

El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu

The video game as a teaching resource in the music classroom.
Educational games with E-Adventure and Muvizu

Sonsoles Ramos Ahijado sonsolesra@usal.es

Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila. Universidad de Salamanca. España, España

Ana María Botella Nicolás ana.maria.botella@uv.es

Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia, España

Tamara Jiménez Alonso tamarajimenezalonso@usal.es

Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila. Universidad de Salamanca. España, España

El Artista, núm. 14, 2017

Universidad de Guanajuato, México

Publicación: 15 Diciembre 2017

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87451466002>

Resumen: El objetivo principal del artículo es concienciar a los docentes de la importancia de las Nuevas Tecnologías desde la Educación Musical mediante el uso del videojuego, impulsando el contacto del alumno con los medios tecnológicos que ofrece la escuela para estrechar las relaciones escuela-sociedad. La metodología utilizada es competencial, basada en el saber hacer y aprender a aprender, tratando así que el alumnado sea capaz de organizar su pensamiento, fomentando la reflexión, la crítica, la responsabilidad en sus aprendizajes y la elaboración de hipótesis. Se empleó un cuestionario para extraer información acerca de la incidencia de la música en la vida de los estudiantes, pensamientos, relaciones y hábitos musicales, incluso posibles desórdenes relacionados con el ruido en su vida diaria. Los resultados constatan que el videojuego educativo impulsa y fomenta la interacción y participación, motivando al alumnado, y preparándole para su inserción en la sociedad tecnológica actual.

Palabras clave: Educación Musical, audiovisual, cuestionarios, videojuego, Tic.

Abstract: The main objective of the article is to educate teachers about the importance of New Technologies from Music Education with de video game, promoting the student's contact with the technological means offered by the school to strengthen school-society relations. The methodology used is competential, based on the know-how and learn to learn, trying to allow the students to organize their thinking, encouraging reflection, criticism, responsibility in their learning and the development of hypotheses. A questionnaire was used to extract information about the incidence of music in students' lives, thoughts, relationships and musical habits, including possible noise-related disorders in their daily lives. The results show that the educational video game promotes and encourages interaction and participation, motivating the students, and preparing them for their insertion in the current technological society.

Keywords: Musical Education, audio-visual, questionnaire, video game, ITC.

“La música se parece a la poesía; ambas reúnen muchas gracias que ningún método puede enseñar y que tan sólo un maestro puede alcanzar”.
Alexander Pope

Introducción

El videojuego diseñado se realizó en un aula real de Educación Primaria del CEIP Santo Tomás de Ávila, donde estudian 370 alumnos. Nos decantamos por el tercer nivel, en concreto, por el tercer curso de Educación Primaria, porque a esta edad, suelen mostrar gran entusiasmo a la hora de realizar las actividades propuestas por el maestro, y participan y colaboran de forma espontánea, acatando las normas con respeto, y compañerismo. Son sensibles a los estímulos, lo que supone un óptimo punto de partida para el aprendizaje.

Al ponerlo en práctica nos percibimos del gran interés, la curiosidad y la predisposición, que generó entre el alumnado. La utilización de las nuevas tecnologías resultó muy motivadora, por lo que el uso de este tipo de recursos ha facilitado la transmisión de contenidos y adquisición de conocimientos. El alumnado participó activamente en la puesta en práctica del videojuego, disfrutando de la ejecución de las actividades, de las distintas voces de los personajes y de las imágenes que aparecían en él. El tiempo que invirtieron en la realización del mismo, fue adecuado, aproximadamente de 45 min., ya que los mantuvo atentos en todo momento durante su proyección.

La finalidad del videojuego no es conseguir una puntuación, ni competir, sino que el principal objetivo es que los niños y todo espectador, se sienta bien realizándolo, que consiga sonreír, reír o mostrar los sentimientos que ello provoque y adquiera conciencia de que la música tiene un poder emocional.

El arte de sanar, que según Bruscia [1] consiste en el proceso de intervención sistemática en la cual el terapeuta ayuda al paciente a obtener la salud a través de experiencias musicales y de las relaciones que se desarrollan a través de ellas como las fuerzas dinámicas del cambio, se le denomina Musicoterapia. Y, actualmente, esta rama de la ciencia, ha alcanzado éxito debido al “torrente de sentimientos que desata la música, un poderoso canal de comunicación entre el interior de la persona y el terapeuta que abre unas puertas a las que la palabra no llega”, como apunta Sáinz de la Maza [2]. La música responde a la necesidad que todos tenemos de sentirnos necesitados y aceptados por los demás. La experiencia ha demostrado que los recursos elaborados y diseñados por el maestro, resultan más efectivos, ya que se confeccionan para un determinado tipo de alumnos y esto siempre es beneficioso para ellos.

