superadas por los estudiantes y fomentar su motivación y participación en el juego. Las insignias pueden ser personalizadas por el docente y estar asociadas a las actividades, lo que puede ser una forma de reforzar el aprendizaje de los contenidos. Además, el hecho de que los estudiantes puedan recoger y almacenar las insignias de forma fácil, puede fomentar la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje de los estudiantes.



Imagen 10: Medalla por ser el más rápido en hacer un ejercicio de escritura rítmica

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

5. Poderes. El apartado de poderes de @myclassgame es una herramienta que permite a los estudiantes obtener beneficios que podrán utilizar una vez en el juego. Estos poderes pueden obtenerse como recompensa por el progreso en el juego o canjeando puntos, lo que implica que los estudiantes deberán gestionarlos de forma adecuada.

Entre los poderes que se pueden obtener en @myclassgame se encuentran la posibilidad de pedir ayuda a un compañero durante una prueba, lo que fomenta el trabajo en equipo y puede ayudar a los estudiantes a resolver problemas de forma más efectiva. También se puede obtener el poder de librarse de una pregunta, lo que puede ser útil para los estudiantes que tienen dificultades en algún tema en particular. Otro poder que se puede obtener es la posibilidad de elegir equipo para una actividad, lo que puede fomentar la competencia entre los estudiantes y mejorar el trabajo en equipo.

Es importante destacar que estos poderes son de un solo uso y se le entregará al alumno/a la carta física, la cual se retirará en cuanto haga uso del poder. Esto implica que los estudiantes deberán elegir cuidadosamente cuándo utilizarlos y cómo gestionarlos de forma adecuada para maximizar su beneficio en el juego.

En resumen, el apartado de poderes de @myclassgame es una herramienta que permite a los estudiantes obtener beneficios que podrán utilizar una vez en el juego. Estos poderes pueden obtenerse como recompensa por el progreso en el juego o canjeando puntos y pueden ser útiles para mejorar el trabajo en equipo, resolver problemas de forma efectiva y fomentar la competencia entre los estudiantes. Es importante destacar que estos poderes son de un solo uso y deben ser gestionados adecuadamente por los estudiantes para maximizar su beneficio en el juego.



Imagen 11: Poder de curacóón.

6.Colecciones; El apartado de colecciones de @myclassgame es una herramienta que permite a los estudiantes coleccionar personajes de la película Harry Potter como incentivo por ganar alguna actividad en el juego. Las colecciones pueden ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el juego.

Cada vez que un estudiante gana alguna actividad en el juego, se le otorga un personaje de la película Harry Potter para su colección. Además, el hecho de que los estudiantes puedan coleccionar personajes puede ser una forma de fomentar la curiosidad y el interés por la película y de motivar a los estudiantes a explorar más a fondo los personajes y sus historias.

En resumen, el apartado de colecciones de @myclassgame es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el juego. Las colecciones de personajes de la película Harry Potter pueden ser una forma efectiva de reforzar el aprendizaje de los contenidos relacionados con la película y de fomentar la curiosidad y el interés por los personajes y sus historias.



Imagen 12: Coleccionables de los personajes

7.Tienda: El apartado de tienda de @myclassgame es una herramienta que permite a los estudiantes utilizar las monedas que han ganado en diversas actividades para realizar compras de diferentes categorías. Estas compras pueden incluir vidas extras, comodines, poderes especiales, entre otros.

Las monedas se ganan en el juego al completar actividades, superar retos y obtener recompensas. Una vez que los estudiantes han acumulado suficientes monedas, pueden acceder a la tienda y utilizarlas para comprar los artículos que deseen.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Las compras en la tienda pueden ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el juego. Al tener la posibilidad de utilizar sus monedas para obtener beneficios adicionales, los estudiantes pueden sentirse más motivados y comprometidos con el juego. Además, el hecho de que los estudiantes puedan elegir qué artículos comprar en la tienda puede fomentar la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje de los estudiantes, ya que deberán tomar decisiones sobre cómo utilizar sus monedas de forma adecuada.

En resumen, el apartado de tienda de @myclassgame es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el juego. Las compras en la tienda pueden incluir vidas extras, comodines, poderes especiales, entre otros, y pueden ser una forma efectiva de utilizar las monedas que los estudiantes han ganado en el juego.



Imagen 13: Escudo para protegerte por el precio de 55 monedas

8.Frases. El apartado de frases de @myclassgame es una herramienta que permite al profesor/a utilizar frases para crear actividades de verdadero o falso y recompensar a los estudiantes por acertar la respuesta. En esta sección, el profesor/a puede utilizar frases relacionadas con los contenidos que se están trabajando en clase y presentarlas como verdaderas o falsas. Los estudiantes deberán decidir si la frase es verdadera o falsa y si aciertan la respuesta, se llevarán la recompensa asignada para cada una de las frases.

Esta actividad puede ser una forma efectiva de reforzar el aprendizaje de los contenidos y fomentar la participación activa de los estudiantes en el juego. Además, el hecho de que los estudiantes puedan ganar recompensas por acertar la respuesta puede ser una forma efectiva de motivarlos a participar en la actividad y a prestar atención a los contenidos que se están trabajando en clase.

En resumen, el apartado de frases de @myclassgame es una herramienta que permite al profesor/a crear actividades de verdadero o falso y recompensar a los estudiantes por acertar la respuesta. Esta actividad puede ser una forma efectiva de reforzar el aprendizaje de los contenidos y fomentar la participación activa de los estudiantes en el juego.



Imagen 14: Frase para contestar verdadero o falso

10. Villanos: El apartado de villanos de @myclassgame es una herramienta que permite al profesor/a crear villanos que aparecerán en el apartado de batallas del juego. Los estudiantes tendrán la oportunidad de batallar contra estos villanos y poner a prueba sus habilidades y conocimientos en los contenidos que se están trabajando en clase.

Los villanos pueden ser creados por el profesor/a y se pueden diseñar tantos como se deseen. Estos villanos pueden estar relacionados con los contenidos que se están trabajando en clase y pueden ser una forma efectiva de reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

Al batallar contra los villanos, los estudiantes tendrán la oportunidad de poner en práctica sus habilidades y conocimientos y de enfrentarse a desafíos que les permitirán mejorar su rendimiento en el juego. Además, el hecho de que se puedan crear tantos villanos como se deseen puede permitir al profesor/a adaptar el juego a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes y de los contenidos que se estén trabajando en clase.

En resumen, el apartado de villanos de @myclassgame es una herramienta efectiva para crear desafíos y reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Los villanos pueden ser creados por el profesor/a y se pueden diseñar tantos como se deseen, lo que permite

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

adaptar el juego a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes y de los contenidos que se estén trabajando en clase.



Imagen 15: Villano contra el que podrán realizar batallas

11. Herramientas: El apartado de herramientas de @myclassgame es una sección que tiene como propósito dinamizar el funcionamiento del aula. En esta sección, se pueden encontrar varias herramientas que pueden ser utilizadas por el profesor/a para hacer el juego más interesante y emocionante para los estudiantes.

Una de las herramientas que se encuentran en esta sección es la opción "random", que permite seleccionar aleatoriamente poderes, penalizaciones, equipo, evento, coleccionables y frases. Esta opción puede ser muy útil para crear sorpresa y emoción en el juego, ya que los estudiantes no sabrán qué poderes, penalizaciones, equipo, evento, coleccionables y frases van a aparecer en cada momento.

Otra herramienta que se encuentra en esta sección es el cronómetro, que puede ser utilizado para aplicar durante las actividades y medir el tiempo que los estudiantes tardan en completarlas. Esto puede ser útil para fomentar la competencia y la rapidez en el juego.

También se encuentra una cuenta atrás, que puede ser útil para aplicar durante las actividades y crear un sentido de urgencia en los estudiantes. Esto puede ser útil para fomentar la concentración y la rapidez en el juego.

En resumen, el apartado de herramientas de @myclassgame es una sección que tiene como propósito dinamizar el funcionamiento del aula. En esta sección, se pueden encontrar varias herramientas que pueden ser utilizadas por el profesor/a para hacer el juego más interesante y emocionante para los estudiantes. Entre estas herramientas se encuentran la opción "random", el cronómetro y la cuenta atrás.



Imagen 16: Herramientas de myclassgame

12. Cuestionarios: El apartado de cuestionarios de @myclassgame es una herramienta que permite al profesor/a crear cuestionarios con preguntas relacionadas con los contenidos que se están trabajando en clase. En esta sección, el profesor/a puede crear tantos cuestionarios como desee y dentro de cada uno de ellos, podrá abrir preguntas sin límite de número, con 4 respuestas, de las cuales solo 1 es correcta. Esta respuesta correcta será marcada por el profesor/a.

Una vez que se ha creado el cuestionario con todas las preguntas que el profesor/a ha visto oportunas, se utilizará en el apartado de batallas, donde los estudiantes lucharán contra otro oponente. Durante la batalla, los estudiantes deberán responder a las preguntas del cuestionario y ganará el que responda correctamente a más preguntas.

