



Facultad de Filosofía y Humanidades

Instituto de Música

Título de la investigación

Criterios pedagógicos de la gamificación en el aula de música

Tesis para optar al Título Profesional de Pedagogía En Música

Por

VÍCTOR ANDRÉS BARRIENTOS ESCOBAR

Dirección de Tesis: Rolando Angel Alvarado

Informante: Javier Osorio

Santiago, Chile

2022



## **Agradecimiento y dedicatorias**

Agradecer a todas las personas que han sido parte directa o indirectamente de este proceso, a mi familia y amigos que siempre me apoyaron, en especial a mis padres y abuelos que han sido mi ejemplo de trabajo y perseverancia.

## Tabla de Contenidos

Introducción .....	7
La gamificación y su uso en el aula de música .....	7
Método.....	9
Objetivo de investigación .....	10
Muestra .....	10
Procedimientos de recogida de datos .....	12
Procedimientos de análisis de datos.....	13
Resultados .....	13
Narrativas pedagógico-musicales en torno a la gamificación .....	13
Implementación de una actividad gamificada: Escape Room .....	14
Análisis FODA de la actividad .....	15
Discusión .....	16
Conclusión .....	18
Referencias.....	20
Anexo I.....	23
Anexo II.....	24
Anexo III.....	27
Anexo IV .....	29
Anexo V .....	56
Anexo VI .....	58

## **Índice de Ilustraciones y tablas**

Tabla 1. Grupos de implementación en la actividad gamificada. ....	11
Figura 1. Categorías conceptuales y sus líneas de codificación. ....	13
Figura 2. Modelo de gamificación análoga en el aprendizaje musical.....	18

## Resumen

La gamificación es una técnica de aprendizaje basada en el juego. El presente estudio persigue como objetivo explorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la formación inicial del profesorado de música. La investigación tiene carácter cualitativo, cuasiexperimental y transeccional, haciendo uso de la pedagogía hermenéutica, pues la teoría con respecto a la gamificación se contrasta de manera empírica con la *praxis* que consiste en aplicación de un *Escape Room*. La muestra se conforma de estudiantes de pedagogía en música, quienes participan en actividades gamificadas. Los resultados revelan que la aplicación de una actividad gamificada en contexto de formación docente fue pertinente e idónea puesto que los participantes se declararon a gusto y mostraron interés, motivación y compromiso durante las aplicaciones y se manifestaron interesados en la técnica. En conclusión, la gamificación declara su utilidad pedagógica en el contexto aplicado y permite entrever su uso favorable en otros contextos.

Palabras clave: Escape room, ludificación, digitalización, innovación educativa, aprendizaje musical.

## **Introducción**

La gamificación es una técnica en que la figura docente diseña actividades de aprendizaje, introduciendo partes del juego y su pensamiento con el fin de dirigir el comportamiento del estudiantado y enriquecer su aprendizaje (Foncubierta y Rodríguez, 2014). El uso de esta técnica ha evidenciado múltiples y variadas fortalezas como la incidencia positiva en la motivación y el estado psicológico general del estudiantado (Archilla y González, 2021; Bañados et al., 2020), favorecer el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el aula de clases (Lorenzo de Reizabal, 2022), una repercusión positiva en el rendimiento del alumnado (Zichermann y Cunningham, 2011) y mejoras en los niveles de motivación y participación del profesorado de música al aplicar actividades gamificadas (Botella y Cabañero, 2020).

Sin embargo, existen debilidades presentes en la gamificación, principalmente porque tiende a ser asociada al uso de TICs, aun cuando la dimensión epistemológica de la técnica no apunta necesariamente al uso de tecnologías digitales en el aula. Céspedes (2022) da cuenta de un uso favorable de gamificación análoga en aulas de primer ciclo escolar, no obstante, se consolidó como respuesta a un contexto adverso para el uso de TICs en aula y, en general, los casos reportados de gamificación análoga han sido como respuesta a contingencias operativas. Por lo expuesto, surge como interrogante el indagar en actividades gamificadas que respondan solo al orden análogo desde su planificación y así dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: ¿qué fortalezas y debilidades exhibe una actividad gamificada de carácter análogo tras su implementación en contextos de formación inicial del profesorado de música?

### ***La gamificación y su uso en el aula de música***

El juego es definido por Huizinga (2007) como una acción libre dentro de límites espaciales y temporales con reglas obligatorias, pero aceptadas libremente. Es decir, se entiende como una ocupación con fin en sí misma acompañada de sentimientos de tensión y alegría con la consciencia de ser diferente a la vida corriente. Hace falta aclarar que los juegos son creados, por lo tanto, al concebir un comportamiento esperado se pueden generar reglas que induzcan al jugador a actuar de una manera específica. Así, surgen varios elementos

comunes entre juegos, pudiéndose destacar el uso de insignias, puntos, tablas de clasificación, entre otros (Toth y Tovölgyi, 2016), los que son utilizados de manera gamificada.

El concepto de gamificación es un término que nace desde el mundo de los negocios, usada como técnica para fomentar la productividad y para mejorar la relación con los clientes (Werbach y Hunter, 2012). Sobre su origen, la primera aparición de la estrategia como tal fue en 2003 por Nick Pelling, quien funda “Conundra”, consultora que ofrece la gamificación como recurso para la venta de productos (Carrera, 2017). Como definición, Zichermann y Cunningham (2011) mencionan la gamificación como el uso de elementos y pensamientos de juego en contextos no lúdicos, estableciéndose dos tipos de gamificación (Werbach y Hunter, 2012). Primero, la gamificación interna o gamificación empresarial (Borrás, 2015) sirve para afectar de forma interna al funcionamiento de las empresas con el propósito de mejorar la productividad y fomentar la camaradería entre empleados. El segundo tipo es la gamificación externa que apunta directamente a mejorar las relaciones entre empresa y clientes incidiendo en el compromiso, lealtad e identificación con el producto de parte del cliente (Buil et al., 2019).

Vale decir que el uso de la gamificación se ha extrapolado a la educación, aunque hay que señalar que la definición expuesta antes en relación con el mundo empresarial revela el origen ajeno a la educación, ya que el juego no es externo a la escuela, puesto que el aula es un espacio para lo lúdico. En este sentido, Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan que la gamificación se entiende como una técnica en que la figura docente diseña actividades de aprendizaje, introduciendo partes del juego y su pensamiento con el fin de dirigir el comportamiento del estudiantado y enriquecer su aprendizaje.

Por lo expuesto, el uso de juegos en el aula y la gamificación no son lo mismo (Hamari y Koivisto, 2013). El uso de juegos en la educación se refiere a una forma de generar un contexto lúdico en el aula, promoviendo el disfrute; mientras que la gamificación apunta directamente a una influencia en el comportamiento siendo el disfrute o cualquier aspecto hedonista un objetivo secundario e independiente. Dicho esto, es necesario enfatizar que los tipos de gamificación interna y externa son aplicables en contextos educativos. Por un lado, la gamificación interna contempla procesos diádicos dentro del aula, es decir, la interacción

discente-docente. Por otro lado, la gamificación externa apunta a procesos fuera del aula, como, por ejemplo, presentaciones o actuaciones ante una audiencia. Entonces, la gamificación resulta una estrategia útil en el aula, ya que los elementos del juego influyen en el comportamiento del estudiantado (Castro y Morales, 2015), haciendo plausible aumentar tanto el tiempo de dedicación como la predisposición hacia la actividad gamificada. Es decir, la gamificación permite que la figura estudiantil se mantenga activa y consciente durante el desarrollo de la tarea, lo que incrementa la capacidad atencional, teniendo repercusiones en el rendimiento y esfuerzo que el estudiantado es capaz de mantener con agrado (Zichermann y Cunningham, 2011).

Todo esto hace que la gamificación sea una estrategia deseable en contextos educativo-musicales porque serviría para satisfacer el estado psicológico del estudiantado (Archilla y González, 2021), lo que se podría expresar en los grados de compromiso, motivación y participación (Educrea, 2020). Hay situaciones didáctico-musicales ligadas a la gamificación que dan cuenta de su idoneidad didáctica. Por ejemplo, Bañados et al. (2020) reporta que la mezcla de la tecnología con la composición favorece la motivación académica cuando se utiliza lúdicamente el piano. Botella y Cabañero (2020) también informan mejoras en los niveles de motivación y participación, aunque con foco en el profesorado de música cuando realiza sus tareas pedagógicas planteadas desde la gamificación.