El videojuego: un recurso educativo y lúdico

El videojuego educativo es una de las actividades más reconfortantes para el alumno ya que aúna dos vertientes: la música y el uso de la tecnología. Ferrerós [3] (2008), expone una serie de situaciones de la vida cotidiana en las cuales se puede introducir la música de forma educativa desde los cero a los ocho años. Comprende estas edades, puesto que desde el nacimiento, el niño tiene desarrollado el sentido del olfato y del oído, y es a través de

éste último, por el que se asocian recuerdos de cuando era feto, junto con la protección y seguridad de su madre, cuando habitaba en el útero.

A los ocho años, ya se han producido aprendizajes, los cuales se llevan a cabo mediante una previa acogida donde prime el respeto y el cariño, creando los vínculos afectivos propicios para ello, ayudándoles a superar los obstáculos. Así, Darder, Salmuri, Royo, Carpena, Sala, Marzo y Albadalejo [4] (2013), establecen que debe haber un equilibrio personal del profesorado para que esos aprendizajes se alcancen de una forma más eficaz, productiva y emocionalmente sana. En estas etapas tempranas, la música puede estar presente en infinidad de momentos como al levantarse, en el desayuno, al ir a la escuela, en el parque, en el coche, en la bañera, comiendo, jugando... aspecto a través del cual, López (2009)⁵ pone de manifiesto la importancia de actuación conjunta familia-escuela.

Según Ducourneau [6] (1988), la Educación Musical contribuye en gran medida, al logro de las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir, ya que, para escuchar, el oído se convierte en el órgano receptor fundamental. El primer contacto que tiene el niño con el mundo es un conocimiento sonoro. La pronunciación y repetición de sonidos, serán la primera pauta necesaria para la adquisición del lenguaje. Es por este motivo, por el que debemos trabajar con los niños la música. Inculcándoles sus beneficios, tanto desde el área de música, como desde el resto de materias y, sobre todo, desde edades tempranas, dado que cuanto más se experimenta en los primeros años de vida, más uniones nerviosas se forman, y se mantendrán a lo largo de su desarrollo, estimulando la inteligencia.

Los niños del siglo XXI, viven en una sociedad tecnológica y se han convertido en excelentes expertos de la tecnología, por lo que el videojuego, a priori, les motiva y despierta su interés por aprender de forma lúdica, contenidos y conceptos que de otra forma pueden resultar más aburridos.

El valor educativo de los videojuegos reside en el elemento motivador. Éste permite a los docentes aprovechar esa atracción del alumnado por las aventuras digitales, para transmitir valores y contenidos curriculares de una manera innovadora [7]. Para Ramos “el docente puede utilizar la creación de videojuegos, convirtiéndose en un diseñador del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de Educación Primaria adaptado a su quehacer diario” [8].

Podemos definir el videojuego como un tipo de juego electrónico en el que se emplea una pantalla de televisión para visualizar su desarrollo. De esta forma, tendremos la motivación y el interés necesarios para emprender cualquier labor educativa, así como el medio lúdico óptimo para desarrollar el nivel cognitivo de los niños.

Sin embargo, se debe poner especial cuidado a la hora de seleccionar un videojuego. Desde los hogares, muchos niños se exponen durante largas horas a videojuegos agresivos o violentos, cuyo único objetivo es lograr la máxima puntuación matando o eliminando seres u objetos, lo que promueve la agresividad. Este no es el tipo de videojuego que pretendemos

desarrollar en las aulas. El propósito es emplear un recurso capaz de educar, por lo que debemos utilizar un videojuego que capte la atención del receptor sin inculcar ningún tipo de mensaje bélico.

Hoy en día, en el mercado existen multitud de videojuegos diseñados. El docente deberá seleccionar meticulosamente el más idóneo para trabajar los contenidos precisos y alcanzar los objetivos planificados. Sin embargo, si lo que se pretende es personalizar el videojuego y realizar una innovación educativa en el aula, es conveniente elaborar nuestro propio recurso digital y centrar los contenidos a impartir desde el área de educación musical que es el campo de estudio elegido en esta investigación. Así, debemos:

- Escoger un tema que resulte atractivo para que provoque un impacto visual en el alumno que contribuirá a que éste quiera jugar.
- Establecer un vínculo entre motivación, entusiasmo y diversión con aprendizaje y curiosidad. Los personajes, ambientes, imágenes, canciones, sonidos... deben ser adecuados a la edad de los estudiantes: vistosos, llamativos y capaces de atraer su curiosidad.
- Aportar un matiz humorístico a alguno de los elementos del videojuego, para mantener al alumno pendiente de la pantalla. De esta forma, las risas estarán aseguradas, y fomentaremos un ambiente propicio para la salud mental y física y el aprendizaje.
- Premiar por medio de sonidos e imágenes, los aciertos que consigue el alumno. Esto aumentará su autoestima cuando las respuestas o actividades sean correctas, y, en caso contrario, aprenderá de los fallos cometidos, conociendo las respuestas correctas.

