

**TAREA FINAL (ASIGNATURA DE MÚSICA)**  
**EVALUACIÓN DIGITAL Y USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES**  
**GAMIFICACIÓN. “DAR CON LA CLAVE”**

### 1. Descripción de la tarea

La tarea que planteo, es una tarea que he realizado al final del trimestre y que estaba diseñada para llevarse a cabo al final de cada evaluación, por tanto, tres veces durante el curso, como actividad global de evaluación mediante gamificación. La he llevado a cabo en **2º de ESO**. Consiste en jugar una partida de un juego de mesa en el que se repasan contenidos de todo lo que se ha trabajado en el trimestre desde cualquier enfoque, ya sea teórico o práctico.

Con esta herramienta se pueden evaluar muchos criterios de evaluación al mismo tiempo ya que en una sesión aparecen preguntas y pruebas relativas a prácticamente todo lo que se ha visto en el trimestre. Por otro lado, también posee la ventaja de que se trabaja en equipo, pequeños grupos de tres o cuatro y es una actividad motivadora para el alumnado.

Durante el presente curso solo se ha podido aplicar al final del primer trimestre. Por razones obvias y conocidas por todos, no se ha podido realizar la partida del final del segundo trimestre, que ya estaba siendo preparada, ni haremos la del tercero.

### 2. Comunicación a las familias

Para que los padres tengan conocimiento de la actividad, esta se notifica con una semana de antelación en el cuaderno de Séneca con la información básica y más relevante: fecha en la que se va a llevar a cabo y calificación obtenida.

### 3. Desarrollo de la actividad

Durante el primer trimestre hay que “invertir” un par de clases para organizarla y explicarla con detalle, pues al principio al alumnado le cuesta comprender en qué consiste. Los pasos que hemos seguido son los que explico a continuación:

1. Explicar la actividad.
2. Fijar una fecha en la penúltima semana de clase. Será la “GRAN FINAL”.
3. Realizar los grupos. Esto algo más complicado porque suele dar problemas diversos y a veces cuesta encajar. Se ha intentado que los grupos estén equilibrados siguiendo las bases del “aprendizaje cooperativo” aunque esto sea una actividad libre.
4. Se acuerdan unas normas. No las pone la profesora, sino que se sugieren y entre todos se acuerdan. Esto a priori parece sencillo, pero no lo es.
5. Cada grupo se pone un nombre relacionado con cualquier aspecto de la música.
6. Cada grupo realiza una aportación o varias de entre las siguientes que se necesitan para hacer la partida: fichas, tablero reglamento, medallas, tarjetas con las preguntas, playlist con sonidos y música de ambiente (para los tiempos de espera, de inicio, de finalización, de acierto de preguntas, de rebote...)
7. Se distribuyen los tipos de pruebas del juego. Esto sí viene ya dado por la profesora para agilizar. Ellos pueden proponer modificaciones, pero el tipo de pruebas vienen ya dadas. Hay cuatro tipos de pruebas cada uno identificado con un color.
  - **Amarillo**: pregunta de respuesta simple. Esta prueba se identifica con el juego de mesa *Trivial*.
  - **Morado**: pregunta de respuesta simple usando previamente un corte de audio, por lo que irá referida a algún aspecto sonoro de un fragmento, de una canción, de una pieza musical, etc.
  - **Verde**: comprende pruebas diversas y variadas. Incluye mímica, canto, tarareo de música, silbido, percusión, movimiento y expresión corporal y principalmente interpretación instrumental.
  - **Rosa**: para definir términos musicales estudiados sin usar palabras que se consideran esenciales para su definición y actúan como palabras “tabúes”. Esta prueba se identifica con el juego de mesa *Tabú*.

Cada persona, según el color que le ha tocado (se reparten entre los grupos) desde que se explica la actividad debe ir realizando preguntas o pruebas de manera que la mayor parte de las pruebas y preguntas han sido realizadas por ellos. Cada vez que el alumnado elabora una tanda de tarjetas, se las da a la profesora para su supervisión y corrección a lo largo del trimestre. Esto, además, es tenido en cuenta como realización de tareas de la asignatura.

#### 4. Evaluación de la actividad

Esta parte no es sencilla porque afecta a muchos criterios de evaluación, por lo que el control durante esa sesión requiere alta concentración para que el juego transcurra con éxito y al mismo tiempo se pueda estar pendiente de las intervenciones del alumnado. Previamente se debe preparar para llevar a la clase una plantilla con los equipos, los miembros de cada equipo y los criterios de evaluación con los que están relacionadas las pruebas que le corresponden a cada equipo, así como una casilla para marcar si se realizó correcta o incorrectamente cada prueba.

Los criterios de evaluación que se han tenido en cuenta en la final del primer trimestre han sido los que se indican más abajo relacionados, a su vez, con las competencias básicas a las que afectan. Cada criterio de evaluación, a su vez, va ponderado en un tanto por ciento del total de los criterios que se tenían previstos trabajar a lo largo del curso. Aunque algún criterio de evaluación en nuestra programación como el criterio 5 del bloque I o el 4 del bloque II están relacionados con alguna competencia más, solo hemos puesto las que se trabajarían según las características de la actividad como el lógico.

##### - **Bloque I. Interpretación y Creación:**

- **Criterio 3.** Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes. **CSC, CCL, CMCT, CEC.**

- **Criterio 4.** Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura. **CAA, CCL, CMCT, CEC.**

- **Criterio 5.** Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical. **CCL, CEC.**

- **Criterio 8.** Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común. **SIEP, CEC.**

##### - **Bloque II. Escucha:**

- **Criterio 4.** Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias. **CSC, CEC.**

##### - **Bloque III. Contextos musicales y culturales:**

- **Criterio 4.** Distinguir los grandes periodos de la historia de la música. **CSC, CEC.**