Esta actividad puede ser una forma efectiva de reforzar el aprendizaje de los contenidos y fomentar la participación activa de los estudiantes en el juego. Además, el hecho de que los estudiantes tengan que responder a preguntas relacionadas con los contenidos que se están trabajando en clase puede ser una forma efectiva de evaluar su comprensión y conocimiento de los mismos.

En resumen, el apartado de cuestionarios de @myclassgame es una herramienta efectiva para crear cuestionarios con preguntas relacionadas con los contenidos que se están trabajando en clase. Una vez que se ha creado el cuestionario, se utilizará en el apartado de batallas, donde los estudiantes lucharán contra otro oponente y deberán responder a las preguntas del cuestionario para ganar la batalla.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

PREGUNTA	
Los compases simples son	
Respuestas	
Respuesta 0	2x4 6x4 12x4
Respuesta 1	2x4 3x4 4x4
Respuesta 2	6x8 12x8 9x8
Respuesta 3	2x4 9x4 6x4

Imagen 17: Ejemplo de pregunta de batalla

13. Batallas. El apartado de batallas de @myclassgame es una sección que permite a los estudiantes poner a prueba sus habilidades y conocimientos en los contenidos que se están trabajando en clase. En este apartado, se utilizarán los cuestionarios creados en la sección de cuestionarios para realizar las batallas.

Existen varias formas de hacer las batallas en el apartado de batallas de @myclassgame. Los estudiantes pueden luchar alumno/a contra alumno/a, equipo contra equipo, alumno/a contra villano y equipo contra villano. En cada una de estas formas, los estudiantes tendrán la oportunidad de poner a prueba sus habilidades y conocimientos y ganar recompensas por su desempeño en la batalla.

El hecho de que se puedan realizar batallas de distintas formas puede permitir al profesor/a adaptar el juego a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes y de los contenidos que se estén trabajando en clase.

Además, el hecho de que el ganador de la batalla reciba recompensas puede ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes a participar en el juego y a prestar atención a los contenidos que se están trabajando en clase.

En resumen, el apartado de batallas de @myclassgame es una sección que permite a los estudiantes poner a prueba sus habilidades y conocimientos en los contenidos que se están trabajando en clase. En este apartado, se utilizarán los cuestionarios creados en la sección de cuestionarios para realizar las batallas. Existen varias formas de hacer las batallas, lo que permite adaptar el juego a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes y de los contenidos que se estén trabajando en clase. Además, el ganador de la batalla recibirá recompensas, lo que puede ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes a participar en el juego y a prestar atención a los contenidos que se están trabajando en clase.



Imagen 18: Batalla alumno/a vs Villano



Imagen 19: Batalla grupo vs Villano



Imagen 20: Batalla alumno/a vs alumno/a



Imagen 21: Batalla grupo vs grupo

14. Aventura. El apartado de aventura de @myclassgame es una sección en la que los estudiantes pueden observar el mapa donde se desarrolla la narrativa principal del juego. Este apartado es diferente a los demás, ya que los estudiantes pueden verlo desde su cuenta y deben realizar ejercicios de forma autónoma en su casa.

En el apartado de aventura, los estudiantes pueden ver el mapa del mundo del juego y las diferentes ubicaciones que se encuentran en él. Cada ubicación está relacionada con un tema o contenido específico que se está trabajando en clase.

Cuando los estudiantes seleccionan una ubicación en el mapa, se les presentan diferentes ejercicios o actividades relacionadas con el tema o contenido de esa ubicación. Estas actividades pueden ser de diferentes tipos, como cuestionarios, juegos, lecturas, entre otros.

El hecho de que los estudiantes puedan realizar estas actividades de forma autónoma en su casa puede ser una forma efectiva de fomentar la práctica y el refuerzo de los contenidos que se están trabajando en clase. Además, el hecho de que las actividades estén relacionadas con el mapa del mundo del juego puede hacer que los estudiantes se sientan más interesados y motivados para realizarlas.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

En resumen, el apartado de aventura de @myclassgame es una sección en la que los estudiantes pueden observar el mapa donde se desarrolla la narrativa principal del juego y realizar actividades relacionadas con los temas y contenidos que se están trabajando en clase de forma autónoma en su casa. Esto puede ser una forma efectiva de fomentar la práctica y el refuerzo de los contenidos y hacer que los estudiantes se sientan más interesados y motivados para realizarlas.



Imagen 22: Mapa del universo de Harry Potter

15.Narrativa.El apartado de narrativa de @myclassgame es una sección en la que los estudiantes encontrarán información teórica y práctica sobre un tema específico relacionado con la música. En este apartado, los estudiantes tendrán que realizar un Genially en casa antes del inicio de la intervención educativa. En este Genially, encontrarán toda la teoría necesaria para poder realizarlo con éxito.

Además de la teoría, el apartado de narrativa también contiene una gran cantidad de ejercicios sobre los compases simples y compuestos. Los estudiantes irán encontrando durante el juego una cantidad de fotos o videos, los cuales les ayudarán a poder realizar los ejercicios.

La intención de este apartado es que los estudiantes puedan empezar en clase las sesiones con la teoría aprendida. De esta forma, las clases se podrán centrar en la realización de actividades o juegos sobre el tema que ellos han ido trabajando de forma autónoma en casa.

El hecho de que los estudiantes tengan que realizar un Genially en casa antes del inicio de la intervención educativa puede ser una forma efectiva de fomentar la autonomía y el aprendizaje autónomo. Además, el hecho de que los estudiantes tengan que aplicar la

teoría aprendida en los ejercicios prácticos puede ser una forma efectiva de consolidar su conocimiento y comprensión del tema.

En resumen, el apartado de narrativa de @myclassgame es una sección en la que los estudiantes encontrarán información teórica y práctica sobre un tema específico relacionado con la música. En este apartado, los estudiantes tendrán que realizar un Genially en casa antes del inicio de la intervención educativa y tendrán acceso a una gran cantidad de ejercicios prácticos. Esto puede ser una forma efectiva de fomentar la autonomía y el aprendizaje autónomo, así como consolidar el conocimiento y comprensión del tema.



Imagen 23: Portada del Genially

16. Misiones: El apartado de misiones de @myclassgame es una sección en la que se pueden crear retos adicionales que se incorporan a la aventura principal del juego. Cada una de estas misiones sucede en una ubicación diferente del mapa y se pueden crear tanto para grupo como de forma individual.

En el apartado de misiones, el profesor/a puede crear tantas misiones como desee y todas estarán integradas en el mapa inicial con las letras M1, M2, etc. Las misiones pueden estar relacionadas con los contenidos que se están trabajando en clase o pueden ser desafíos adicionales que los estudiantes deben superar para avanzar en el juego.

Las misiones pueden ser una forma efectiva de fomentar la participación y el trabajo en equipo, ya que se pueden crear misiones que requieran la colaboración de varios estudiantes para ser superadas. Además, el hecho de que las misiones estén integradas

‘Myclassgame’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

en el mapa del juego puede hacer que los estudiantes se sientan más inmersos en la aventura y más motivados para superar los retos que se les presenten.

En resumen, el apartado de misiones de @myclassgame es una sección en la que se pueden crear retos adicionales que se incorporan a la aventura principal del juego. Estas misiones suceden en una ubicación diferente del mapa y se pueden crear tanto para grupo como de forma individual. Las misiones pueden ser una forma efectiva de fomentar la participación y el trabajo en equipo, así como de motivar a los estudiantes para superar los retos y avanzar en la aventura.



Imagen 24: Características de una misión

6.5 Herramientas y webs empleadas.

- Genially.

Es un recurso digital para crear contenido interactivo sin conocimientos previos de programación. Cuenta con un repositorio de elementos interactivos, además de ilustraciones, imágenes y demás.

En el se ha creado el juego de ‘Harry Potter y el misterio del compás’ donde los alumnos estarán en un continuo contacto con los compases simples y compuesto, sus unidades de subdivisión, tiempo, y compás y su clasificación dependiendo de si el compás es binario, ternario o cuaternario, o si es simple o compuesto.

➤ Youtube.

Es una plataforma que se emplea para subir a la nube el contenido audiovisual y que el alumnado tenga acceso en cualquier momento. Se ha destinado a almacenar el contenido al que los estudiantes deberán acceder de forma autónoma antes de cada sesión.

Se han añadido videos de esta plataforma dentro del Genially de Harry Potter para que el alumnado pudiera realizar de manera exitosa de forma autónoma los ejercicios que este contiene.



Imagen 25: Ejemplo de pantalla de juego del Genially



Imagen 26: Ejemplo de video integrado en myclassgame

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

7.EVALUACIÓN

7.1 Criterios de evaluación

La enseñanza del Lenguaje musical, en el decreto 159/2007, tiene muchos criterios de evaluación, de los cuales se ha hecho una selección de aquellos que aparecen en la propuesta didáctica siendo estos los siguientes:

- Imitar estructuras rítmicas breves con la voz y/o con la percusión.
- Interpretar estructuras rítmicas de una obra o fragmento, bien sea vocal, instrumentalmente o de forma percutida.
- Aplicar un texto a un ritmo sencillo o viceversa.
- Reproducir por escrito fragmentos musicales escuchados, refiriéndose a aspectos rítmicos y/o melódico-tonales.
- Improvisar estructuras melódicas y/o rítmicas sobre un fragmento escuchado.
- Improvisar individual o colectivamente pequeñas formas musicales, partiendo de premisas relativas a diferentes aspectos del lenguaje musical.
- Entonar una melodía o canción tonal con o sin acompañamiento.