Para Felicia [9] (2009), los videojuegos no son los sustitutos de las clases convencionales, pero aportan valores y formas de educación que las clases tradicionales no pueden aportar de igual manera; y, según Morales [10] (2009), “los videojuegos son las herramientas del presente, pero lo serán mucho más en el futuro”. El videojuego educativo favorece la coordinación óculo-manual y el desarrollo de la psicomotricidad fina. Potencia la lectura y la participación activa, al tener que interactuar de forma continua, lo que hace que se impliquen en el trabajo. Además, se pueden repasar contenidos de forma lúdica, practicar destrezas o habilidades, aumentar la autoestima y la capacidad de decisión, puesto que deben escoger de entre una serie de opciones, la que ellos estimen correcta.

Para este estudio, hemos diseñado un videojuego en el que se fusiona música y salud con el fin de que la música influya en el estado de ánimo de las personas, especialmente de los niños, contribuyendo a un cambio en su forma de pensar y empleando una visión optimista en cuanto a la forma de ver el mundo que les rodea. La música tiene el poder de evocar sensaciones, estados de ánimo y también emociones [11]. Para Bruscia [12], los efectos de la música están íntimamente relacionados con las cualidades del sonido: altura o frecuencia, timbre o tono, duración e intensidad, y con otros elementos, como son el ritmo, la armonía y la melodía.

Los personajes, escogidos y personalizados mediante programas tecnológicos, son agradables e incitan al buen humor. Las voces empleadas

van acordes a la personalidad de cada personaje. De esta forma se puede distinguir cuándo interviene cada uno, y, por el tono de voz, se pueden conocer sus estados de ánimo.

Se han introducido, tanto elementos musicales, como relacionados con la salud, haciéndose notar la realidad, de una forma más cercana a los estudiantes más pequeños, con colorido, paisajes de cuentos, canciones conocidas, y menos conocidas por ellos. La música empleada es, en su mayoría música clásica, dados los cuantiosos beneficios que aporta a la salud. Aspecto por el cual, para Pereyra (2013) [13], estilos como el heavy metal, el tecno, el rock duro, gangsta-rap y el punk, son destructivos, exaltan la violencia, dada la combinación de un sonido muy duro con letras violentas, provocando nerviosismo, inquietud, agresividad, problemas físicos... en sus oyentes, y afectando, a su vez, a otros seres de su entorno: animales y plantas.

Experimentos, como el presente en la página web argentina: Worms Con Ciencia Natural [14], nos ofrecen pruebas reales sobre la repercusión positiva de las composiciones clásicas en el entorno natural. En 1973, la investigadora, organista y soprano, Dorothy Retallack, llevó a cabo un experimento con calabazas. Para ello, utilizó dos ambientes separados: en uno de ellos, se emitía música rock, y en el otro música clásica, con obras como las compuestas por los compositores Schubert, Beethoven y Brahms. Tras transcurrir ocho semanas, observaron que los tallos de las calabazas se habían orientado hacia el equipo de sonido, y enroscado en él. Mientras que, por otro lado, aquellas que habían crecido con música rock, lo hicieron en dirección contraria al equipo de sonido. Sus tallos trepaban por las paredes de la caja de cristal y aumentaban su consumo de agua en comparación con el caso anterior. Dorothy pudo constatar que la música clásica aporta increíbles beneficios para el crecimiento y desarrollo de las plantas.

La fusión música-videojuego adquiere también un papel importante en cuanto a la salud emocional y física. Fusión que proporciona vitalidad, diversión y aprendizaje, a la vez que reduce el estrés. Motiva a los alumnos cuando aciertan en sus respuestas, y cuando fallan, guiándoles hacia lo correcto. De este modo, son orientados en sus respuestas, sin influirles negativamente, ya que los errores, serían simplemente caminos sin rumbo, que no tienen salida, pero de los cuales también se aprende.

Se trata de trabajar con connotaciones positivas, de forma constructiva. Se utilizan una serie de estímulos que fortalecen y refuerzan su actitud, la imagen que tienen de ellos mismos, a través de los cuales se refuerza su conducta y sus conocimientos. Así se contribuye a su autonomía, a la capacidad de participación y al papel activo del alumno, empleando la música como medio principal. Ante tal premisa, el videojuego se constituye como la herramienta ideal, cuya utilización es una forma didáctica y motivadora para captar la atención del alumno y provocar su aprendizaje [15].