En este punto, cabe señalar que Lorenzo de Reizabal (2022) considera que la propuesta de la gamificación aún está en una etapa incipiente de desarrollo en la pedagogía musical, sin embargo, valora que como enfoque pedagógico consigue establecer puentes claros con las TICs, propiciando aprendizajes sociales, colaborativos y comunitarios que favorecen la autoeficacia y el juego limpio. Por todo lo anterior, da la impresión de que la gamificación depende de las TICs, pero estas pueden volverse un obstáculo en contextos de privación tecnológica. Por ejemplo, Céspedes (2022) intentó aplicar actividades haciendo uso de TICs, pero la mala conectividad y la baja calidad de los equipos computacionales frustraron la actividad, obligándole a adoptar el formato análogo.

## **Método**

El presente estudio tiene por objetivo explorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la formación inicial del profesorado de música. La investigación tiene

carácter cualitativo, cuasiexperimental y transeccional, ya que permite hacer del mismo una fuente de información para la toma de decisiones (De Pelekais, 2000), recogiendo los datos directamente de sujetos que participan en una actividad didáctica. Se utiliza la pedagogía hermenéutica, pues la teoría en torno a la gamificación se contrasta de manera empírica con la praxis que implica una actividad didáctica (Angel-Alvarado et al., 2019a), de modo que se alcanzan hallazgos fundamentados teóricamente, contrastados por la vía empírica y plausiblemente replicables (Angel-Alvarado et al., 2019b). En el marco de la teoría, se utiliza la revisión bibliográfica presentada anteriormente, la que se articula con una entrevista privada en que ha participado un docente de música que cuenta con experiencia en gamificación. Respecto a la praxis, se ha diseñado e implementado una actividad de *Escape Room* basada en la lírica de la canción *¿Quién mató a Marilyn?* de *Los Prisioneros*.

### ***Objetivo de investigación***

El objetivo general de esta investigación es explorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la formación inicial del profesorado de música.

Los objetivos específicos son:

- Diseñar una experiencia pedagógica gamificada para estudiantes de Pedagogía en Música.
- Evaluar la implementación de una actividad gamificada orientada a la aplicación de saberes musicales en contextos universitarios.
- Valorar la pertinencia e idoneidad didáctica de la gamificación en el ámbito pedagógico-musical.

### ***Muestra***

Para la entrevista, ha participado una muestra de tipo no probabilística y deliberada porque ha sido determinante que el participante cumpla con tres criterios de selección: 1) impartir la asignatura de música en el sistema escolar; 2) que utilice la gamificación en sus actividades pedagógico-musicales; y 3) que produzca y distribuya material didáctico orientado a la gamificación. En concreto, vale señalar que el Entrevistado cuenta con 10 años de experiencia pedagógica en el sistema escolar, utiliza la gamificación en sus actividades didácticas y, por último, lidera un proyecto de producción musical donde ofrece servicios a

diversas instituciones educativas con el afán de establecer puentes entre la música, la tecnología y la gamificación.

Respecto a la actividad didáctica, la muestra participante es de tipo no probabilístico y por conveniencia, ya que han participado estudiantes de Pedagogía en Música que fueron reclutados porque conocían de antemano al investigador responsable o, que, en su efecto, expresaron interés hacia la actividad cuando notaron su realización en las dependencias del Instituto de Música de la Universidad Alberto Hurtado. En concreto, han participado seis estudiantes, donde dos están cursando su último semestre de la carrera, otros dos en niveles intermedios de formación y los restantes cursan sus primeros años en el programa de estudios. Este conjunto de estudiantes se dividió en tres grupos de implementación (Tabla 1), lográndose completar la actividad de manera favorable en todos los casos.

Tabla 1. Grupos de implementación en la actividad gamificada.

	<b>Número de participantes</b>	<b>Tiempo de la actividad</b>
<b>Implementación 1</b>	1	28 minutos
<b>Implementación 2</b>	2	21 minutos
<b>Implementación 3</b>	3	18 minutos

### ***Técnicas de recolección de datos***

La recolección de datos se llevó a cabo a través de dos formas:

Primero, una entrevista semi-estructurada (Anexo I) la cual se compone de preguntas preestablecidas, pero que, a la vez, permite realizar contra preguntas o establecer una conversación más profunda si se requiere. La entrevista fue dirigida a un docente que usa la gamificación como herramienta pedagógico-musical, considerando tres criterios: 1) *conocimientos teóricos sobre la gamificación*, donde la conversación se centró en la discusión de términos teóricos y conceptuales respecto a la gamificación; 2) *consecuencia de la gamificación en la planificación*, donde la conversación y preguntas orbitaron a el efecto que tiene la gamificación para una planificación escolar; y 3) *gamificación en el aula de música*, donde se apuntó directamente al funcionamiento y efectos de la gamificación durante el transcurso de las clases. La entrevista fue realizada de forma privada y mediante una video-

llamada por Microsoft TEAMS, grabada mediante registro de audio ya que se cuenta con la autorización pertinente.

Segundo, se planificó una actividad didáctica bajo el formato *Escape Room*, la que consiste en descubrir el misterio de quién mató a Marilyn, basándose en la letra de la canción de *Los Prisioneros* y en la ficción creada sobre un detective. La planificación correspondiente se incluye en el Anexo II. La actividad está dirigida a estudiantes de Pedagogía en Música, realizándose en las dependencias de la Universidad Alberto Hurtado de manera privada. Las experiencias se registraron en formato audio para su posterior transcripción y análisis.

### ***Procedimientos de recogida de datos***

Para la entrevista semi-estructurada, se invitó al docente a participar de la investigación a través de un correo electrónico en el que se adjuntó una carta de invitación y consentimiento informado (Anexo III). Se informó el objetivo de la investigación y se mencionó la confidencialidad de datos aplicada a la participación del docente. Una vez que se contó con el consentimiento de la figura docente, se determinó el día y hora, según los horarios de las partes, para realizar una videoconferencia a través de Microsoft Teams con una duración de una hora y 40 minutos en la que se realizó la entrevista semi-estructurada. La entrevista tuvo una duración de 100 minutos, siendo registrada en formato de audio para su posterior transcripción (Anexo IV), obteniéndose el consentimiento del participante tras asumirse el compromiso de asegurar la confidencialidad de datos bajo cualquier concepto.

Para las implementaciones de la actividad gamificada, también se realizó la invitación mediante un correo electrónico en el que se adjuntó una carta de invitación y consentimiento informado (Anexo V) con una citación para un horario específico y en un lugar por confirmar. Luego de contar con la autorización de los participantes y de preparar una sala con las pistas necesarias, se realizaron las tres aplicaciones con uno, dos y tres participantes respectivamente. Vale señalar que, si un participante o grupo habría decidido retirarse, sus datos se habrían descartado del estudio. Tras la realización de la actividad, se llevó a cabo una retroalimentación por parte de cada participante. Todas las aplicaciones fueron registradas en formato de audio para su posterior transcripción y análisis (Anexo VI).

### ***Procedimientos de análisis de datos***

A partir de las entrevistas y la actividad realizada, se establecen categorías conceptuales que se extraen de los datos recogidos de manera inductiva. Las categorías se analizan mediante tres procesos de codificación (San Martín, 2014): abierta, axial y selectiva. Primero, los datos son expuestos y enfrentados según sus diferencias y similitudes, lo que permite la construcción de las categorías conceptuales. Segundo, los códigos abiertos de distintas categorías interactúan entre sí con el afán de delimitar un contorno teórico, siendo plausible que surjan nuevas categorías conceptuales. Por último, el cruce axial de los códigos hace factible la identificación y selección de los datos que cobran mayor relevancia durante el análisis, lo que se entiende como codificación selectiva porque las interacciones de los códigos se depuran con el propósito de construir una sola categoría central (Soriano-Miras y Trinidad, 2014).