Por otra parte, se ha hecho una lista de otros criterios de evaluación , externos al decreto anterior, como son:

- Aplicar un texto a un ritmo o viceversa.
- Identificar el compás dentro de una canción rítmicas.
- Ser capaz de trabajar en equipo.
- Dominar la coordinación corporal.
- Participar e intervenir en las actividades.
- Crear improvisaciones con las bases rítmicas aprendidas.
- Realizar la narrativa.
- Realizar las misiones .

7.2 Instrumentos de evaluación.

El método de evaluación que se utilizará durante toda la intervención educativa será la rúbrica de evaluación, la cual es una herramienta que ayuda a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación

La rúbrica siempre tiene que ser entregada al alumnado antes de comenzar el proyecto o tarea y tiene que tener dos elementos: una columna vertical que contemple los criterios de evaluación de dicho proyecto o tarea. Y una columna horizontal con los grados de calidad de esos criterios, qué sería lo insuficiente, lo mediocre y lo mejor de los mismos

Ejemplo:

- Rubrica para las misiones.
 - Para el alumno/a.

ÍTEMS			
Me he esforzado todo lo que he podido			
Me he divertido haciendo la actividad			
He escuchado y respetado la opinión de mis compañeros			
He aprendido cosas nuevas			
He aportado muchas ideas en el trabajo			

- Rubrica para las misiones.
 - Para el profesor/a.

ÍTEMS			
La actividad individual está bien trabajada			
Ha creado una letra con sentido			
La letra cuadra con el compás que se ha pedido			
Ha participado en la fusión de las letras en clase			
Ha respetado opiniones e ideas de los compañeros			

‘Myclassgame’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

8.PROPUUESTA DIDÁCTICA

8.1 Introducción

La propuesta didáctica que se expone está destinada a alumnado de lenguaje musical de tercero de enseñanzas elementales de música. Las actividades se realizarán en una parte del primer trimestre del curso y se plantean 8 sesiones en clase y 5 actividades a realizar en casa.

Esta iniciativa ha sido creada a través de la plataforma ‘MyClassGame’ donde se trabajarán los compases simples y compuestos básicos a través de diferentes actividades.

8.2 Situación de aprendizaje, intención educativa y agrupamientos

La propuesta educativa va a llevar el nombre de ‘El misterio del compás’.

Con esta actividad se pretende que el alumnado aprenda los compases simples y compuestos básicos, (los cuales serían 2x4, 3x4, 4x4, 6x8, 9x8 y 12x8), clasificarlos en simples o compuestos, binarios, ternarios o cuaternarios , aprender la unidad de tiempo y unidad de compás de estos compases, aprender a solfear lecciones independientemente del compás dado y saber escribir ritmos en todos los compases anteriores.

Para poder llevar a cabo esto, se realizarán actividades en casa y en el centro, tanto individuales, como grupales.

8.3 Relación con los ODS 2030

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible no son obligatorios pero cada país asume la responsabilidad de trabajar por su cumplimiento.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, es un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad, que también tiene la intención de fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia.

En ella detallan 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que son metas que garantizarán un futuro mejor para todos.

De estos 17 objetivos vamos a poder observar en la propuesta el ODS 4, ODS 5 y ODS 16, los cuales serán trabajados con la relación entre música y Valores cívicos y éticos y la competencia personal, social y de aprender a aprender.

- ➔ 4°. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida de todos

Para llevar a cabo este ODS realizaremos varios tips los cuales serían:

-Cambio de la metodología donde lo primordial es la participación de todo el alumnado donde se fomente el trabajo en equipo para que cada integrante aporte al grupo lo mejor de sí mismo.

-Evaluación continua donde se permita aprender de los errores y no se le tenga miedo al fracaso. Cada alumno/a trabajará al máximo de su capacidad y a su propio ritmo, siempre dando siempre lo mejor de él.

-Promover la educación inclusiva y equitativa en el aula mediante canciones, como la que tendremos en el apartado de misiones bajo el título de: 'La diversidad es la vida'.

- ➔ 5°. Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

Es importante que en las actividades diarias se visualice que la presencia de las niñas tiene la misma importancia que la presencia de los niños/as. Ninguno de ellos es más importante que el otro. Las opiniones tanto de niños/as como de niñas cuentan lo mismo y todos participan y son puntuados de la misma forma.

Para ello potenciaremos los juegos libres de estereotipos de géneros, educaremos mediante el ejemplo e identificar recursos donde se promueve la igualdad.

‘Myclassgame’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

-Potenciar los juegos libres de estereotipos de género: Es importante planificar actividades que no sean pertenecientes a un género.

-Educar con el ejemplo: Potenciar el respeto a la diversidad y a las cualidades individuales de cada uno, ofreciendo iguales oportunidades a todos los alumnos/as de contribuir en clase. Compartir ideas y propuestas, evitar el trato diferenciado y no discriminar es algo fundamental como docentes.

-Recursos donde se promueva la igualdad: Pueden ser canciones, programas de televisión, videos u otro recurso, puede servir elaborar un listado donde se promuevan los valores como la tolerancia, el respeto y la igualdad de género. Para este punto hemos creado una canción que la encontramos en el apartado de misiones, bajo el título de ‘No vales más que yo’.

➔ 16º. Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

Un sistema educativo es de calidad cuando presta atención a todos los grupos, teniendo el acceso igualitario a todos los niveles de enseñanza. Para ello debemos buscar la manera de promover la diversidad y la inclusión desde el aula.

- Promover un ambiente saludable en el aula: Un contexto positivo puede tener un efecto favorable en los estudiantes, quienes se sentirán más motivados y con una mejor actitud hacia el aprendizaje.
- Transmitir y fomentar la confianza en cada uno de los alumnos/as: Sin duda, cada individuo es diferente –ya sea en sus creencias, valores, cultura, preferencias, etc.– por ello, promover la confianza de los integrantes del grupo es vital.
- Incentiva el respeto por la diferencia: El respeto en las aulas se impulsa mediante las diferencias de cultura, lenguas, costumbres, género y discapacidades evitando así prejuicios y estereotipos. Para trabajar este punto lo haremos mediante una canción que la encontramos en el apartado de misiones bajo el título de ‘Paz y amor’

8.4 Atención a la diversidad

La disposición adicional del decreto 159/2007, de 21 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales de música y se regula el acceso a estas enseñanzas, autoriza las adaptaciones adecuadas y los recursos materiales y humanos necesario para el alumnado con atención a la diversidad (DOGV, 2007, p. 37095). Por otra parte, el decreto 104/2018, de 27 de julio, del consell, por el que se establecen los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo, tiene como objetivo desarrollar un modelo inclusivo que de respuesta a las necesidades del alumnado, garantizando el acceso y la participación en todos los contextos educativos. En este último, se establecen principios de acción en lo que concierne al currículo. Algunos de los recogidos en la presente propuesta son: emplear metodologías activas que fomenten la colaboración, elaborar materiales con niveles múltiples de aprendizaje y/o aplicar recursos que permitan la personalización del contenido (DOGV, 2018,p 33361)

8.5 Misiones

Las misiones son una sección de MyClassGame que tiene como finalidad ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje significativo mediante la realización de tareas o actividades en casa. Esta sección consta de una serie de misiones, cada una de las cuales representa un desafío de aprendizaje.

El apartado de misiones en @myclassgame será utilizado para asignar tareas y trabajos que el alumnado deberá realizar en casa. Esto permitirá a los estudiantes tener un espacio organizado y centralizado donde puedan acceder a sus tareas y trabajos asignados.

Los estudiantes pueden acceder a sus misiones a través de la plataforma @myclassgame y completarlas en su propio tiempo. Esto les permitirá trabajar a su propio ritmo y fomentar la responsabilidad y la independencia en su aprendizaje.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Cada misión se presenta a los estudiantes a través de MyClassGame y está diseñada para motivar la participación activa e independiente del alumno/as. Una vez que el estudiante completa cada misión, se le solicita que envíe su trabajo para su revisión. Posteriormente, los trabajos de todos los estudiantes se combinan para crear un proyecto más elaborado, que puede ser evaluado por el profesorado.

Las misiones en MyClassGame son una herramienta educativa versátil que permite a los estudiantes aprender de manera autónoma y colaborativa en un ambiente dinámico y motivador. La realización de tareas individuales en casa, seguida de la colaboración en la creación de un proyecto más grande, fomenta la capacidad del alumno/as para trabajar en equipo, comunicar sus ideas y participar en el desarrollo de un objetivo común.

Además, la sección de misiones en MyClassGame ofrece una experiencia de aprendizaje más personalizada, donde el estudiante tiene la oportunidad de trabajar a su propio ritmo y recibir retroalimentación específica. Esto permite a los estudiantes mejorar y fortalecer su capacidad de aprendizaje autónomo y cuidar la calidad de su trabajo.