Las imágenes, canciones y personajes seleccionados deberán incentivar sus ganas de aprender, de interactuar. Contribuirán a su desarrollo intelectual y emocional. Les ayudará en la toma de decisiones, necesaria

para fortalecer la seguridad y la autoconfianza. Consideraremos el videojuego como una herramienta muy adecuada para desarrollar las competencias clave necesarias para que el alumno se desarrolle como un adulto capaz de sobrevivir con éxito en la sociedad actual. Es una forma de sumergirles en una proyección de la realidad, que les implica participación, autonomía, emprendimiento y capacidad de resolución ante las dificultades u obstáculos, a los que hay que enfrentarse.

Diseño y aplicación del videojuego en el aula

Previa elaboración del videojuego y para su puesta en práctica en el aula, fue necesaria la realización de un sondeo entre el alumnado para conocer tanto sus conocimientos en Educación Musical como sus gustos y preferencias. Para ello, elaboramos un cuestionario con 10 preguntas abiertas y cerradas que respondían a los gustos y/o preferencias de los alumnos. Los resultados a los que llegamos después de pasar el instrumento de evaluación aparecen reflejados en las siguientes gráficas.

Tal como observamos en la Figura 1, un elevado porcentaje de alumnos, 71.4%, disfruta con la música. Esto es debido a que pasan más tiempo expuestos a ésta en compañía de sus familias y amigos. Suelen ser niños que tararean las melodías (escucha activa), y se sienten más felices. Son más extrovertidos y receptivos al mundo que les rodea, disfrutan con la misma. El 23.9% del alumnado manifiesta tener poco contacto con la música puesto que en su tiempo libre ni ellos ni sus familias disfrutan de ella. Suelen practicar deportes y/o están acostumbrados a jugar solos y sin que nadie les moleste. Sin embargo, el 4.7 % de los encuestados no les gusta la música.

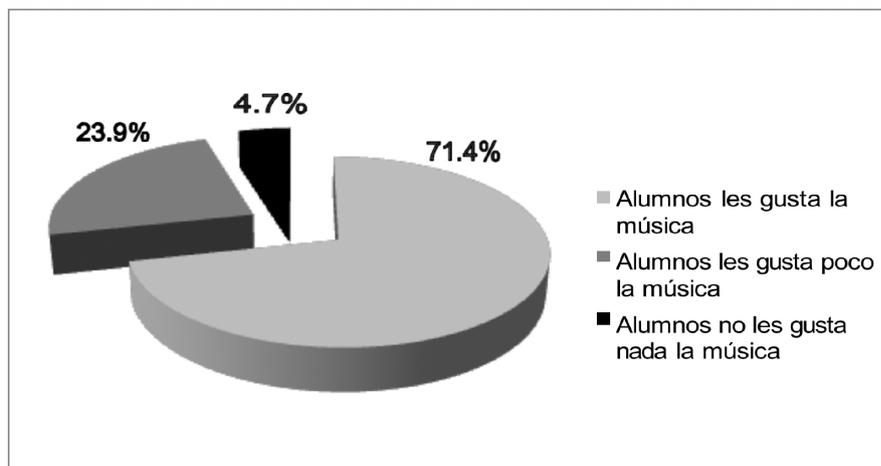


Figura 1
Gusto por la música

En la Figura 2 se aprecia que el 66.6% de los niños, prefiere escuchar la música a un elevado volumen, mientras un 28.5%, la escucha a un volumen medio. Esto puede ser debido a que en sus hogares, sus familiares, tiene esta costumbre, por lo que ellos, también acostumbran a subir el volumen del altavoz en las ocasiones en las que la escuchan. Los niños que prefieren escuchar la música alta, suelen ser activos, impulsivos y con necesidad de moverse en el aula. Se levantan en numerosas ocasiones, hablan sin respetar el turno de palabra y atropellando a sus compañeros, con un elevado tono de voz. Por el contrario, el 4.9% del alumnado, prefiere escuchar la música a un volumen bajo. Suele tratarse de niños tranquilos, relajados, con un ritmo de trabajo lento, y esmerados en la realización de sus tareas.

¿Será debido a la influencia de la música esta actitud? Probablemente sí. Sin embargo, también hay que considerar que entre los niños que prefieren la música baja se encuentran aquellos alumnos a los que no les gusta la música. Esta será posiblemente la razón, por la que prefieren que casi no se oiga. Sólo un 28.5% escucha la música a un volumen medio. No obstante, el volumen adecuado de la música dependerá de las propiedades beneficiosas que queramos obtener, de forma que si nuestro principal objetivo es relajarnos y concentrarnos, el volumen deberá ser bajo; mientras que, si lo que necesitamos es estimular la creatividad, por ejemplo, será preferible subir el volumen.

