

Gamificación en el aula: "Salvemos al bosque musical"

Escuela: JIN C DE 8

Autor: Matías Albamonte

Sala/grado/año: Sala de cinco

Breve descripción

A partir de la capacitación “Gamificando en el aula” realizada en la Escuela de Maestros en febrero de 2025, se propuso a la facilitadora de INTEC y a la docente de la sala de cinco años implementar una experiencia de gamificación en el grupo. En una primera etapa, tomando como referencia un personaje conocido por los niños y las niñas (“la bruja Piruja”), se construyó una narrativa en la que dicho personaje se había apoderado del “Bosque Musical”. A través de diversos desafíos vinculados con contenidos de Educación Musical, se invitó al grupo a superar cada instancia proyectando el juego en la pizarra digital interactiva, promoviendo la participación colaborativa.

En una segunda etapa, se trabajó en la construcción del Bosque Musical para ambientar el espacio de juego. En paralelo, mediante el uso de la herramienta “Makey Makey”, se desarrolló un metalofón virtual que funcionaba cerrando el circuito con latas de colores, cada una asociada a una nota musical. Esta dinámica permitió formar y leer melodías a partir de códigos de color. “Descifrar el código”, es decir, ejecutar correctamente la melodía, se convirtió en el primer desafío para acceder al Bosque Musical —la sala ambientada por el grupo— y continuar jugando con la pizarra digital.

Finalmente, se invitó a las familias a participar en la experiencia. Para esta instancia, se incorporó un nuevo personaje, “la guardiana del Bosque Musical”, interpretado por la docente de la sala, quien acompañó a los niños, las niñas y sus familias en el recorrido final de la propuesta.

Situación inicial

En la actualidad, las infancias se encuentran fuertemente atravesadas por la presencia de pantallas y videojuegos en su vida cotidiana. Frente a este contexto, se consideró pertinente recuperar elementos del lenguaje del juego digital —que resulta atractivo y familiar para los niños y las niñas— como punto de partida para favorecer aprendizajes significativos en el área de Educación Musical. La gamificación, entendida como una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en contextos de enseñanza no lúdicos, busca promover la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Deterding, 2011).

Desde esta perspectiva, la propuesta se diseñó con el propósito de integrar la tecnología de manera creativa y reflexiva, utilizando los recursos digitales como mediadores para la construcción de experiencias musicales colectivas. Al mismo tiempo, se buscó trascender el espacio virtual proponiendo instancias corporales y expresivas “fuera de la pantalla”, que permitieran a los niños y las niñas trasladar la lógica del videojuego al espacio real mediante la exploración sonora, la dramatización y la construcción de escenarios propios.

Por otra parte, se tuvo en cuenta el momento del desarrollo en que los alumnos y las alumnas comienzan a aproximarse a la lectura y la escritura. La lectura de melodías a partir de códigos de color —organizados de izquierda a derecha— se planteó en diálogo con este proceso, favoreciendo tanto la alfabetización musical como el fortalecimiento de las nociones espaciales y de secuencialidad implicadas en la lectoescritura.

Objetivos

El propósito de la experiencia es generar un espacio de aprendizaje musical que integre recursos digitales y estrategias de gamificación con el fin de favorecer la motivación, la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento. Se busca que los niños y las niñas puedan explorar los sonidos, las melodías y el ritmo mediante dinámicas lúdicas que involucren tanto la interacción con dispositivos tecnológicos como la acción corporal y expresiva en el espacio.

La propuesta pretende, además, promover el desarrollo de competencias digitales básicas y la comprensión de la tecnología como herramienta creativa y colaborativa. A través de la narrativa del “Bosque Musical” y de los desafíos gamificados, se propicia una experiencia estética y significativa donde el juego, la exploración sonora y la imaginación se convierten en medios para aprender

música. Finalmente, se busca acompañar los procesos de alfabetización inicial estableciendo vínculos entre la lectura musical por colores y la lectoescritura, favoreciendo la observación, la secuenciación y la interpretación simbólica dentro de un entorno participativo y lúdico.

- Favorecer la participación activa y colaborativa de los niños y las niñas en propuestas musicales mediadas por recursos digitales y estrategias de gamificación.
- Promover la exploración y producción sonora a través del juego, integrando dispositivos tecnológicos.
- Estimular la comprensión y el uso de códigos musicales simples (melodías por colores) vinculados con procesos iniciales de lectura y escritura.
- Fomentar el reconocimiento de la tecnología como herramienta creativa y de colaboración, promoviendo un uso significativo y reflexivo de los entornos digitales.

Contenidos

Área: Lenguajes expresivos – Música

Bloque: Escucha sonora y musical (apreciación)

- Reconocimiento y discriminación de las cualidades del sonido: altura, intensidad, timbre y duración.
- Escucha atenta de músicas de diferentes géneros y estilos, en diversos soportes y formatos digitales.
- Identificación y clasificación de instrumentos musicales en el cancionero y en las músicas escuchadas.