En este caso hemos puesto a las misiones los mismos nombres que tenían los mundos del Genially. Hemos buscado un personaje de cada mundo y con ello hemos creado la misión:

➤ Misión 1 : HAGRID’S HOUSE

Hagrid necesita abrir un cofre , pero necesita crear una canción rítmica en 6x8 y agregarle una canción con el texto con el título: ‘No hay barreras para la amistad’, pero hay un problema, Hagrid no sabe escribir ni leer ¿Le podéis ayudar? Cada alumno/a en casa deberá crear dicho ejercicio y en clase se fusionarán ideas de todos los alumnos/as para crear una canción conjunta.

➤ Misión 2 : HOGSMEADE

Garrick Ollivander es considerado como el mejor fabricante de varitas del mundo, pero el otro día fue un alumno/a con Síndrome de Down y Garrick no se la quiso vender porque le dijo que un alumno/a con estas características no puede tener una varita. Su

hermano le ha dicho que no tiene que hacer caso a los comentarios de Garrick y que van a manifestarse en la puerta de la tienda de varitas para defender a su hermano . ¿Que os parece si nos unimos y creamos una canción en 3x4 para la ocasión titulada ‘La diversidad es la vida’ ? Cada alumno/a en casa deberá crear dicho ejercicio y en clase se fusionarán ideas de todos los alumnos/as para crear una canción conjunta.

➤ Misión 3 : HOWARTS

Dumbledore está enfadado porque hay un grupo de chicos que se ríen de las chicas. Los chicos les dicen a las chicas que son inferiores que ellos, por el simple echo de ser mujeres. Dumbledore ha pensado que sería buena idea realizar una canción bajo el título de: ‘No vales más que yo’. Nos ha contratado para realizar este trabajo, ¿podremos conseguirlo? Cada alumno/a en casa deberá hacer su propia canción y en clase se fusionarán ideas de todos los alumnos/as para crear una canción conjunta con un ritmo que crearemos en 6x8.

➤ Misión 4 : GREENHOUSES

Pomona Sprout está muy triste. Alguien ha entrado en su invernadero y le ha roto todo lo que tenía en el. Quiere crear un himno para que suene todas las mañanas en colegio de magos, porque sabe que ha sido un alumno/a el que le ha roto toda su propiedad. El himno se va a llamar PAZ Y AMOR y quiere que esté en 4x4 , pero ella se encuentra muy triste para crearlo, nos pide ayuda, ¿Le ayudamos? Cada alumno/a en casa deberá crear dicho ejercicio y en clase se fusionarán ideas de todos los alumnos/as para crear una canción conjunta.



Imagen 27: Misiones a completar de MyClassGame



Imagen 28: Mapa de las misiones

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

8.6 Secuenciación

8.6.1 Actividad inicial

La actividad inicial es una actividad que el alumnado realizará de forma individual, en su casa, la semana antes de empezar el temario en clase.

En primer lugar el profesor/a enviará una semana antes a cada alumno/a su tarjeta acreditativa donde podrán ver su usuario y su contraseña y podrán acceder a la plataforma @myclassgame como alumno.



Imagen 29 : Tarjeta acreditativa de un alumno/a

Una vez el alumno ya tiene acceso a dicho plataforma, estos ya podrán realizar la actividad pertinente.

Esta actividad tiene como objetivo principal descubrir la necesidad del código musical para la creación musical, su representación significativa y su interpretación, y profundizar en el conocimiento del mismo. A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender ,digital y matemática.

La practica inicial propuesta se encuentra dentro de la aplicación @myclassgame , concretamente en el apartado de aventura. Dentro de este encontraremos narrativa y misiones. En este caso, para la realización de esta actividad, el alumno/a deberá ir a la narrativa.

La narrativa es una sección integrada en MyClassGame que tiene como objetivo permitir que el alumnado desarrolle habilidades a través de una experiencia interactiva y entretenida.

Para lograr este objetivo, se ha incorporado en esta ocasión, un genially en esta sección, el cual permite al estudiante trabajar con el contenido de manera lúdica y amena antes de su estudio en el aula.

El genially incorporado en esta sección, es una herramienta educativa interactivo de gran versatilidad que permite presentar información de una manera atractiva y visualmente agradable, lo que contribuye a que el aprendizaje sea más efectivo y entretenido. El alumno/as tendrá la oportunidad de interactuar con el contenido a través del uso de imágenes, videos, cuestionarios, gamificación y otras herramientas que permitirán su aprendizaje de una manera más completa.

Harry Potter y el misterio del compás, es el título que tiene el Genially que se ha creado para añadir en la plataforma @myclassgame. En el hay 4 mundos y en cada uno se trabajarán aspectos diferentes aunque relacionados entre ellos.



Imagen 30 :Mapa del Genially

MUNDO	¿QUE SE VA A TRABAJAR?
HOWARTS	Identificar los compases 2x4, 3x4 y 4x4
HOGSMEADE	Identificar los compases 6x8 9x8 y 12x8
GREENHOUSES	Compases simples o compuestos. Compases binarios, ternarios o cuaternarios.
HAGRID'S HOUSE	Unidades de subdivisión, de tiempo y de compás

‘Myclassgame’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

En el mundo nº1 llamado ‘HOWARTS’, como bien nos dice, trabajaremos el identificar compases de 2x4, 3x4 y 4x4. Los alumnos trabajarán estos contenidos con ejercicios de relacionar. Encontrarán una etiqueta en la cual pondrá alguno de los compases anteriores y al rededor verán una cantidad de ritmos de los cuales deberán seleccionar todos aquellos que crean que estén relacionados con la etiqueta.

Durante el primer mundo, el alumno encontrará pistas para poder realizar con éxito el proceso del primer mundo.



Imagen 31: Teoría de compases simples para el genially

En el mundo nº2 llamado ‘HOGSMEADE’, se trabajará el identificar los compases 6x8, 9x8 y 12,8 y al igual que en el mundo anterior, encontrarán una etiqueta en la cual pondrá alguno de los compases anteriores, en este caso, compases compuestos, y al rededor verán una cantidad de ritmos de los cuales deberán seleccionar todos aquellos que crean que estén relacionados con la etiqueta. También encontrarán pistas para la realización del mismo.



Imagen 32: Teoría de compases compuestos para el genially

En el mundo nº3 llamado ‘GREENHOUSES’ aprenderán a relacionar los compases en compases simples o compuestos y compases binarios, ternarios o cuaternarios. Tendrán las pistas necesarias para la realización del mismo y el ejercicio constará de preguntas en las cuales te pondrá un compás y deberás de contestar si es simple o compuesto y por otra parte en otras preguntas, si es binario, ternario o cuaternario.



Imagen 33: Ejercicio genially mundo 3

En el mundo nº4 llamado HAGRID’S HOUSE, el alumnado aprenderá cuales son las unidades de subdivisión, de tiempo y de compás de todos los compases que ha aprendido en los mundos anteriores.

Con todos los conceptos aprendidos más los nuevos de esta actividad, el alumnado deberá poner cada figura en su lugar correcto para poder completar las frases de manera correcta.



Imagen 34: Ejercicio genially mundo 4

Una vez los alumnos/as ya tienen los conocimientos necesarios adquiridos por el genially creado sobre el contenido que se quiere trabajar, empezaremos a realizar actividades en clase.

8.6.2 Sesión 1

Esta sesión nº1 será la primera sesión que se realiza en el aula, siendo los contenidos que aparecen en ella los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción, identificación e interiorización del acento y fórmulas rítmicas básicas.

Esta actividad tiene como objetivos: compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través juegos de la

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

práctica instrumental (voz y/o cuerpo), desarrollar las capacidades rítmicas y relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musical. A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender ,digital, matemática, lingüística , personal y social.

Para empezar esta sesión 1, en primer lugar encontramos una pantalla donde podremos ver a todos los alumnos/as. Cada uno de ellos es una tarjeta y en ella se puede ir viendo el dinero, la experiencia y las vidas que tiene cada uno de los alumnos/as.

Para que el alumnado pueda sumar cualquiera de estos tres parámetros, deberá de realizar de forma favorable las actividades.



Imagen 35: Alumnos/as en la plataforma de MyClassGame

Para empezar a realizar actividades se accederá al apartado de herramientas donde se encuentra el acceso a eventos. Aquí encontraremos todas las actividades que se realizarán durante la intervención, las cuales se realizarán al azar. Se pueden realizar tanto de forma grupal como de forma individual, teniendo acceso a un apartado donde de forma aleatoria, se elige a un alumno/as o a un grupo para la realización de la actividad.



Imagen 36: Actividades aleatorias a realizar en MyClassGame

Las diferentes actividades a realizar siempre son con el incentivo de que el alumno/a ganará HP , XP o monedas, siendo estas las siguientes:

➤ Actividades Cortas

-Hazte rico! : Compás 2x4, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

-Hazte rico! : Compás 3x4, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

-Hazte rico! : Compás 4x4, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

-Hazte rico! : Compás 6x8, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

-Hazte rico! : Compás 9x8, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

-Hazte rico! : Compás 12x8, ¿ Cual es su unidad de tiempo? ¿Cual es su unidad de compás? ¿Es simple o es compuesto? Si está correcto ganas 5 monedas.