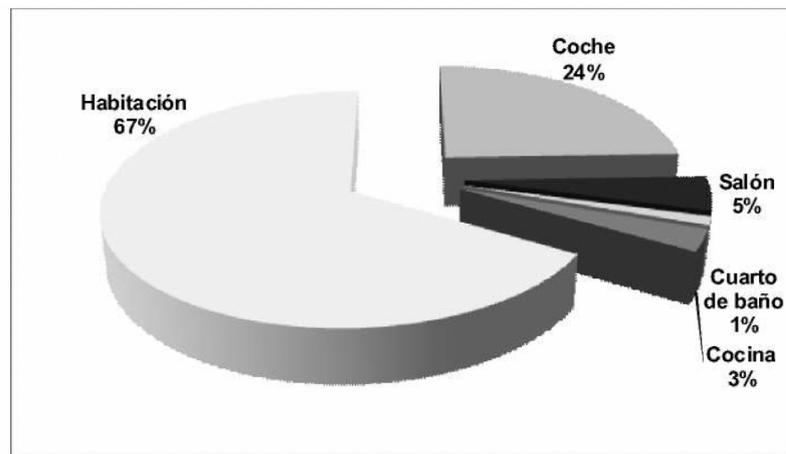


Figura 2

Lugares preferentes de escucha de los alumnos

Por otra parte, el 67% prefiere escuchar música en su habitación mientras juega, solo o en compañía y/o baila. Esta última acción la realizan únicamente las niñas, mientras que los niños prefieren jugar. Sin embargo, el 24% opta por escuchar la música en el coche, en el traslado al colegio, en viajes, o en los trayectos de desplazamiento dentro de la ciudad en compañía de sus familiares. El pequeño porcentaje de niños que prefiere escuchar música en el salón, ha escogido este lugar porque es donde suele jugar, produciéndose la relación juego-música, en una gran mayoría de los alumnos. La cocina y el cuarto de baño, son los lugares que han tenido menos éxito. Tal vez, debido a que la mayoría de los hogares posee una televisión en la cocina, la cual desbanca a la música. El cuarto de baño, es el lugar menos preferible por los encuestados para escuchar música, ya que en los momentos que más dedican a este lugar es durante el baño, para el cual prefieren los juguetes y el agua.

El 47.6 % de los niños suele escuchar u oír música más de dos veces al día, (Figura 3) aunque hay un porcentaje elevado de estudiantes que afirma escucharla una sola vez al día, concretamente un 38.09%. En este sentido, cabe interpretar que mientras acuden al centro cada mañana, los alumnos realizan una escucha pasiva, puesto que ellos saben y perciben la música que suena en sus medios de transporte, pero ni son los responsables de escoger el tipo de audición, ni recuerdan la música que emitía la emisora de radio durante su traslado. Están expuestos a la música, a diversos sonidos, pero no son conscientes de sus beneficios.

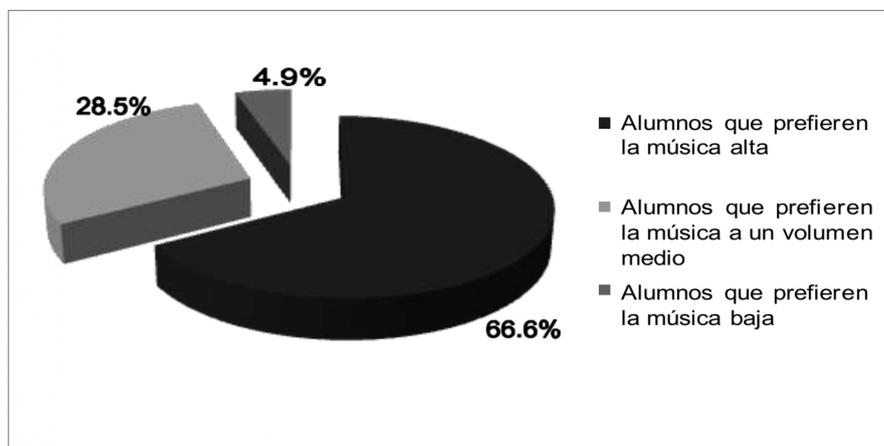


Figura 3

Preferencias sobre el volumen de la música

El videojuego creado Avenida de la Salud, nº 3, ha requerido la utilización y manejo de los programas E-Adventure [16], Muvizu [17], PhotoScape [18], Windows Live Movie Maker [19], Word [20]... para la unión, corte, y conversión de audios y vídeos a diferentes formatos.