Bloque: Laboratorio sonoro (producción)

- Exploración sonora de materiales de uso cotidiano y objetos, relacionando sus características con las posibilidades sonoras.
- Identificación de los modos de acción para producir sonidos: percutir, raspar, frotar, entrechocar, soplar, sacudir.
- Creación e interpretación de pequeñas realizaciones instrumentales colectivas.
- Uso de tecnologías digitales para grabar, mezclar o reproducir producciones sonoras.
- Normas de uso y cuidado de instrumentos y dispositivos digitales.

Área: Educación Digital

- Uso de tecnologías digitales para enriquecer las experiencias de exploración sonora, visual y corporal.
- Participación en actividades que integran materiales físicos y digitales, en entornos lúdicos y colaborativos.
- Reconocimiento de las tecnologías digitales como herramientas creativas y expresivas.
- Desarrollo de prácticas seguras y responsables en el uso de dispositivos.
- Producción colectiva en entornos digitales interactivos (pizarra digital y juego gamificado).

Destinatarios

Los destinatarios de la experiencia fueron los niños y las niñas de Sala de 5 años del JIN C Esc 20 DE 8 de Jornada Completa.

Secuencia didáctica

La propuesta se organiza en tres etapas que articulan el uso de recursos digitales, la exploración sonora y la producción artística colectiva, a partir de una narrativa gamificada.

-Primera etapa: presentación del proyecto y construcción de la narrativa

Se presenta al grupo la situación inicial: la “Bruja Piruja” se ha apoderado del Bosque Musical y el desafío consiste en recuperarlo superando distintas pruebas relacionadas con contenidos de Educación Musical. A partir de este relato, se promueve la participación activa mediante el diálogo y la anticipación de posibles soluciones.

Se proyecta en la pizarra digital el juego interactivo “Salvemos al Bosque Musical” (elaborado en Genially), que incluye consignas vinculadas al reconocimiento de materiales de los instrumentos, a los modos de acción (golpear, frotar, sacudir) y a la clasificación por familias sonoras (percusión, cuerda y viento). Los niños y las niñas resuelven los desafíos de forma colectiva, coordinando sus respuestas y argumentando sus elecciones.

-Segunda etapa: exploración sonora y creación del metalofón digital

Se propone experimentar con distintos materiales de la sala para explorar sus posibilidades sonoras. Se introducen los modos de acción propios de los instrumentos de percusión y se promueve la comparación entre sonidos producidos por objetos de diferentes materiales.

Posteriormente, se utiliza la herramienta Makey Makey para construir un metalofón virtual en Scratch junto a la facilitadora de INTEC, y se lo compara con el metalofón que tienen en la sala. Cada color se asocia a una nota musical, y al cerrar el circuito con las latas de colores, se produce el sonido correspondiente.

Esta instancia permite relacionar los códigos de color con las notas musicales, fortaleciendo nociones de secuencialidad y lectura de izquierda a derecha.

La primera melodía que se propone ejecutar constituye el desafío inicial para “entrar al bosque”, integrando la exploración musical con el componente digital e interactivo.

-Tercera etapa: ambientación del espacio y dramatización

Se organiza un proyecto colectivo de ambientación del espacio de la sala, recreando el Bosque Musical a partir de producciones hechas por ellos mismos.

Para el cierre, se invita a las familias a participar en la experiencia. Se incorpora un nuevo personaje, “la guardiana del Bosque Musical”, representado por la docente de sala, quien acompaña al grupo en la resolución de los desafíos. Los niños y las niñas recorren las diferentes estaciones del juego, combinando instancias digitales, corporales y expresivas.

A lo largo de toda la secuencia, se promueve el diálogo grupal, interviniendo con preguntas que orienten la reflexión sobre las acciones musicales y el uso de la tecnología. Se prioriza el trabajo cooperativo, la construcción de significados compartidos y la vivencia lúdica como mediadores de los aprendizajes musicales y digitales.

Otros actores

Participó la facilitadora de INTEC, la maestra de la sala y, para el cierre, las familias.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- Participación activa y colaborativa en las actividades musicales y digitales. Reconocimiento y discriminación de diferentes materiales y modos de producción sonora (golpear, frotar, sacudir, soplar).
- Identificación de instrumentos musicales y su agrupamiento por familias sonoras.
- Comprensión de códigos musicales simples, como la lectura de melodías por colores.
- Uso adecuado y creativo de recursos tecnológicos (pizarra digital interactiva, Makey Makey, juego digital).

Instrumentos de evaluación

La evaluación se desarrolló de manera cualitativa a través de la observación directa y sistemática durante las distintas instancias de la secuencia. Se utilizan registros anecdóticos, fotografías y producciones audiovisuales para documentar los procesos individuales y grupales.

Se contemplan momentos de intercambio oral con el grupo para recuperar percepciones, ideas y reflexiones sobre las actividades realizadas. Las instancias de cierre —como la dramatización y la participación con las familias— se constituyen en espacios de evaluación integradora, donde se evidencian los aprendizajes logrados en relación con la música, la creatividad y el uso de la tecnología.

Bibliografía

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Nueva York: ACM.