➤ Actividades de media duración

-Superlife grupal: Todos ganan 2 HP si entre todos hacen con ritmos una canción escrita en 3x4.(60 compases)

-Coleccionable : Los consiguen quien tarde menos de 10 minutos en escribir una lección rítmica de 20 compases en 4x8.

➤ Actividades de larga duración

-¡HP plus! : Realiza la ficha 1¹ sobre compases. Si está correcta ganas 5 HP.

1.Ficha 1 en el apartado de anexos.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

8.6.3 Sesión 2

En esta sesión nº2, se seguirá trabajando en el desarrollo de las habilidades rítmicas de los alumnos a través de actividades lúdicas y participativas. La estructura de la sesión será similar a la anterior, comenzando por repasar las actividades cortas de la sesión anterior para afianzar los conocimientos sobre compases simples. Estas actividades se realizarán eligiendo al alumnado de forma aleatoria con las opciones que nos da la aplicación, para poder seguir repasando todo lo relacionado en ellas con los compases simples y que de esta forma los alumnos puedan seguir ganando experiencia, monedas y vidas.

Posteriormente, se realizarán otras actividades de media duración, como:

-Coleccionable : Los consiguen quien tarde menos de 10 minutos en escribir una lección rítmico-melódica de 20 compases en 9x8. (Esta actividad fomentará la rapidez mental y la escritura musical.)

-Superlife grupal, Todos ganan 2 HP si entre todos hacen con ritmos, una canción escrita en 6x8. (Esta actividad fomentará el trabajo en equipo y la creatividad musical.)

Finalmente, se realizará una actividad más larga, llamada:

--¡HP plus! : Realiza la ficha 2² sobre compases. Si está correcta ganas 5 HP. (Esta actividad fomentará el aprendizaje autónomo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en la sesión.)

Esta sesión actividad, al igual que la anterior, tiene como objetivos: compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través de juegos de canto y de la audición, desarrollar las capacidades rítmicas y psicomotoras utilizando el juego como recurso y relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz y/o cuerpo). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender, digital, matemática, lingüística, personal y social.

2.Ficha 2 en el apartado de anexos

8.6.4 Sesión 3

En esta sesión se pretende llevar a cabo una verificación del grado de asimilación de los conceptos teóricos relativos a los compases simples y compuestos por parte del alumnado. Dicha verificación se realizará a través de dos apartados: "Frases" y "Batallas".

El apartado de "Frases" constará de una serie de afirmaciones sobre los compases simples y compuestos, que el alumnado deberá evaluar como verdaderas o falsas.

Habrán un total de 30 afirmaciones, sumando 2 HP si el alumno acierta o restando 2 HP si el alumno falla, siendo estas las siguientes:

1.El compás 2x4 es un compás ternario ; 2.El compás 2x4 es un compás binario ; 3.El compás 2x4 es un compás cuaternario; 4.El compás 3x4 es un compás ternario; 5.El compás 3x4 es un compás binario; 6.El compás 3x4 es un compás cuaternario; 7.El compás 4x4 es un compás ternario; 8.El compás 4x4 es un compás binario; 9.El compás 4x4 es un compás cuaternario; 10.El compás 6x8 es un compás ternario; 11.El compás 6x8 es un compás binario; 12.El compás 6x8 es un compás cuaternario; 13.El compás 9x8 es un compás ternario; 14.El compás 9x8 es un compás binario; 15.El compás 9x8 es un compás cuaternario; 16.El compás 12x8 es un compás ternario; 17.El compás 12x8 es un compás binario; 18.El compás 12x8 es un compás cuaternario; 19. El compás 2x4 es un compás simple; 20. El compás 3x4 es un compás simple; 21. El compás 4x4 es un compás simple; 22. El compás 2x4 es un compás compuesto; 23. El compás 3x4 es un compás compuesto; 24. El compás 4x4 es un compás compuesto; 25. El compás 6x8 es un compás simple; 26. El compás 9x8 es un compás simple; 27. El compás 12x8 es un compás simple; 28. El compás 6x8 es un compás compuesto; 29. El compás 9x8 es un compás compuesto; 30. El compás 12x8 es un compás compuesto.

En cuanto al apartado de "Batallas", los alumnos y alumnas competirán entre sí con el objetivo de responder de manera rápida y acertada a las preguntas formuladas, a fin de ganar la partida.

‘Myclassgame’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

El cuestionario para dicha partida se llama ‘Los compases’ y contiene las siguientes frases a contestar completar:

1.Los compases simples son (2x4,3x4 y 4x4) ; 2.Los compases compuestos son (6x8,9x8 y 12x8) ; 3.El compás 2x4 es (binario y simple) ; 4.El compás 3x4 es (ternario y simple); 5.El compás 6x8 es (binario y compuesto); 6.El compás 9x8 es (ternario y compuesto); 7.El compás 4x4 es (cuaternario y simple); 8.El compás 12x8 es (cuaternario y compuesto); 9.La unidad de tiempo del 2x4 es la (negra); 10.La unidad de tiempo del 3x4 es la (negra); 11.La unidad de tiempo del 4x4 es la (negra); 12.La unidad de compás del 4x4 es la (redonda); 13.La unidad de compás del 2x4 es la (blanca); 14.La unidad de compás del 3x4 es la (blanca con puntillo); 15.La unidad de tiempo del 6x8 es la (negra con puntillo); 16.La unidad de tiempo del 9x8 es la (negra con puntillo); 17.La unidad de tiempo del 12x8 es la (negra con puntillo); 18.La unidad de compás del 12x8 es la (redonda con puntillo); 19.La unidad de compás del 9x8 es la (blanca con puntillo+negra con puntillo); 20.La unidad de compás del 6x8 es la (blanca con puntillo).

8.6.5 Sesión 4

Los objetivos de esta sesión son diversos y se enfocan en el desarrollo de habilidades y competencias en el ámbito musical y personal de los alumnos. En primer lugar, se busca relacionar los conocimientos adquiridos en lectura y escritura musical con la práctica instrumental, ya sea a través de la voz o del cuerpo. De esta manera, los alumnos podrán aplicar lo aprendido en situaciones concretas y desarrollar su capacidad interpretativa.

Otro objetivo importante es fomentar la interacción y la comunicación entre los alumnos a través de la música. Se busca que compartan sus vivencias y experiencias musicales con sus compañeros, lo que les permitirá enriquecer su relación afectiva con la música y establecer lazos de amistad y colaboración.

Para lograr estos objetivos, se realizarán diversas actividades lúdicas, como juegos de canto, de movimiento, de audición y de práctica instrumental. Estas actividades permitirán a los alumnos explorar y experimentar con diferentes elementos musicales,

como el ritmo, la melodía y la armonía, y desarrollar sus capacidades vocales, rítmicas y auditivas.

Además, esta sesión también contribuirá al desarrollo de competencias transversales, como Aprender a aprender, Digital y Matemática, Lingüística y Personal y Social. Los alumnos aprenderán a trabajar.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción, identificación e interiorización del acento, práctica de la psicomotricidad y fórmulas rítmicas básicas.

Estos objetivos y contenidos se conseguirán a través de las siguientes actividades:

➤ Actividades de larga duración

-Agrúpate! : Componer una canción en 2x4 (Con ritmo y notas) y luego debéis cantarla a la clase. La profesora/or tocará al piano.

-Agrúpate! : Componer una canción en 12x8 (Con ritmo, notas y letra) y luego debéis cantarla a la clase. La profesora/or tocará al piano.

8.6.6 Actividad individual 1

En esta actividad individual, localizada en la misión número 1 de @myclassgame, los alumnos/as, en casa, deben trabajar en la creación de una canción llamada "No hay barreras para la amistad". Se les pide a los estudiantes que escriban la letra de la canción utilizando la canción (de ritmos y notas) que se ha creado en la sesión 4.

Dicha canción estaba escrita en 2x4 y el alumnado creó un ritmo y posteriormente le añadió notas. Más tarde fue interpretado por los alumnos mientras la profesora/or tocaba la canción al piano.

Es importante que los estudiantes utilicen los conocimientos adquiridos en la lectura y escritura musical para la práctica instrumental de la voz. Además, esta actividad les permitirá desarrollar competencias como Aprender a aprender y matemática, lingüística.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

En esta sesión, hemos trabajado en la percepción, identificación e interiorización del pulso, así como en la percepción y identificación e interiorización del acento. Ahora, los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar estos conocimientos en la creación de su propia letra para la canción.

La letra de la canción debe reflejar el tema de la amistad y cómo no hay barreras que puedan impedir la conexión entre las personas. La canción se entregará en la siguiente sesión y se espera que los estudiantes demuestren su creatividad y habilidades musicales en este proyecto.

Los contenidos que aparecen en esta sesión son: La percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción y identificación e interiorización del acento.

Esta actividad tiene como objetivos: Relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender y matemática, lingüística.