Su realización ha sido especialmente exhaustiva, minuciosa tanto en la elección de personajes como en el argumento del mismo o en las actividades desarrolladas. Las imágenes se han elaborado uniendo diversos elementos, analizados y, separados o unidos a dibujos extraídos de internet.

Se han usado también grabaciones, vídeos, canciones... Las canciones son, piezas clásicas que incitan a diversos estados de ánimo. El repertorio de voces de los personajes es de elaboración propia, adaptando nuestra voz a la personalidad de cada uno de los personajes, únicamente con la utilización de una grabadora. Sin programa de modificación de voces.

Los protagonistas: dos hermanos y dos gatos (Figura 4). Uno de los hermanos, está enfermo en un hospital porque siente una profunda tristeza (Figura 5). La música, provocará mediante la experimentación de sensaciones, el bienestar y el confort de sus vidas.



Figura 4
Videojuego: escena 3



Figura 5
Videojuego: escena 5

La niña protagonista pretende ayudar a su hermano enfermo y explica a los jugadores, que al realizar correctamente las actividades, conseguirán una serie de frascos mágicos curativos. La transición de una escena a otra, se llevará a cabo por medio de enlaces, en los cuales aparecen nombradas algunas de los estados y sensaciones necesarias para que toda persona

pueda tener un estilo de vida mental, física y emocionalmente saludable, como son: buen humor, comprensión, amor, ilusión, relajación, alegría... A lo largo del videojuego, aparecen elementos relacionados con la salud y con la música (figura 6).



Figura 6
Videojuego: escena 11

Para acercar el videojuego al entorno más próximo del niño, recreamos cada ambiente con elementos lo más reales posibles. Tanto los mensajes como los diálogos pretenden aumentar el ánimo, reconfortar el interior, el alma, crear ilusión y diversión, alejándonos de la enfermedad. Los gestos de algunos personajes son variados, con detalles en los rostros, tales como bocas tristes o sonrisas, con el fin de reflejar sus sentimientos.

Para evitar monotonía y pesadez en el videojuego, empleando el programa Muvizu, hemos confeccionado un vídeo, el cual está introducido combinando paisajes, música, a la vez que recitamos un breve poema, inventado, sobre los aspectos del pueblo y de sus habitantes. Este programa presenta una versión con licencia en la que hay que registrarse y, posteriormente, pagar, y otra licencia gratuita, al alcance de todos. Esta última versión, presenta numerosas limitaciones en cuanto a escenas, objetos, personajes y sus atuendos, y efectos. No obstante, y a pesar de ello, hemos podido crear personajes a partir de otros, una escena nueva a partir de la inicial: un jardín, utilizando nada más que un decorado de fondo, como es la playa, objetos naturales: hierba, piedras, hojas, flores... y mediante los enfoques de cámara oportunos para no dejar al descubierto el resto del paisaje perteneciente al jardín original. Esto supone una gran inversión de tiempo a la hora de confeccionar el vídeo, para que resulte atractivo a los alumnos.

Dichos personajes venían preestablecidos. No obstante, se ha ideado el vestuario, la forma de las ropas, el pelo, la cara y los personajes entre multitud de ellos. Se incorporan sonidos, elaborados con algunos objetos, tales como botes, tijeras, cajas, un teclado musical, taconeo y con beatbox, que es una técnica que crea música empleando únicamente nuestra boca. Para dar sensación de musicalidad, hemos grabado diversas muestras musicales y las hemos superpuesto para producir armonía. Hemos recurrido al programa Audacity [21], para proporcionar un tono más agudo a la canción Colores en el viento de la película Disney Pocahontas.

Los personajes de dicho pueblo, no tienen instrumentos, pero producen música con los objetos presentes en la naturaleza (Figura 7). El objetivo es adivinar el instrumento que tocan los cuatro protagonistas, y concienciar al alumnado de las posibilidades que ofrece el entorno.



Figura 7

Videjuego: escena 13. Vídeo

Llegados al final, el niño enfermo sale del hospital gracias a los frascos curativos conseguidos por los jugadores, tal y como se observa en la Figura 8. Estos frascos mágicos representan el amor, la ilusión, y la alegría. Para concluir, sonará la relajante pieza River flows in you del compositor Yiruma, ya que transmite la sensación de que todo fluye con serenidad, con calma; proporcionando un estado de paz interior idóneo que propicia la reflexión y asimilación de conocimientos y aspectos, musicales y saludables, que en él se presentan.