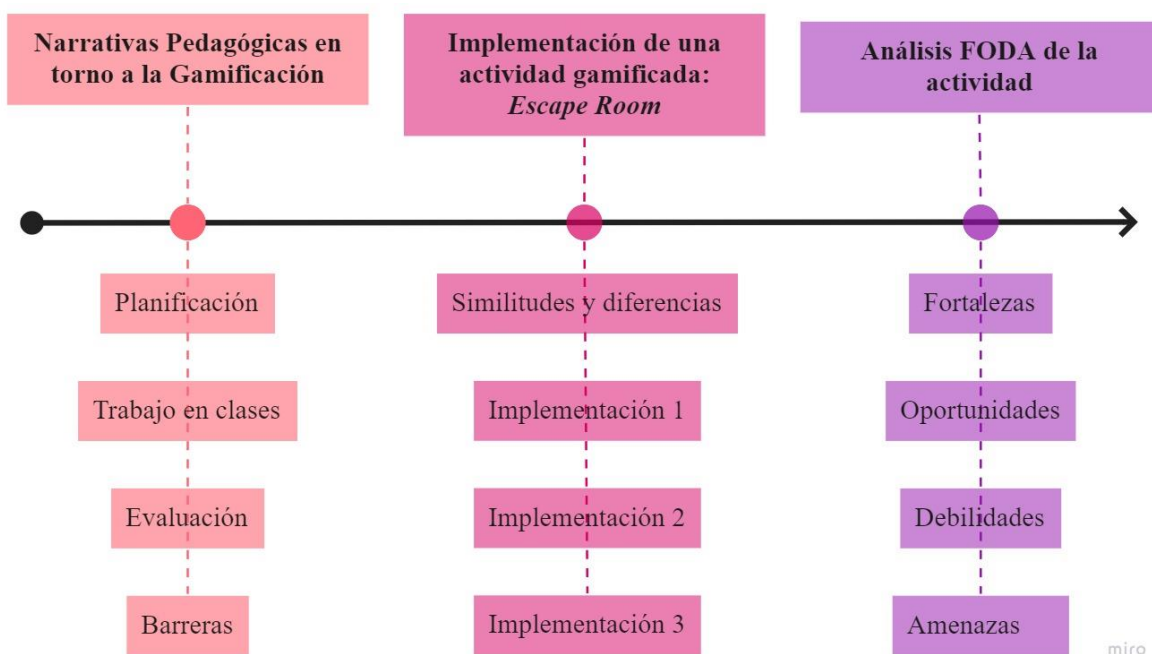


Figura 1. Categorías conceptuales y sus líneas de codificación.

### **Resultados**

#### ***Narrativas pedagógico-musicales en torno a la gamificación***

Sobre la aplicación de la gamificación evidenciada en la entrevista, esta se planifica a través de una previa experimentación del Entrevistado en la que completa todos los niveles

de la aplicación *Yousician* y los ordena mediante la curva de aprendizaje esperada. Durante las clases, el Entrevistado hace uso de los perfiles que la aplicación permite crear para llevar un seguimiento de los resultados y la práctica del estudiantado. Para la evaluación, la aplicación usa estrellas que, a modo de insignias, traducen que mientras más se obtengan, la interpretación fue más correcta, por lo que el docente decide utilizar este método de evaluación para registrarlo de manera sumativa en el libro de clases.

El docente plantea diversas barreras que tiene la gamificación para funcionar de mejor manera, señalando que el uso de la tecnología en la música es algo que aún no está en el ámbito escolar. Si bien se denota una intención de abordar la tecnología, se encuentra mal enfocada, ya que para el sistema educativo en general se traduce en la compra de aparatos o herramientas tecnológicas, pero no basta con esto, se necesita capacitación y didáctica.

### ***Implementación de una actividad gamificada: Escape Room***

Al inicio de la actividad, cada grupo de implementación recibió una lista de 15 sospechosos con respecto a la temática *Escape Room*. Sin embargo, los participantes se dispusieron a explorar la sala sin tomar en cuenta esta nómina. Al estar inmersos en una sala llena de pistas, los participantes han preferido seguir un orden de búsqueda según lo que les llama la atención, aun así, el orden de resolución de cada grupo es similar, siendo la pista de los discos la primera en las tres ocasiones. Respecto a diferencias entre las tres implementaciones, además del número de participantes en cada caso, es el hecho de que al haber más personas participando se resuelve antes la incógnita de la actividad gamificada. Es necesario informar un problema común, pues la pista ligada al candado con código generó confusión en todos los casos, ya que asumían que nadie es responsable por la muerte de Marilyn porque la pista decía “no fue ninguno”. Por ende, sentían que la actividad quedaba inconclusa, lo que generaba inconformidad respecto a la actividad. En todos los casos, esta confusión fue aclarada, pues se explicó que no era responsable ninguno de los cuatro sospechosos implicados en dicha pista. A continuación, se reporta la experiencia de cada caso:

- *Implementación 1.* La participante, a medida que encuentra información que llama su atención, toma apuntes en la libreta y sigue con su exploración. En las últimas dos pistas, se requiere que el moderador intervenga para conducir a la solución de estas porque, por

un lado, era necesario explicar el código Morse y, por otro lado, no logró asociar la frase ‘*Happy Birthday*’ con una situación de la vida de Marilyn Monroe. La participante señala como positiva la variedad de dificultades, ya que permiten mantener la atención al momento de resolver las pistas. También destaca la presencia del moderador, ya que la hace sentir acompañada, lo que agiliza la resolución. La participante considera que la utilización de la música a nivel contextual resulta interesante y advierte que, para la utilización de una actividad similar en un aula de música, es decir, con un grupo de mayor número, resulta fundamental el uso de la tecnología para una correcta aplicación.

- *Implementación 2.* La libreta se usa solo para descartar los sospechosos que eran inocentes a medida que encontraban pistas. Se observa que, cuando la pareja se concentra en pistas diferentes, el trabajo se vuelve más pausado que cuando exploraban de forma colaborativa. Los comentarios de los participantes destacan la sutileza del uso del aprendizaje musical para la resolución de algunas pistas, aunque haciendo hincapié en que la actividad puede contener más material musical. También comentan que se sienten realmente involucrados en la actividad, no obstante, advierten que, para su uso en aula de música escolar, deben hacerse múltiples adecuaciones debido a la cantidad de estudiantes por sala en los colegios.
- *Implementación 3.* Al inicio de la actividad, se evidencia una confusión porque los tres participantes se encontraban indagando diferentes pistas en la sala, produciéndose un caos porque se obstaculizaban entre ellos en las discusiones y asimilación de las pistas. Esta dificultad se superó cuando una participante llamó al orden, pues esto les permitió hacer una exploración en equipo. El resto de la actividad se realizó de manera satisfactoria. Los participantes destacan que han debido utilizar diversos conocimientos musicales y culturales para resolver la actividad de *Escape Room*. También comentan que sería interesante la realización de la actividad en un espacio más grande o abierto y consideran que debería haber más material musical dentro de la actividad

### ***Análisis FODA de la actividad***

Entre las fortalezas, se evidencia un compromiso hacia la actividad. En las tres implementaciones hubo una buena disposición y actitud de parte de los participantes a lo largo de toda la actividad. También se constata que la variedad de dificultades permite que los retos se resuelvan de distintas maneras, utilizándose diversas habilidades. Finalmente, el

trabajo en grupo resulta conveniente, ya que disminuye los tiempos de resolución y permite una menor intervención del moderador. Al contrario, hay aspectos que dificultan el trabajo indagatorio de los participantes durante el *Escape Room*, entendiéndose estos como debilidades. Por ejemplo, el candado con código causó confusión en todas las instancias, de modo que se entiende como una pista poco clara. A pesar de ser una debilidad, es algo que se puede subsanar con facilidad, pues el mismo grupo de participantes sugirió una nueva manera de redactar la pista.

En el marco de las oportunidades, el *Escape Room* permite abordar conocimientos musicales de manera amplia y óptima, pues un reto puede abarcar distintos contenidos de aprendizaje. Vale destacar que el grupo de participantes sugirió incorporar más contenido musical, lo que representa una oportunidad porque el estudiantado de Pedagogía en Música tendría interés en explorar nuevas estrategias didácticas en el campo disciplinar. Por último, las amenazas tienen que ver con la dificultad para organizar las tareas de indagación, ya que se observó desorden y caos al inicio de la actividad, lo que entorpece la resolución efectiva de los retos.

## **Discusión**

La actividad de *Escape Room* se entiende desde la gamificación interna porque se funda en las interacciones que existen entre agentes educativos, siendo la figura docente la que indica las instrucciones de la dinámica, mientras el estudiantado debe trabajar de manera colaborativa para resolver los desafíos que la actividad demanda (Borrás, 2015). Vale considerar que la experiencia del Entrevistado también se concibe desde la gamificación interna, ya que sus acciones apuntan al trabajo en el aula de música. Por consiguiente, en la educación musical impartida en instituciones educativas se aplica principalmente la gamificación interna, pues la experiencia de aprendizaje se vive dentro del aula, sirviendo de ejemplo el *Escape Room* que se propone en el presente estudio.