8.6.7 Sesión 5

Después de que los estudiantes hayan creado en casa la letra la canción "No hay barreras para la amistad" , en esta sesión nº 5 se enseñará la canción en clase. Los estudiantes tendrán la oportunidad de cantar juntos la canción y trabajar en su interpretación. Además, se les pedirá a los estudiantes que unan sus canciones con las de sus compañeros para crear una única canción. Esto les permitirá trabajar en equipo y fomentar la colaboración y la creatividad.

Es importante que los estudiantes se sientan cómodos y seguros al cantar juntos y que se les anime a expresarse libremente a través de la música. Se espera que esta actividad les permita desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como habilidades musicales.

Al final de la sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de presentar su canción a sus compañeros y recibir retroalimentación y apoyo. Esto les permitirá sentirse valorados y motivados a seguir trabajando en su crecimiento musical y personal.

Después de que los estudiantes hayan creado la canción "No hay barreras para la amistad" y hayan aprendido a cantarla junto con la profesora al piano, en la siguiente parte de esta sesión se agregarán ritmos a la canción. Estos ritmos serán creados por los estudiantes a través de la percusión corporal, la cual es una técnica musical en la que se utilizan diferentes partes del cuerpo para crear ritmos y sonidos. Esta técnica permite a los estudiantes experimentar con diferentes patrones rítmicos y fomenta la creatividad y la coordinación. La profesora puede guiar a los estudiantes en la creación de diferentes patrones rítmicos utilizando las manos, los pies, las palmas y otros elementos del cuerpo. Los estudiantes pueden practicar estos ritmos en grupos pequeños antes de unirlos a la canción principal. Al agregar ritmos de percusión corporal a la canción, los estudiantes podrán experimentar con diferentes sonidos y patrones rítmicos. Esto les permitirá desarrollar habilidades musicales y creativas, así como fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Al final de la sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de presentar su nueva versión de la canción "No hay barreras para la amistad" con los ritmos de percusión corporal agregados. Esto les permitirá sentirse valorados y motivados a seguir explorando y experimentando con la música.

8.6.8 Actividad individual 2

Esta actividad será realizada en el hogar. En dicha actividad, localizada en la misión número 2 de @myclassgame cada uno de los alumnos deberá componer una canción, creando (a parte de la letra y melodía de la canción), una base rítmica en 6x8, la cual será en la siguiente sesión interpretada por la profesora con percusión, para que el alumnado pueda cantar sobre el ritmo. Dicha canción tendrá de título "La diversidad es la vida", que cumpla con el objetivo número 4 del desarrollo sostenible, el cual establece la necesidad de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida de las personas.

Es fundamental destacar la relevancia que tienen estas cuestiones para el desarrollo sostenible de nuestro planeta y para la construcción de una sociedad justa e igualitaria. Por ello, se espera que cada estudiante realice su aporte desde su perspectiva personal, empleando su creatividad y habilidades artísticas, y que la canción resultante comunique un mensaje poderoso y reflexivo sobre la importancia de la educación inclusiva y equitativa para el bienestar colectivo y el futuro de nuestras comunidades.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Para ayudar al alumnado en la creación de su canción, se les proporcionarán algunas palabras clave relacionadas con el objetivo número 4 del desarrollo sostenible, tales como: inclusividad, equidad, igualdad de oportunidades, educación de calidad, aprendizaje a lo largo de toda la vida, diversidad, tolerancia y respeto.

Se sugiere que los estudiantes reflexionen profundamente sobre estas palabras clave, exploren su significado y las relacionen con sus experiencias personales o con el mundo que les rodea. De esta manera, podrán escribir la letra de una canción con una verdadera fuerza emotiva y que transmita un mensaje auténtico y significativo sobre los desafíos y las oportunidades que tenemos para construir un futuro mejor para todos.

Esperamos que esta actividad promueva la creatividad, el pensamiento crítico y el compromiso social en el alumnado, y que les permita comprender la importancia de la educación inclusiva y equitativa para el desarrollo sostenible y el bienestar general de la humanidad.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción y identificación e interiorización del acento

Esta actividad tiene como objetivos: Relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender y matemática, lingüística.

8.6.9 Sesión 6

Una vez que los alumnos hayan trabajado individualmente en la creación de sus letras, es importante unificarlas para llevar a cabo una sola canción que refleje las ideas y emociones que desean transmitir en torno al objetivo número 4 del desarrollo sostenible.

Para ello, esta sesión se utilizará para que el alumnado tenga la oportunidad de compartir sus letras con el grupo y llegar a un consenso sobre las palabras que deben incluirse en la canción final. Es importante fomentar la comunicación y la tolerancia a las diferencias de opinión durante esta etapa del proceso.

Una vez que se haya establecido la letra final, se pueden explorar diferentes opciones para darle una melodía. Una vez que se haya elegido la melodía, es importante ensayarla con el grupo para asegurarse de que todos estén cómodos con ella.

Después de haber creado la letra de la canción, los alumnos tendrán la oportunidad de crear una coreografía para acompañarla utilizando el método Dalcroze. Este método se enfoca en el movimiento corporal y la improvisación, lo que permite a los estudiantes explorar su creatividad y expresión artística de una manera única.

Finalmente, se puede planear una presentación en el que el alumnado pueda cantar la canción juntos en frente de la clase o incluso de toda la escuela. Esta presentación les proporcionará una oportunidad para compartir su trabajo y difundir su mensaje sobre la importancia de la educación inclusiva y equitativa para el desarrollo sostenible.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción, identificación e interiorización del acento, práctica de la psicomotricidad y fórmulas rítmicas básicas.

Esta actividad tiene como objetivos: compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través juegos de canto, de movimiento, de la audición y de la práctica instrumental (voz y/o cuerpo) y relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz y/o cuerpo). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender, y matemática, lingüística, personal y social.

8.6.10 Actividad individual 3

Esta actividad individual, localizada en la misión número 3 de @myclassgame será realizada en el hogar. En dicha actividad, cada uno de los alumnos deberá componer una canción con el título "No vales más que yo", que cumpla con el objetivo número 5 del desarrollo sostenible, el cual establece la necesidad de lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

Se espera que cada estudiante aborde la temática de manera responsable y coherente en su creación, y que demuestren sus habilidades musicales y creatividad en la elaboración

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3° de grado elemental.

de la canción. La letra debe estar enfocada en las palabras clave que les proporcionamos para inspirar su creación en torno a la igualdad de género y el empoderamiento femenino.

Los alumnos tendrán la tarea de crear una canción asignada, pero con un desafío adicional: deberán hacerlo ellos solos creando de cero la base rítmica bajo el compás de 3x4. Esto significa que la canción deberá tener un ritmo de tres tiempos por cada compás. Para cumplir con este desafío, los estudiantes deberán comenzar por comprender la estructura del compás 3x4 y cómo se diferencia de otros compases más comunes como el 4x4. Luego, deberán elegir un tema para su canción y comenzar a trabajar en la letra y la melodía, asegurándose de que se ajusten al ritmo de tres tiempos por compás.

En conclusión, esta actividad tiene como finalidad fomentar la reflexión y el compromiso hacia la igualdad de género y el empoderamiento femenino, por lo que se espera por parte del alumnado una participación activa y comprometida.

Se les proporcionará al alumnado algunas palabras clave que podrían inspirar su creación en torno a la igualdad de género y el empoderamiento femenino: Igualdad, empoderamiento, respeto, fortaleza, autonomía, liderazgo, dignidad, libertad y justicia.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción y identificación e interiorización del acento

Esta actividad tiene como objetivos: Relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender y matemática, lingüística.

8.6.11 Sesión 7

Una vez que los estudiantes hayan creado sus propias letras y hayan reflexionado sobre la importancia de la igualdad de género y el empoderamiento femenino, se dedicará la sesión para unir todas las letras en una sola canción.

Una vez que el alumnado ha conseguido unificar las letras y los ritmos para crear una única canción, la clase se dividirá en dos grupos para continuar con el proceso creativo.

El primer grupo se centrará en crear ritmos de percusión corporal basados en la metodología Bapne para la canción. Este método de percusión corporal se basa en la utilización del cuerpo para crear sonidos rítmicos y armónicos, lo que permite a los estudiantes explorar su creatividad y expresión musical. Los estudiantes podrán experimentar con diferentes patrones rítmicos y sonidos, utilizando diferentes partes del cuerpo como las manos, los pies, las piernas y el torso para crear una percusión única que complemente la canción

Por otro lado, el segundo grupo se centrará en buscar una coreografía utilizando la metodología Dalcroze. Esta técnica se enfoca en el movimiento corporal y la improvisación, lo que permite a los estudiantes explorar su creatividad y expresión artística de una manera única. Los estudiantes podrán dividir la canción en secciones y asignar un movimiento específico a cada una de ellas, explorando diferentes movimientos y expresiones corporales para complementar la letra y el ritmo de la canción.

Una vez que ambos grupos hayan completado su tarea, se reunirán para ensayar juntos y afinar la coreografía y la percusión corporal.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción, identificación e interiorización del acento, práctica de la psicomotricidad y fórmulas rítmicas básicas.