Figura 8
Videojuego: escena 14

Consideraciones finales

Los resultados del estudio constatan que el profesorado, cada vez se implica más en programar proyectos que conllevan el empleo de estos recursos tecnológicos tan actuales, lo que supone el acercamiento de los niños a la sociedad en la que viven. Conseguimos que los alumnos manipulen los recursos tecnológicos educativos presentes en el aula. Este aspecto se complementa con el uso del videojuego en la escuela. Cada vez son más las ocasiones, en las que los niños cuentan con la oportunidad de trabajar con la PDI o con netbook, para la realización de actividades o ejecución de juegos educativos, siempre bajo la supervisión del maestro.

Desde la Educación Musical, hemos afianzado el uso de las nuevas tecnologías junto con la posibilidad de concienciar a los alumnos de los beneficios de ésta. Los niños han comprendido la importancia que tiene la música en la vida de una persona, y lo realmente importante que es escoger de forma adecuada las piezas musicales, puesto que éstas tienen el don de influir positiva o negativamente en ellas.

En un principio, ha resultado complicado concienciar a los estudiantes de la influencia de la música en la salud de las personas, no sólo por los perjuicios que implica la contaminación acústica, sino por la dificultad de hacer comprender al niño que la escucha activa de la misma puede influir en algunas enfermedades: depresión, angustia, ansiedad, nerviosismo, y que depende de ellos la elección de estar sanos o tener alguna dolencia, física o emocional.

Nos habíamos propuesto extender la concienciación de los beneficios de la música a toda la Comunidad Educativa. En el momento en el que el

alumnado se involucra en esta forma de pensamiento, y llega a su hogar contagiado de la salud musical que ha adquirido en el aula, hará partícipes de esos sentimientos positivos a su familia. Sin embargo, esto no será suficiente para albergar el hábito de realizar escuchas activas de la música que nos rodea, en nuestro entorno más cercano, o para reducir los ruidos a los que estamos expuestos día a día, sin apenas ser conscientes de ello. Para ello, se requiere una complicidad con el resto del profesorado del centro, el cual es aconsejable que sea partícipe de este proyecto independientemente del área que imparta. En este sentido, continuaremos trabajando para conseguir que toda la Comunidad Educativa, comprenda la importancia de la música.

Sonsoles Ramos Abijado

Doctora en Musicología por la Universidad de Salamanca. Licenciada en Historia y Ciencias de la Música. Diplomada en lengua extranjera: Francés y diplomada en Educación Musical. Profesora Contratada Doctora del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal en la Universidad de Salamanca, impartiendo docencia en la Escuela Universitaria de Educación (Campus de Ávila), y en la Facultad de Educación de Salamanca. En la actualidad es subdirectora de docencia práctica en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila, coordinadora del Grado en Maestro en Educación Primaria, coordinadora de la especialidad de Música del Máster Universitario Profesional de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Ana María Botella Nicolás

Doctora en Pedagogía por la Universitat de València. Licenciada en Musicología por la Universidad de Oviedo. Título profesional de piano y Maestra en Educación Musical. Profesora Contratada Doctora del Departamento de Didáctica de la Expresión musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia. Directora del Aula de Música de la Universitat de València, Coordinadora del programa de doctorado en música de la Facultad de Magisterio y Directora del Máster en Investigación en Didácticas específicas de la UVEG.

Tamara Jiménez Alonso

Graduada en Maestro de Educación Primaria, con la Mención de Educación Musical en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila, Universidad de Salamanca. En la actualidad, cursa el Grado en Maestro de Educación Infantil en dicha Universidad.