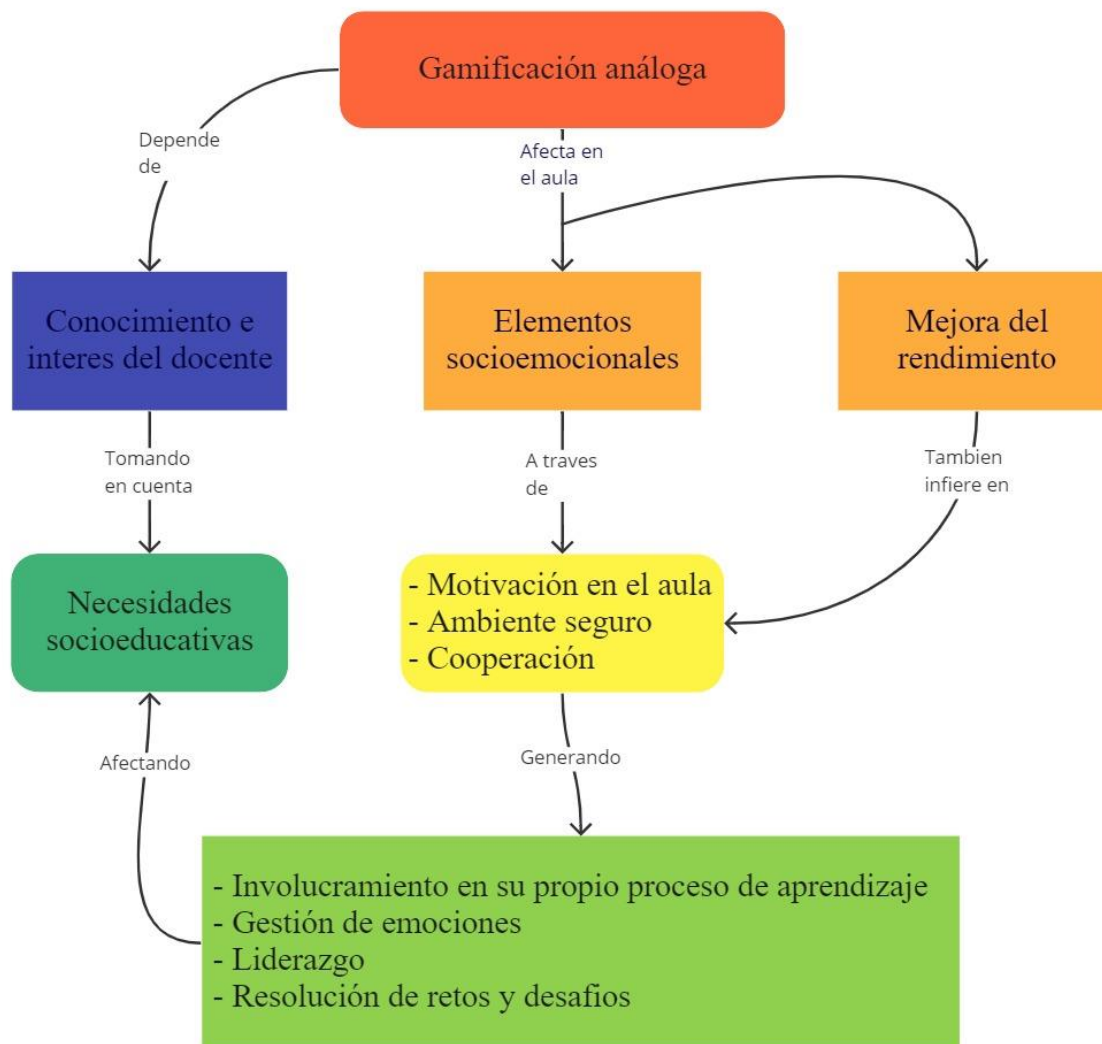
A nuestro juicio, la gamificación externa también puede ser abordada desde la educación musical, pero se limita a las relaciones individuales y tecnológicas que se establecen entre usuario y dispositivo digital, puesto que queda en evidencia un vínculo comercial entre la empresa proveedora de la tecnología y el usuario que asume el rol de cliente, quien espera mejoras constantes del *software* (Buil et al., 2019). Un ejemplo de ello

es la relación del Entrevistado con *Yousician*, ya que lo utilizó previamente con un foco pedagógico, poniendo atención en sus debilidades y fortalezas para el uso en el aula de música. De ahí que modificara, por un lado, la secuencia de niveles según la dificultad que representara la actividad y, por otro lado, los premios que otorga *Yousician* durante la superación de niveles, ya que se han debido cuantificar en formato de calificación sumativa (Castro y Morales, 2015; Zichermann y Cunningham, 2011).

Considerando estas dos posiciones, es preciso ahondar en cuestiones relacionadas a la tecnología. Por un lado, existen medios de gamificación que dependen de lo digital y que denotan ideas preconcebidas respecto a cómo se debe pensar la gamificación para lograr desarrollar habilidades y ambientes educativos (Tizón, 2008). Sin embargo, nuestra posición es que también se pueden proponer actividades gamificadas de orden análogo porque permiten poner el foco en cuestiones de índole emocional y social. Es decir, no se busca legitimar el uso de una propuesta tecnológica, sino que la intención es promover de manera genuina el aprendizaje colaborativo mediante acciones comunitarias (Archilla y González, 2021; Bañados et al., 2020; Educrea, 2020). Vale decir que la figura docente también puede verse motivada al utilizar la gamificación, ya sea tecnológica o no, pues para emprender actividades de este tipo se requiere de un espíritu emprendedor que busca instalar didácticas novedosas e innovadoras en lo que respecta a la enseñanza de la música (Botella y Cabañero, 2020; Lorenzo de Reizabal, 2022).

Por lo tanto, la gamificación análoga tiene una utilidad pedagógica que va más allá del rendimiento académico (Figura 2), pues no solo afecta a la motivación de los distintos agentes educativos, sino que también promueve un ambiente seguro que fomenta la cooperación, el control emocional y las habilidades sociales (Aranda y Caldera, 2018). Todos estos elementos socioemocionales que se ven afectados con el uso de la gamificación permiten al estudiante involucrarse en su propio proceso de aprendizaje mediante el trabajo en equipo (Muntean, 2016), conllevando de manera implícita el aprender a gestionar las emociones y a ejercer el liderazgo, ya que siempre habrá una figura estudiantil que deberá establecer las dinámicas de trabajo con el afán de resolver los retos y desafíos. Todo esto da cuenta que la gamificación análoga puede emplearse en cualquier contexto, ya que solo se requiere del conocimiento e interés de la figura docente, quien deberá tomar en cuenta las

necesidades socioeducativas de sus estudiantes (Céspedes, 2022). Así, se puede aseverar que la gamificación es pertinente e idónea para el uso pedagógico en contextos de formación inicial docente, siendo plausible prever sus beneficios en otros contextos educativos.



miro

Figura 2. Modelo de gamificación análoga en el aprendizaje musical.

## Conclusión

Tras explorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la formación inicial del profesorado de música, se ha constatado que esta presenta fortalezas y debilidades. Por un lado, las fortalezas y oportunidades se orientan hacia una disposición y actitud favorables al desarrollo de la actividad por parte de los participantes, quienes a través del uso

de diversas habilidades fueron capaces de resolver el *Escape Room* en todas las ocasiones, así los estudiantes de Pedagogía en Música manifestaron que la actividad consiguió abordar de manera favorable conocimientos musicales y evidenció la conveniencia del trabajo en grupo durante la actividad. Por otro lado, las debilidades y amenazas tienen que ver con pistas poco claras, las que complicaron el correcto funcionamiento de la actividad, al igual que el desorden que se generó en algunas implementaciones. Aun así, el caos siempre fue superado mediante el trabajo colaborativo.

Entonces, la actividad gamificada de orden análogo que aquí se ha puesto a prueba serviría en los contextos de formación inicial del profesorado de música porque quedan más a la vista las fortalezas que las debilidades, así como también las oportunidades más que las amenazas. Por consiguiente, la actividad gamificada en cuestión podría implementarse en otros contextos similares, siempre y cuando se hagan las adecuaciones didácticas pertinentes. Por todo lo dicho, se concluye que tras su implementación en contexto de formación inicial docente, la actividad gamificada de carácter análogo exhibe que los participantes se vieron de inmediato motivados tanto a participar como a colaborar gracias a su retroalimentación, cabe destacar que los futuros docentes llaman a la integración de más contenido musical incluso con propuestas claras sobre su incorporación a la actividad, constatando que la gamificación significó para ellos una buena estrategia didáctica para hacer uso de los conocimientos musicales en el aula de música.