Esta actividad tiene como objetivos: compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través juegos de canto, de movimiento, de la audición y de la práctica instrumental (voz y/o cuerpo) y

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3° de grado elemental.

relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz y/o cuerpo). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender, y matemática, lingüística , personal y social.

8.6.12 Actividad individual 4

Esta actividad individual será realizada en casa. En dicha actividad, localizada en la misión número 4 de @myclassgame, cada uno de los alumnos deberá componer una canción con el título "Paz y amor", que cumpla con el objetivo número 16 del desarrollo sostenible, el cual establece la necesidad de promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

Es fundamental destacar la relevancia que tienen estas cuestiones para el desarrollo sostenible de nuestro planeta y para la construcción de una sociedad justa, pacífica e inclusiva. Por ello, se espera que cada estudiante realice su aporte desde su perspectiva personal, empleando su creatividad y habilidades artísticas, y que la canción resultante comunique un mensaje poderoso y reflexivo sobre la importancia de la educación inclusiva y equitativa para el bienestar colectivo y el futuro de nuestras comunidades.

Los alumnos tendrán la tarea de crear la canción asignada, pero con un desafío adicional: deberán hacerlo bajo el compás de 12x8. Esto significa que la canción deberá tener un ritmo de doce tiempos por cada compás. Para cumplir con este desafío, los estudiantes deberán comprender la estructura del compás 12x8 y cómo se diferencia de otros compases más comunes como el 4x4 o el 3x4. Luego, deberán comenzar a trabajar en la letra y la melodía, asegurándose de que se ajusten al ritmo de doce tiempos por compás.

Crear una canción bajo el compás de 12x8 puede resultar un desafío interesante para los estudiantes, ya que les permitirá experimentar con un ritmo poco común en la música popular. Tendrán que ser creativos y explorar diferentes formas de encajar la letra y la melodía en este compás, lo que les permitirá desarrollar sus habilidades musicales y creativas.

Los contenidos que aparecen en esta sesión, siendo estos los siguientes: Percepción, identificación e interiorización del pulso, percepción y identificación e interiorización

del acento

Esta actividad tiene como objetivos: Relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender y matemática, lingüística.

8.6.13 Sesión 8

Una vez que los estudiantes hayan creado sus propias letras y hayan reflexionado sobre la importancia de las sociedad justas, pacificas e inclusivas,se dedicará la sesión para unir todas las letras en una sola canción.

Después de unir las diferentes letras y ritmos para crear una única canción, esta se separará en cuatro partes para continuar con el proceso creativo.

En la primera parte, los estudiantes trabajarán juntos para crear ritmos corporales que complementen la letra de la canción. Utilizarán su cuerpo para crear sonidos rítmicos y armónicos, y explorarán diferentes patrones rítmicos y sonidos para crear una percusión única que complemente la canción.

En la segunda parte, los estudiantes se centrarán en crear una coreografía para la canción. Utilizarán la música y la letra para inspirarse y crear movimientos y expresiones corporales que complementen la canción y la letra.

En la tercera parte los estudiantes fusionarán la percusión corporal creada en el primer grupo y la coreografía creada en el segundo grupo. Trabajarán en la sincronización y la coordinación para crear una presentación fluida y armoniosa.

Finalmente, en el cuarto grupo, los estudiantes volverán a fusionar la percusión corporal y la coreografía, pero esta vez añadirán elementos de improvisación y exploración creativa. Trabajarán juntos para crear una presentación emocionante y única que muestre su creatividad y habilidades artísticas.

Los contenidos que aparecen en esta sesión,siendo estos los siguientes: Percepción,

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

identificación e interiorización del pulso, percepción, identificación e interiorización del acento, practica de la psicomotricidad y fórmulas rítmicas básicas.

Esta actividad tiene como objetivos: compartir vivencias musicales con los compañeros del grupo, para enriquecer su relación afectiva con la música a través juegos de canto, de movimiento, de la audición y de la práctica instrumental (voz y/o cuerpo) y relacionar los conocimientos adquiridos de lectura y escritura musicales con la práctica instrumental (voz y/o cuerpo). A su vez el alumno/a desarrollará en esta actividad las competencias de Aprender a aprender, y matemática, lingüística, personal y social.

9.CONCLUSIONES

En conclusión, el presente trabajo ha expuesto la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo como una herramienta que complementa y mejora la calidad de la enseñanza. Gracias al avance tecnológico, se ha hecho posible mejorar el aprendizaje a través de la implementación de diversas herramientas TIC como las pizarras digitales interactivas, plataformas educativas y recursos multimedia, que permiten una enseñanza más dinámica y participativa, donde el alumnado puede interactuar y experimentar con el contenido.

Además, se ha destacado que el uso de las TIC en el ámbito educativo es especialmente relevante para asegurar una educación inclusiva y equitativa, ofreciendo una respuesta educativa a todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias o capacidades, constituyéndose como herramientas adaptativas para atender la diversidad.

Por tanto, es fundamental que los docentes adquieran las habilidades y competencias necesarias para integrar las TIC en su práctica docente y así mejorar la calidad de la enseñanza. De esta forma, se evidencia la necesidad de una formación adecuada en el uso de estas herramientas tecnológicas, así como la promoción de políticas de uso de las TIC en la educación.

En definitiva, la implementación de las TIC en el ámbito educativo representa una oportunidad para transformar y mejorar la enseñanza, garantizando una educación de calidad, inclusiva y equitativa que atienda a las necesidades y capacidades de todos los estudiantes.

Por último es importante destacar que, además de las TIC, existen otras metodologías activas y participativas propias de un aprendizaje competencial, como el método Dalcroze y el método BAPNE, que también pueden ser incorporadas en la práctica docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, se promueve una educación más integral y completa que fomenta el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para el mundo actual. En definitiva, la combinación de diferentes herramientas y metodologías en el ámbito educativo es fundamental para garantizar una educación de calidad y adaptación a las necesidades de los estudiantes.

“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

BIBLIOGRAFÍA

Escamilla, A. (2011). Las competencias en la programación de aula. Educación secundaria. Graó.

Zaragozá, J.L. (2009). Didáctica de la música en la educación secundaria. Competencias docentes y aprendizaje. Graó.

García, A., Martínez Domingo, S., Ortiz, J. A., & De La Cruz Campos, B. (2021). Gamificación en Educación Superior.

Barriga, D. (2022). Estrategias Docentes Aprendizaje Significativo (3ª ed.). Mcgraw hill education.

Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. (2a ed). Trillas.

Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom.

Borras Gene, O. (2015). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid, 33.

Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista educación.

Real Decreto 756/1992, de 26 de junio, por el que se establecen los aspectos básicos del currículo de los grados elemental y medio de las enseñanzas de música. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 27 de agosto de 1992, núm. 206, pp.29781 - 29800.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/1992/06/26/756/dof/spa/pdf>

Castilla Pérez, M. F. (2014). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria.(pp. 20 - 21).

Cerdeira Porras, M. (2020). Enseñanza de las matemáticas a través de la gamificación. Diseño de un Escape Room para 1o de primaria. Universidad de Sevilla.

DECRETO 159/2007, de 21 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales de música y se regula el acceso a estas enseñanzas. Diario Oficial de la Comunitat Valenciana. Comunidad Valenciana, 25 de septiembre de 2007, núm. 5606, pp. 37089 - 37112.

https://dogv.gva.es/auto/dogv/docvpub/rlgv/2007/D_2007_159_ca_D_2014_148.pdf

Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. Diario Oficial de la Generalitat Valenciana. Comunidad Valenciana, 07 de agosto de 2018, núm. 8356, pp. 33355 - 3380.

https://dogv.gva.es/datos/2018/08/07/pdf/2018_7822.pdf

De Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013),.

‘‘Myclassgame’’ como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

Fernández-Rio, J., & Flores Aguilar, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria.

Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., & García-Peñalvo, F. J. (2020). Ventajas reales en la aplicación del método de Aula Invertida-Flipped Classroom. Grupo GRIAL.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen.

Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español.

Gaytan, S. P. (2020, 14 de enero). La ciencia desmiente el dicho de «la letra, consangre entra». abc.

Grau, J. (2022, 2 mayo). ¿Qué dicen los estudios científicos sobre la gamificación en la formación? LearningPark.

Ibarra Sáiz, M. S., Rodríguez Gómez, G., & Gómez Ruiz, M. Á. (2012). La evaluación entre iguales: beneficios y estrategias para su práctica en la universidad. Revista de educación.

Lorenzo, S., & Escandell, M. O. (2003). El abandono de los estudios musicales en el Conservatorio Superior de Música de Las Palmas de Gran Canaria: la opinión de los profesores del Centro. ANUARIO DE FILOSOFÍA, PSICOLOGÍA Y SOCIOLOGÍA., Número 6.

Amparo Espinós Juan

Marín, Inma (12 de diciembre de 2018). El juego y su incomparable valor educativo. Conferencia BBVA.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. Estadísticas de Educación. EDUCAbase. (2021, 19 de abril.). Gobierno de España.

Muente, G. (2021, 12 febrero). LMS: lo que necesitas saber de una plataforma de educación virtual. Rock Content - ES.