Referencias

- Bruscia, Kenneth (1997). *Definiendo la musicoterapia*. Salamanca: Amarú ediciones.
- Darder Vidal, Pere; Salmurri Trinxet, Ferrán; Royo Arpón, Mariano; Carpena Casajuana, Anna; Sala Roca, Josefina; Marzo Ruiz, Lourdes y Albadalejo Mur, Marta (2013). *Aprender y educar con bienestar y empatía. La formación emocional del profesorado*. Barcelona: Octaedro.
- Ducourneau, Gerard (1988). *Musicoterapia. La comunicación musical: su función y sus métodos en terapia y reeducación*. Toulouse: EDAF.
- Digimania (2016). Muvizu. Recuperado de <https://www.muvizu.com/>
- E-UCM e-learning group (2006). *E-Adventure e-learning games*. Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/>
- Felicia, Patrick (2009). *Videojuegos*. Bruselas: European Schoolnet.
- Ferrerós Tor, M^a Luisa (2008). *Inteligencia musical. Estimula el desarrollo de tu hijo por medio de la música*. Barcelona: Libros Cúpula.
- García Sanz, Emilio (1989). *Musicoterapia y enriquecimiento personal*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 4, 91-107.
- López Larrosa, Silvia (2009). *La relación familia-escuela. Guía práctica para profesionales*. Madrid: CCS.
- Microsoft (2016). *Word*. Recuperado de <https://products.office.com/es-es/word>
- Morales Corral, Enrique (2009). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación*. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social, 78, 1-12.
- Pereyra, Gabriel (2013) *Musicoterapia. Iniciación, técnicas y ejercicios*. Barcelona: Robinbook.
- Ramos Ahijado, Sonsoles (2015). *Aplicación didáctica de la canción popular en Educación Primaria a través del videojuego*, en Juan Carlos Montoya (ed.). *Música acallada* (pp. 277-289). Ed. Amarú Ediciones. Salamanca.
- Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María (2015). *Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en Educación Primaria*. Revista Opción, 31 (1), 609-619.
- Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María (2016). *Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart*. DEDICA. Revista de Educação e Humanidades, 9, 161-171.
- Sáinz de la Maza, Aro (2003). *Cómo cura la musicoterapia*. Barcelona: RBA.
- United Nations Educational, Scientific Cultural Organization (1977). *UNESCO Thesaurus*. Recuperado de <http://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/index?clang=es>
- Uptodown (2002). *PhotoScape*. Recuperado de http://download.cnet.com/PhotoScape-/3000-2192_4-10703122.html
- Uptodown (2002). *Windows Live Movie Maker*. Recuperado de <https://windows-live-movie-maker.uptodown.com/windows>
- WordPress (2016) *Audacity*[®]. Recuperado de <http://www.audacityteam.org/>

Worms Argentina (2016). Worms Con Ciencia Natural. Dando en la nota indicada: Las plantas y su relación con la música. Recuperado de <http://www.wormsargentina.com/dando-en-la-nota-indicada-las-plantas-y-su-relacion-con-la-musica/>

Notas

[1] Bruscia, Kenneth (1997). Definiendo la musicoterapia. Salamanca: Amarú ediciones.

[2] Sáinz de la Maza, Aro (2003). Cómo cura la musicoterapia. Barcelona: RBA, p. 35.

[3] Ferrerós Tor, M^a Luisa (2008). Inteligencia musical. Estimula el desarrollo musical de tu hijo por medio de la música. Barcelona: Libros Cúpula.

[4] Darder Vidal, Pere; Salmurri Trinxet, Ferrán; Royo Arpón, Mariano; Carpena Casajuana, Anna; Sala Roca, Josefina; Marzo Ruiz, Lourdes y Albadalejo Mur, Marta (2013). Aprender y educar con bienestar y empatía. La formación emocional del profesorado. Barcelona: Octaedro.

[5] López Larrosa, Silvia (2009). La relación familia-escuela. Guía práctica para profesionales. Madrid: CCS.

[6] Ducourneau, Gerard (1988). Musicoterapia. La comunicación musical: su función y sus métodos en terapia y reeducación. Toulouse: EDAF.

[7] Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María (2015). Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en Educación Primaria. Revista Opción, 31 (1), 609-619.

[8] Ramos Ahijado, Sonsoles (2015). Aplicación didáctica de la canción popular en Educación Primaria a través del videojuego, en Juan Carlos Montoya (ed.). Música acallada. Ed. Amarú Ediciones. Salamanca, p. 280.

[9] Felicia, Patrick (2009). Videojuegos. Bruselas: European Schoolnet.

[10] Morales Corral, Enrique (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social, 78, 1-12.

[11] García Sanz, Emilio (1989). Musicoterapia y enriquecimiento personal. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 4, 91-107.

[12] Bruscia, Kenneth (1997), op. cit.

[13] Pereyra, Gabriel (2013). Musicoterapia. Iniciación, técnicas y ejercicios. Barcelona: Robinbook.

[14] Worms Argentina (2016). Worms Con Ciencia Natural. Dando en la nota indicada:

Las plantas y su relación con la música. Recuperado de <http://www.wormsargentina.com/dando-en-la-nota-indicada-las-plantas-y-su-relacion-con-la-musica/>

[15] Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María (2016). Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart. DEDICA. Revista de Educação e Humanidades, 9, 161-171.

[16] E-UCM e-learning group (2006). E-Adventure e-learning games. Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/>

[17] Digimania (2016). Muvizu. Recuperado de <https://www.muvizu.com/>

[18]Uptodown (2002). PhotoScape. Recuperado de http://download.cnet.com/PhotoScape/3000-2192_4-10703122.html

[19]Uptodown (2002). Windows Live Movie Maker. Recuperado de <https://windows-live-movie-maker.uptodown.com/windows>

[20]Microsoft (2016). Word. Recuperado de <https://products.office.com/es-es/word>

[21]WordPress (2016) Audacity*. Recuperado de <http://www.audacityteam.org/>