Para finalizar, se proponen tres tipos de implicaciones. Primero, se sugiere seguir explorando actividades gamificadas mediante estudios, tanto en contextos como niveles diferentes, para conocer como estos factores afectan a las actividades y a su desempeño. Además, sería interesante profundizar en las actividades tipo *Escape Room* y cómo estas se pueden acercar a las aulas de música. Segundo, desde la dimensión pedagógica, se invita a planificar actividades gamificadas durante la formación inicial docente, pues la motivación y buena disposición observada sirve para constatar que actividades de este tipo serían aceptadas por el estudiantado. Por último, se insta a propiciar la gamificación a nivel institucional, ya que favorece el trabajo colaborativo funcional, abriendo vías para el desarrollo de la autorregulación, la gestión y el liderazgo, volviéndose una estrategia deseable en caso de buscar el desarrollo de estas habilidades.

## Referencias

- Angel-Alvarado, R., Wilhelmi, M. y Belletich, O. (2019a). Motivación del estudiantado de secundaria en actividades de paisaje sonoro: Un estudio cuasiexperimental en un contexto de vulnerabilidad social. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-17. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-2.18%0D>
- Angel-Alvarado, R., Wilhelmi, M.R. y Belletich, O. (2019b). Holistic Architecture for Music Education: A research design for carrying out empiric and interdisciplinary studies in didactics of music. *Itamar, Revista de Investigación Musical: Territorios para el Arte*, 5, 335-337.
- Aranda, M. y Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 8(31), 41-66.
- Archilla, H. y González S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 167-182.
- Bañados, N., Del Valle, N., Rebolledo, Y. y Torres, J. (2020). *Gamificación en el aula: una propuesta para la atención a la diversidad* (Tesis de pregrado, Universidad de Concepción, Los Ángeles, Chile). <http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/4494/1/Gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula%20una%20propuesta%20para%20la%20atenci%C3%B3n%20a%20la%20diversidad.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*, GATE. Universidad Politécnica de Madrid.
- Botella, A. y Cabañero, E. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria, *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (73), 174-188. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Buil, I., Catalán, S. y Ortega, R. (2019). Gamification and Motivation: New Tools for Talent Acquisition. *UCJC, Bussines and Society Review*, 16(3), 146-179.
- Castro, M. y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 138-170. <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Céspedes, L. (2022). *Características, Oportunidades y Retos de la Gamificación Para el Fortalecimiento de las Prácticas Pedagógicas en los Procesos de Lectura y Escritura en el*

*Grado Primero de Primaria de la Escuela Mary Villamizar, sede G de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial* (Tesis de Magíster, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Barrancabermeja, Colombia).  
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/17571>

De Pelekais, C. (2000) Métodos cuantitativos y cualitativos: diferencias y tendencias. *Revista Telos*, 2(2), 347-352.

Educrea (2020). *Kahoot, gamificación en el aula*. <https://educrea.cl/kahoot-gamificacion-en-el-aula/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.

Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen.

Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *ECIS 2013 European Conference on Information Systems*.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.

Lorenzo de Reizabal, M. (2022). Music education models in the 21st century: the music mediation model for social engagement. *Revista Educación*, 46(2). <http://doi.org/10.15517/revedu.v46i2.49922>

Muntean, C. (2016). Raising enagement in e-learning trough gamification. *International Conference on Virtual Learning* (pp-323-329). Universidad de Cluj-Napoca.

San Martín, D. (2014). Teoría fundamentada y Atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(1), 104-122.

Soriano-Miras, R. y Trinidad, A. (2014). La aplicación de los criterios de la Grounded Theory en el análisis documental: Los textos legales y normativos españoles en materia de extranjería. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (28), 157-182.  
<https://doi.org/10.5944/empiria.28.2014.12125>

Tizón, G. (2008). *Las TIC en Educación*. Lulu Press Inc.

Tóth, A. y Tóvölgyi, S. (2016). The introduction of gamification: A review paper about the applied gamification in the smartphone applications. *7th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications* (pp..213-218). <https://doi.org/10.1109/CogInfoCom.2016.7804551>

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your business*.  
Wharthon Digital Press.

Zichermann, G y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics  
in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

## **Anexo I**

### **Entrevista**

- Tipo de dependencia de la escuela:
- Años de ejercicio docente:
- Formación de postgrado:
- Cursos sobre gamificación:
- Años de uso en aula de la gamificación:

Uso de gamificación en el aula.

- ¿Cómo describiría su trabajo de gamificación en la clase de música?
- ¿Cuáles son los elementos que usted considera imprescindibles para gamificar?
- ¿Cuál es la respuesta de sus estudiantes en torno a las tareas de gamificación?

Desafíos sistémicos de la gamificación.

- ¿Qué desafíos plantea el sistema educativo para el uso de la gamificación?
- ¿Qué insumos o recursos se requieren para incluir la gamificación en el aula?
- ¿De qué manera se puede instruir al profesorado en materias de gamificación?

## Anexo II

### Planificación de actividad gamificada

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE SE ABORDARÁ EN LA ACTIVIDAD**

- OA 1: Valorar críticamente manifestaciones y obras musicales de Chile y el mundo presentes en la tradición oral, escrita y popular, comunicando sus fundamentos mediante medios verbales, visuales, sonoros y corporales.
- OA 3: Cantar y tocar repertorio diverso sobre la base de una selección personal, desarrollando habilidades tales como manejo de estilo, fluidez, capacidad de proponer y dirigir, identificación de voces y funciones en un grupo, entre otras.
- OA 6: Evaluar críticamente fortalezas y áreas de crecimiento personal en la audición, interpretación, creación y reflexión, propia y de otros, diseñando un plan de mejora.
- OA 7: Valorar críticamente el rol de los medios de registro y transmisión en la evolución de la música en diferentes periodos y espacios históricos.

#### **ACTITUDES QUE SE ABORDARÁN EN LA ACTIVIDAD**

- OAA a: Demostrar disposición a desarrollar curiosidad, interés y disfrute por los sonidos y las músicas (o diferentes manifestaciones musicales).
- OAA b: Demostrar disposición a comunicar sus percepciones, ideas y sentimientos, mediante diversas formas de expresión musical con confianza, empatía y preparación.
- OAA e: Demostrar interés por establecer relaciones e integrar la música con otras artes, otras asignaturas y con la vida misma.
- OAA f: Demostrar generosidad, reconociendo los aportes individuales al servicio de una construcción musical colectiva y los aportes del colectivo al desarrollo individual.
- OAA g: Reconocer el valor del trabajo responsable y a conciencia, tanto en los procesos como en los resultados musicales, desarrollando la autonomía y la autocrítica.
- OAA h: Demostrar la capacidad para trabajar en grupo de una manera inclusiva, con honestidad y compromiso, respetando la diversidad.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• OAA i: Reconocer y valorar la música existente y las experiencias vividas, así como la experimentación e innovación como aspectos fundamentales y complementarios del aprendizaje y el crecimiento musical</li> </ul>	
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Solucionar el misterio propuesto en el escape room trabajando en equipo.	
<b>Descripción</b>	<b>Indicador de Evaluación</b>
<p><b>Inicio:</b> Se presenta la actividad dejando en claro los objetivos y reglas, junto con la primera pista y la entrega de los materiales necesarios se dará inicio al conteo del tiempo (15 min)</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se dará libertad para que los participantes interactúen con las pistas y el espacio dispuesto (35 min)</p> <p><b>Cierre:</b> Se hará entrega de los premios para quienes resolvieron el misterio en el menor tiempo y se harán preguntas de evaluación sobre la actividad (10 min)</p>	Participación y trabajo en equipo
<b>Descripción de las pistas</b>	
<p>Las pistas fueron seleccionadas y ordenadas de acuerdo con cada sospecha que presenta la canción “Quién mató a Marilyn” de <i>Los Prisioneros</i> y se contextualizan en base a una historia ficticia sobre un investigador que ha desaparecido durante su investigación. Cada grupo tendrá los apuntes del detective junto con una libreta y un lápiz para completar los desafíos y encontrar las pistas.</p> <p><b>El presidente:</b> Sobre el presidente, habrá una fotografía del presidente John F Kennedy. Esta no significa ni su inocencia ni su culpabilidad</p> <p><b>Algún agente:</b> habrá en la habitación tres libros, uno del FBI uno de la policía de Estados Unidos y otro de la CIA, todos tendrán una pieza de rompecabezas que en conjunto formarán la palabra: “Imposible”.</p> <p><b>La prensa, la radio y la TV:</b> En la habitación habrá una radio portátil, una antena de televisión y una pila de diarios antiguos. Todos tendrán la palabra “No” escondida; la radio en su tapa de pilas, la antena escrita en el cable y los diarios ente sus hojas.</p>	

**Mickey:** encontrarán en los apuntes del investigador escritos sobre un viaje a *Disney* en el que se llegó a la conclusión de que, en el caso de haber sido *Disney* habría sido un escándalo mediático, la única forma de lograrlo era tener controlados los medios de comunicación como la prensa, la televisión y la radio, y ya se sabe que no son los culpables.