Naranjo, F. J. R. (2013). Criterios de evaluación en la didáctica de la percusión corporal-Método BAPNE. *Educatio Siglo XXI*, 31(1), 235-254.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 29 de enero de 2015, núm. 25, pp. 6986 - 7003.

<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V., & Torres, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178.

Torres, J. (2019). Convierte tu clase en una aventura @MyClassGame. *Observatorio de Tecnología Educativa*, 17, 4–10. Torres, J. (2020, 23 junio). Artículo: @MyClassGame: plataforma de software libre para Proyectos Cooperativos Gamificados

ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Índice de imágenes

Imagen 1: Nick Pelling, primero en utilizar el término «Gamificación»	Pág. 2
Imagen 2: Método Dalcroze. Alumnos/as creando una coreografía.	Pág.14
Imagen 3: Método Bapne. Niños/as haciendo percusión corporal en parejas.....	Pág. 15
Imagen 4: Fondo de Harry Potter elegido para la web @myclassgame.....	Pág. 18
Imagen 5: Icónico de la página myclassgame.....	Pág. 21
Imagen 6: Evento de pregunta aleatoria	Pág. 24
Imagen 7:Comportamiento positivo.....	Pág.25
Imagen 8:Comportamiento negativo.....	Pág. 25
Imagen 9: Penalización por mal comportamiento.....	Pág.26
Imagen 10: Medalla por ser el más rápido en hacer un ejercicio de escritura rítmica...	Pág.26
Imagen 11:Poder de curación.....	Pág.27
Imagen 12:Coleccionables de los personajes.....	Pág.28
Imagen 13: Escudo para protegerte por el precio de 55 monedas.....	Pág.29
Imagen 14: Frase para contestar verdadero o falso	Pág.30
Imagen 15:Villano contra el que podrán realizar batallas	Pág.31
Imagen 16:Herramientas de myclassgame.....	Pág.32
Imagen 17:Ejemplo de pregunta de batalla.....	Pág.33
Imagen 18: Batalla alumno/a vs Villano	Pág.34
Imagen 19: Batalla grupo vs Villano.....	Pág.34
Imagen 20: Batalla alumno/a vs alumno/a.....	Pág.34
Imagen 21: Batalla grupo vs grupo.....	Pág.34
Imagen 22: Mapa del universo de Harry Potter	Pág.35
Imagen 23: Portada del Genially	Pág.36
Imagen 24: Características de una misión.....	Pág.37
Imagen 25:Ejemplo de pantalla de juego del Genially.....	Pág.38
Imagen 26:Ejemplo de video integrado en myclassgame	Pág.38
Imagen 27: Misiones a completar de MyClassGame.....	Pág.46
Imagen 28: Mapa de las misiones.....	Pág.46
Imagen 29:Tarjeta acreditativa de un alumno/a.....	Pág.47
Imagen 30:Mapa del Genially	Pág.48

Imagen 31: Teoría de compases simples para el genially.....	Pág.49
Imagen 32: Teoría de compases compuestos para el genially.....	Pág.49
Imagen 33: Ejercicio genially mundo 3.....	Pág.50
Imagen 34: Ejercicio genially mundo 4.....	Pág.50
Imagen 35: Alumnos/as en la plataforma de MyClassGame.....	Pág.51
Imagen 36: Actividades aleatorias a realizar en MyClassGame.....	Pág.51

Indice de tablas

Tabla 1: Datos del Ministerio de Educación y FP.....	Pág. 4
Tabla 2: Datos del Ministerio de Educación y FP.....	Pág. 4
Tabla 3: Datos del Ministerio de Educación y FP.....	Pág. 4
Tabla 4: Datos del Ministerio de Educación y FP.....	Pág. 5
Tabla 5: Datos del Ministerio de Educación y FP.....	Pág. 5
Tabla 6: Elementos del juego de la plataforma myclassgame.....	Pág. 23

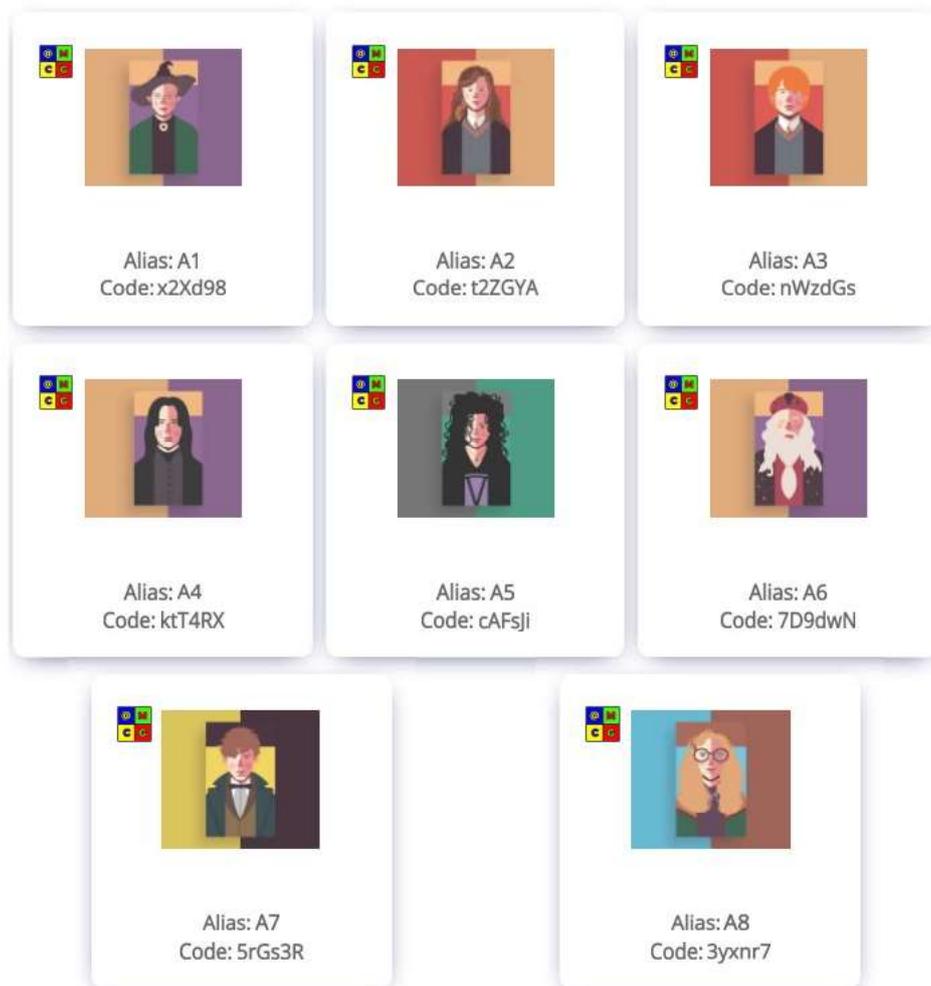
“Myclassgame” como herramienta de gamificación para lenguaje musical en 3º de grado elemental.

ANEXO

- Acceso directo al genialy:

<https://view.genial.ly/64120e19996aaa001928359f/interactive-content-ritmo-harry-potter>

- Tarjetas acreditativas alumnado con las que se puede acceder a @myclassgame.



FICHA 1

Pon las líneas divisorias en estos ejercicios:

The image displays ten musical staves, each containing a sequence of rhythmic exercises. The exercises are written in treble clef and include various note values such as quarter, eighth, and sixteenth notes, as well as rests. The time signatures are 3/4 for the first seven staves and 4/4 for the last three. The exercises are designed to be divided into measures by the student. A faint red watermark is visible on the right side of the page.

2. Marca verdadero o falso.

1. La duración es representada por las notas.
2. Todas las figuras tienen su silencio.
3. Todas las figuras tienen plica y corchete.
4. Una redonda equivale a dos blancas.
5. La duración es una de las cualidades del sonido.
6. Los silencios no tienen duración.
7. Una blanca con puntillo equivale a 4 tiempos.
8. Los compases pueden ser binarios, ternarios y cuaternarios.
9. Las líneas divisorias dividen compases.
10. Es un compás de 3x4 entran 3 negras.
11. En unn compás de 3x4 entran 4 negras.
12. El compás de 4x4 tiene 4 tiempos.
13. Para completar un 6x8 utilizamos 8 corcheas.
14. Para completar un compás de 12x8 usamos la redonda con puntillo.
15. Es un compás de 2x4 entran 2 negras.
16. En unn compás de 2x4 entran 4 corcheas.
17. El compás de 9x8 tiene 2 tiempos.
18. Para completar un 9x8 utilizamos 9 corcheas.
19. Para completar un compás de 4x4 usamos la redonda con puntillo.

FICHA 2

1. ¿Cómo se dividen los pulsos? _____
2. ¿A qué llamamos compases simples o de subdivisión binaria? _____
3. ¿Cuáles son los compases simples de uso más frecuente? _____
4. ¿Con cuál de las figuras musicales se representan los compases compuestos? _____
5. ¿Cómo se llama cuando la subdivisión es divisible por tres? _____
6. ¿Cuáles son los compases compuestos de uso más frecuente? _____

7. Escribir la división del compás en los siguientes ejemplos.