**Comunista, sandinista, extremista y alpinista:** hay varias cajas de discos en la habitación, entre ellas cuatro tendrán caratulas alusivas a cada uno de estos términos, y un número, 6, 2, 9 y un dibujo de un candado. Al ordenarlos de acuerdo con la canción tendrán la clave de un candado que abrirá un cofre con un mensaje que dice “no fue ninguno”

**Doctor:** una receta médica de Marilyn tendrá la siguiente secuencia rítmica: blanca, negra. Blanca, blanca, blanca. Haciendo referencia al código morse de la palabra “no”. Amigo íntimo se encontrará tachado

**Yo:** Sobre un piano encendido y a disposición para tocar habrá una foto de *Los Prisioneros* que dirá resuélveme para resolver tu duda, para obtener la respuesta deben resolver la siguiente secuencia de acordes: “La-Do#m-Re-Sim-Mi7-...” que corresponde a la estrofa de la canción, luego de resolver con la respuesta “La” el docente comenta que tanto los integrantes de *Los Prisioneros* como Rodrigo Beltran nacen varios años luego de la muerte de Marilyn.

**Sacsayhuamán:** Habrá boletos de viaje hacia Sacsayhuamán, se encontrarán rellenos con datos inventados y en la sección de “Número de vuelo” dirá Happy Birthday, haciendo referencia a cuando Marilyn cantó esta canción al presidente, por lo tanto, inculpándolo.

### **Anexo III**

#### **Carta de Invitación**

Buenos días,

Mi nombre es Víctor Barrientos, estudiante-tesista de Pedagogía en Música en la Universidad Alberto Hurtado bajo la dirección de Rolando Angel Alvarado. Por medio de la presente, le invito cordialmente a participar en un estudio que busca explorar los criterios pedagógicos que permiten incluir la gamificación en el aula de música. En concreto, le ruego participar en una entrevista privada que profundizará en los diferentes procesos didácticos en torno a la gamificación.

La entrevista en cuestión tendrá una duración estimada de 40 minutos y se llevará a cabo por la plataforma Microsoft Teams. No obstante, su participación es voluntaria, lo que implica que usted tiene la libertad para abandonar la entrevista si lo desea. Toda información será tratada de manera confidencial, es decir, no se divulgarán sus datos personales ni institucionales durante las etapas de análisis y publicación de resultados. Sin embargo, preciso de grabar por audio la conversación para los efectos de análisis, ya que la transcripción de los discursos me permitirá organizar la información que usted me provea.

Ante cualquier duda o pregunta, por favor, contactarme al siguiente correo: watbinbarrientos@gmail.com o al teléfono +569 46406189.

#### **Consentimiento informado**

Buenos días,

Mi nombre es Víctor Barrientos, estudiante-tesista de Pedagogía en Música en la Universidad Alberto Hurtado bajo la dirección de Rolando Angel Alvarado. Por medio de la presente, le invito cordialmente a participar en un estudio que busca explorar los criterios pedagógicos que permiten incluir la gamificación en el aula de música. En concreto, le ruego participar en una entrevista privada que profundizará en los diferentes procesos didácticos en torno a la gamificación.

La entrevista en cuestión tendrá una duración estimada de 40 minutos y se llevará a cabo por la plataforma Microsoft Teams. No obstante, su participación es voluntaria, lo que

implica que usted tiene la libertad para abandonar la entrevista si lo desea. Toda información será tratada de manera confidencial, es decir, no se divulgarán sus datos personales ni institucionales durante las etapas de análisis y publicación de resultados. Sin embargo, preciso de grabar por audio la conversación para los efectos de análisis, ya que la transcripción de los discursos me permitirá organizar la información que usted me provea.

Por lo anterior, le hago las siguientes preguntas antes de comenzar la entrevista:

- ¿Tiene alguna duda o pregunta respecto a su participación en la entrevista?
- ¿Autoriza que esta entrevista sea grabada en formato de audio para facilitar un posterior análisis?
- ¿Da su consentimiento para participar en la entrevista?
- ¿Autoriza que los datos obtenidos sean publicados en un artículo de difusión científica, trabajados de manera confidencial?

## **Anexo IV**

### **Entrevista**

Entrevistador: Bueno, estoy grabando ya. Comencemos con unas preguntas de consentimiento para la grabación.

Docente: Dale nomas.

E: Primero ¿Tiene alguna duda o pregunta respecto a su participación en la entrevista?

D: No, todo claro con lo que ya hablamos.

E: Bacán, ¿Autoriza que esta entrevista sea grabada en formato de audio para facilitar un posterior análisis?

D: Si, no hay problema.

E: Genial, ¿Da su consentimiento para participar en la entrevista?

D: Claro que sí, con lo que nos costó juntarnos (Risas)

E: cierto, ¿Autoriza que los datos obtenidos sean publicados en un artículo de difusión científica, trabajados de manera confidencial?

D: si, sin problema.

E: Ya estamos listos para partir.

D: Mira que loco ¿tu tuviste clases con (borrado por confidencialidad) Federico?

E: Si

D: Ya, yo con él tengo mucho contacto, de hecho, lo he entrevistado en mis programas y un montón de cosas así que yo pensé que por él habías llegado. Ya, te voy a hacer un pequeño resumen para que conozcas un poco porque yo creo que te puedo ayudar bastante en lo que es tu trabajo, mira, sabes que yo creo que vamos a partir altiro este es un resumen del resumen, del resumen del resumen. Yo tengo una empresa que se llama recrea, no sé si pudiste llegar ahí

E: Si algo estuve mirando

D: Ya, con recrea, esta es una evolución de un proyecto llamado escuela de música digital y esto todo surgió por mi tesis de la (borrado por confidencialidad) universidad. Mira, yo quedé, yo cuando presenté la tesis estaba en ese entonces estaba la (borrado por confidencialidad) Carolina, la que es directora parece que ahora, ella estaba a cargo Nosotros con el tema de la tesis y nada pues, la cosa es que yo llevé este taller de esta tesis, trabajamos con *Studio One*, no sé si ubicas ese *software* de grabación, yo también vi tu perfil, tú también produces, grabas. Así que estamos en la misma línea yo también grabo, he grabado como 4 discos en distintos colegios

E: Oh, buenísimo

D: Entonces ahí tengo harta experiencia también de cómo poder grabar con pocos recursos Entonces no es necesario tener un estudio Sí con un... Bueno tú sabes pues, si con una interfaz de audio y antes para mí era precario

E: Interfaz de audio, unos audífonos y basta

D: Y era, yo antes usaba *asio4all*, *cubase* y el micrófono de computador el *Genius*, ese largo que valía \$1500

E: Claro, el que tenía un pedestal triangular.

D: Ese, yo con ese micrófono y con *vst*, yo clasifiqué a un festival de bandas en Balmaceda arte joven. Con esa grabación, una grabación de Luca y media entonces de ahí yo me metí a explicarle a los chicos: Mira, se puede si hay que tener las ganas nomás. Entonces les explicaba los emuladores, la batería electrónica, los teclados, etc. Bueno eso con el tiempo siguió, siguió en mi época muy poco se sabía del tema, este tema de la tecnología, bueno en lo que tú también estás metido, es un ámbito que lo maneja más los ingenieros de sonido está dentro de un... del estudio, no está en el ámbito escolar. Entonces, en el currículum igual te invitan a que tú apliques esto en, en el aula de hecho super tarde, como en cuarto medio o tercero medio te dicen: Ya, ahora tú puedes grabar un disco o un tema en los planes y programas, súper tarde, y siendo que los chicos ya tienen a mano celular y con un celular tú puedes grabar todo pues. Ahora *Bandlab* que es un programa que la rompe tú puedes hacer de todo y de manera colaborativa que antiguamente había uno que se llamaba *Soundtrack* pero había que pagar y este es gratuito. Bueno en el Música Comparte le han dado con todo

a ese programa porque de verdad que ha servido ene. Yo lo he usado bastante últimamente, yo antes usaba *Studio one* porque tenía la versión gratuita y de hecho mi tesis se basó con *Studio one* y después lo llevé al ministerio de educación.

Espérate, déjame compartir bien la pantalla porque parece que estaba mostrando... a ver ahí

E: ahí está

D: Ahí está. Ya, entonces mira este fue el primer el primer paso, de acá te voy a mostrar la evolución y ya vamos a la gamificación. Esto fue lo primero, hice la tesis, me dijeron: no está súper buena la tesis, dale nomás y yo pensé que la (borrado por confidencialidad) universidad me iba a apoyar con este tema y no fue así porque la universidad, y te lo digo de frentón ¿ya? No esperes mucho de esta área de la universidad, porque la universidad es clásica, tirada a barroca entonces lo que es tecnología no es su fuerte, para nada.

E: Completamente.

D: Así que tú te vas a sentir como solo en este tema, pero ahora, bueno, ya nos conocimos Así que no estás tan solo porque yo ya estuve solo y abrí camino, Así que bienvenido a sumarse a las filas compañero Víctor, venga nomás. Y ya pues, ¿sabes qué? Todos me dijeron: No, tu proyecto es increíble, dale nomás. Ya pues, yo esperaba que la investigación se diera en la universidad, y no se dio. Me dio rabia, y dejé el proyecto botado cuatro años y después por equis motivo me puse a buscar de nuevo en internet, y encontré esto de acá. Voy a llegar acá primero, antiguamente, después se eliminó esto, había un proyecto llamado Enlaces. No se si alguna vez lo escuchaste

E: Me suena la verdad, pero no lo recuerdo

D: El ministerio de educación tenía un área de innovación, o sea de investigación e innovación. De hecho, Mira, la página me mandó al tiro a otra cosa, Mira. Enlaces era el lugar donde conectaba la tecnología con las escuelas; enlaces era el que brindaba tecnología: Salas de computación, computadores, tablet, talleres. A los colegios municipales.

E: Claro por eso me suena, porque ese era el fondo de pantalla de los computadores que estaban en mi colegio.

D: Exactamente, entonces ¿qué pasó? Mira, ahora automáticamente me mandó ahora a otra cosa llamada Innovación Mineduc, entonces, evolucionó podríamos decir, en cierto modo. Voy a volver de nuevo a Enlaces porque... Enlaces lo que tenía, a diferencia Innovación Mineduc, es que... Uy que es porfiada, no me quiere dejar. Ya, ahí está... aquí ellos invertían en investigación. Entonces, un ejemplo, había talleres... Oh, no puedo meterme. A ver voy a ver por *Google*. No me quiere, me obliga a irme. Mira, taller de música digital enlaces, acá está. Ya, aquí había varios talleres, estaba el de robótica, de videojuego, el de *scratch*. Mira había robótica, creación de videos, videojuegos, cómic digital... y no había música pues, y yo dije “*tate*” ¡Aquí está! me conseguí el contacto y le dije: Oye, yo tengo el proyecto que le faltaba pues, el de música digital y tuve entrevista con ellos y les gustó pues. Entonces mi tesis la evolucioné a este taller, que tiene, tiene dos PDF uno para el profesor y otro para el estudiante en dónde, en varias, como en 12 sesiones le enseñamos a los niños a armar un *home studio*. Aparte era filete, porque a los colegios que postulaban le llegaban seis *kits* de estudio de grabación: les llegaban audífonos, micrófono de condensador, una interfaz *Presonus* una de las básicas y un controlador *midi*. Entonces, el proyecto funcionaba con 6 niños o cuatro niños. Ahí se armaban grupos y los niños tenían que crear sus cosas, entonces mira, aquí están los dos manuales, están los videos, después te los puedo enviar para que los quiera revisar y vamos a ver un poquito esto. esta es la experiencia...

#### Video 1

D: ya, eso fue y bueno, ahí están los talleres después te los puedo mandar, pero esa fue la experiencia. Fue la primera escuela en que se aplicó esto y después se instaló el taller en la región metropolitana y en la región de Valparaíso, este proyecto después iba a extenderse a nivel nacional, pero hubo cambio gobierno y el cambio de gobierno hizo cambiar a centro innovación, y después no hubo más dinero para seguir implementando esto. Se cortaron todos los talleres de robótica de videojuego y todo, ya se acabó todo.

Entonces quedó ese taller y lo empecé aplicar pues y de ahí yo desarrollé escuela de música digital, porque quería compartir esta experiencia con más escuelas, y lo logramos, pudimos exponer este proyecto. En Latinoamérica fue el primer proyecto que financia un estado de tema digital para las escuelas, eso no había pasado a nivel latinoamericano entonces, en Colombia yo fui a exponer y les llamó la atención esto, Así que no, super bien posicionado

en innovación en esta área. Y luego de esto yo dije: Ya, quiero seguir investigando, yo en paralelo venía investigando otra cosa, al año siguiente venía... bueno y también era algo que yo quería proponer para el Ministerio de Educación, pero con lo que te conté ya no se pudo hacer más. Que fue esto de la gamificación yo conocí un... Bueno, no sé si tienes preguntas antes de tirarme hablar de gamificación o te muestro lo que yo he hecho en gamificación.

E: Igual tengo unas preguntas que tengo que responder sí o sí.

D: Ya vámonos por ahí y después me tiro con lo demás.

E: Si, si en verdad no es mucho. Nos vamos a demorar 10 minutitos.

D: No tranqui, tengo tiempo así que tranqui no hay problema.

E: La primera, con la primera ya podemos entrar en esto así que no hay problema.

D: Vamos.

E: Ya entonces, actualmente ¿trabajando en algún colegio?

D: Si, yo trabajo en un colegio llamado (borrado por confidencialidad), colegio N°1.

E: ¿Qué es? ¿particular?

D: Particular, en la comuna de (borrado por confidencialidad).

E: ¿Cuántos años de ejercicio docente lleva?

D: 10 años.

E: 10 años, ¿alguna formación de posgrado luego de...

D: tengo un magíster en gestión cultural pero incompleto, en la universidad de Chile.

E: ¿Y algún curso sobre gamificación?

D: Ya, buena pregunta porque esas cosas no las vas a encontrar en Chile. no hay nada de eso.

E: Exactamente, por eso la agregué.

D: por eso no hay. Un ejemplo, mira ¿cómo valido lo que yo te acabo de mostrar? el taller de música digital..

No hay ningún posgrado que te diga: Tú eres experto. A mí lo que me valió y yo se lo tuve que pedir al ministerio de educación, Yo estoy, y podríamos hacer que el taller de música digital para mí fue como un posgrado porque yo publiqué un trabajo, como si yo lo hubiera hecho para un magíster pero para el Ministerio educación que eso igual es muy difícil, de hecho conocí gente en la UMCE que se llama Tomás que es otro personaje que sería interesante que conversaras con él, él es más técnico que yo pero en el caso de... si, es que hay que diferenciar: hay gente más técnica y gente que es más didáctica, yo en mi caso soy más didáctico; Entonces yo estoy más... Yo estoy metido en el aula, Tomás está en la u, en la universidad. Y él también me abrió un mundo de conocimiento que yo desconocía en el ámbito de la tecnología y la música. Él me decía que él viene, viene del año 92, y él tiene muchos contactos a nivel ministerial y todo, y nunca pudo publicar esto; que él también venía desarrollando algo sobre el uso de las tecnologías en la música y la enseñanza de la música. Él tiene un proyecto que se llama *Picalabs* en donde él te enseña matemática, a programar... no se si lo viste

E: Si, lo tengo citado en mi artículo

D: ya, *Picalabs* lo ve Tomás, entonces Tomás hizo mucho explorar, muchos *Fonicit* muchos fondos. Pero él me decía: loco, lo que tú hiciste, yo no lo hice en 20 años. Y yo sí quedé para dentro porque este proyecto de taller de música digital, bueno, impactó pues entonces lamentablemente en Chile... Bueno, Tomás tiene un posgrado de... Se llama... No sé si es como tecnología... Que salieron en la Universidad de Chile como el año 1998 o 2000, no recuerdo bien; o 2008, que era como para validar los conocimientos de tecnología en alguna área, ya sea artística, musical. Y Tomás de ahí saca también este tema de *picalabs*... Y en mi caso no hay pues, no hay, si... No sé ahora, puede que haya, ahora han salido un montón de cosas, pero, técnicamente, no existe. No sé si tú has encontrado. Yo deje de buscar...

E: Pucha, yo he encontrado... por lo que he buscado... pero son más que nada, así como fundaciones que hacen los talleres y son más como una capacitación, pero no hay ningún cartón de por medio, no hay ningún como reconocimiento, nada muy formal digamos. Entonces, Como que hay muchos talleres, muchos cursos, y puede ser una herramienta súper útil, pero no hay nada formal, palpable, que me diga: Mira yo sé hacer esto. Como si existe en música con el método *Kodaly* por ejemplo, quién tiene certificación *Kodaly* tiene una

certificación importante, un curso claro que te certifica. Mientras que con estas cosas son como más etéreas, como que el que la ocupa bien y el que no, bien también.

D: Exacto, Mira yo en este caso me tocó, no sé pues, el tiempo, la bendición, el momento estar junto, como decía en un principio me sentía frustrado Y después fue la oportunidad y hay hartos, podríamos, decir gente que hace estos talleres, pero en mi caso; uno, fue validado por el Ministerio educación; dos, fue *PreSonus* quien también, nosotros estuvimos endorsados por un tiempo por *PreSonus*, porque ellos fueron los que estuvieron metido en el *software*. Y también, bueno, para mí fue un tema porque en ese entonces el único programa gratuito era *Audacity*, y es horrible, y entonces ¿cómo metes un programa, que la mayoría es pagado, en un sistema escolar? Entonces para mí fue un tema y justo *Studio one* saca una versión gratuita, que tenía menos recursos...

E: Y sin *piratear*...

D: Y sin *piratear*, y venía con los con los bancos de sonidos, con los *plugin*, tenía todo entonces dije “Oh, que buena”. Entonces, cada año, saca *Studio one* igual nuevo y siempre tener la versión gratuita. Entonces fue muy bacán. Bueno, otro logro que tuvimos fue que el año... hace dos años atrás, si fuese el 2018, los chicos que recibieron el computador, no sé si tú sabes qué a los colegios públicos les dan un *Notebook* a los niños, el *Notebook* venía con *Studio one 3* instalado. Entonces ya venía con el *software* ya instalado, entonces para mí fue como, loco, muy bacán. Pero claro, no hay una validación, no hay un certificado, no hay nada como de algo formal, podríamos encontrar... parece que yo una vez encontré como Innovación educativa, que es super amplio, pero algo tecnológico no hay nada, nada de nada. Entonces, este podríamos decir que este es el primer taller de didáctica en tecnología musical. Así formal, por el ministerio de educación, el único.

E: Claro.

D: Así que ahí, ese por ahí. Bueno, a raíz de esto, yo siempre soy super inquieto, entonces dije “ya, vamos a sacar más cosas” y me encuentro con un juego de video que se llama *Yousician*. Cuando en su inicio, porque antiguamente se llamaba, no sé si lo ubicas, *Yousician*.

E: Si, si, sí.

D: Ya, antiguamente se llamaba *Guitar Boards*. En sus inicios, estamos hablando del 2010, más o menos, por ahí, 2012. Ya, y después evoluciona a *Yousician*, y yo lo empiezo a usar en clases, o sea con mis alumnos particulares. Y después aparece la guitarra, le agregan el piano. Yo dije “Oh, aquí está”. Esta me gustó y dije “tate, probémoslo”. Entonces no estaba en el colegio actual que estoy, estaba en un colegio subvencionado, y dije “ya, vamos a ver si, no se pues, detecta las flautas, el piano”. Ya, toqué la flauta, no la detectó. Probemos con el metalófono, tampoco. Probemos con la melódica, tate, la melódica fue detectada por el programa en piano. Dije “ya, voy a jugar hasta ciertos niveles, hasta que me de las teclas del piano” porque la melódica es corta. Ya, perfecto, niveles iniciales super bien. Ya, genial, y lo apliqué, y aquí te quiero mostrar un poquito un video sobre esta experiencia que la hice el 2016 si mal no recuerdo... 2017. Ya mira, esta historia es bien bonita porque en este colegio a mi llevaron porque me vieron que yo hacía muchas cosas con tecnología, y después me echaron porque querían que yo hiciera música en pizarra.

E: clases normales, claro.

D: entonces, el profesor, el coordinador de media fue el que me trajo, pero la de básica, la coordinadora de básica fue la que me pego el corte y... pero sutil, como que fue de mutuo acuerdo, y a mí me dio lata porque yo veía a los niños felices, la pasaban bien, se reían, disfrutaban la música. Y después pasar a que lo cantaran solamente o que vieran un *PowerPoint*, de verdad que para mí fue frustrante, yo la pasé muy mal. Pero tuve buenas experiencias, conocí buenos profes, apliqué en un contexto vulnerable esto, que para mí era importantísimo. Lo que vas a ver ahora es la utilización de este juego, que no está pensado para eso, no está pensado para un público infantil, este juego está pensado para gente adulta, *Yousician*, este dato te lo doy porque después yo converse con ellos. Porque por equis cosas llegué a ellos. Y esto fue, te voy a presentar, este es un primero básico, un tercero básico, un segundo básico, que vivió la experiencia con *Yousician*, y fue *heavy* y algunos profes también la vieron. Voy a compartir audio de nuevo porque parece que no se compartió. Ya, aquí está.

Video 2

D: Bueno, tú eres profe, yo soy profe, y yo cuando veo el video, me da así como, me estremece porque digo yo, que lata que el jefe que uno tiene no se fija en todo el potencial que tú puedes entregarle a través de la música, de algún video juego, y los chicos de verdad...

mira, por ahí debo tener algún video guardado, enseñándoles por primera vez a usar el juego, esa cuestión fue muy *heavy*, yo les expliqué, mira primero básico no se podía porque no se sabían las letras. Bien, ya en primero básico estaba recién aprendiendo las letras del abecedario y este juego está en clave americana. Entonces les enseñé las 3 letras primeras, la C, la D y la E, porque la canción tenía esas 3 letras. Entonces, cuando vean las letras, y vean la pelota caer, ustedes tienen que tocar esa nota hasta que se acabe esa distancia de la figura que sale con color. ¿Lo entendieron? Si. Loco, lo puse, lo expliqué un par de veces, así como mostrándolo en, en la pantalla. No suelte, no la toque, suelten. Y después se fueron por un tubo, tenía 40 niños, 45 niños en sala, los dividía en grupos de 20, entonces el grupo de 20 le ponemos un nombre. Ya, vas a tocar todos juntos. Ya, y empezaban a tocar y, bueno, no sé, de esos 20 unos 5 o 6 andaban medios perdidos pero el resto andaban, pero... Bien, estamos diciendo que los niños estaban leyendo a primera vista una partitura, un instrumento y tocándolo con metrónomo. Entonces para mí ya eso era de verdad, era demasiada bomba de información, ver que dije “sabes que se puede, se puede, lo pasaban bien”. Ya, la cosa es que yo con el juego llegaba hasta cierto límite porque no podía avanzar porque después ya tienes que usar las 2 manos del piano. ya, y hasta ahí no más llegó el proyecto, yo en realidad lo hacía como introducción para que los niños se soltaran y todo. Yo mandé un par de... yo me comuniqué con *Yousician* en aquel entonces. Estamos hablando del 2017. Yo había hablado con el ministerio de educación, esto lo íbamos a meter en el ministerio de educación. Cambio de gobierno, se cambió todo, yo no activé más las redes con *Yousician*, lo dejé ahí. Y en la pandemia pasó una cuestión muy bonita, que después esto... de verdad que a mí está cuestión fue loco porque en la pandemia todos estuvimos complicados el año pasado, cómo enseñamos música. Y el canal de profe comparte, de música comparte estaba dando todos los tips, ahí salieron los tips de *Band Labs*, ahí salieron los tips de todo. Yo mande el de música digital en aquel entonces también, y veo lo de *Yousician* y me metí a un ... ah porque...ah, qué pasó, ahora me acorde, ahora me acordé por qué yo tuve mi distanciamiento con *Yousician* también, ya me acordé. El 2017 tenía algo bacán *Yousician*, tu podías editar las partituras, entonces había un montón de gente que estábamos editando en guitarra, sobre todo, no estaba en teclado aún. Entonces yo dije “ya si está en guitarra va a pasar de clavo”. Entonces había un montón de tutoriales, por ejemplo, tu hacías en *Guitar Pro*, podríamos decir, una tablatura o una partitura en otro programa, en *XLM*, lo subías al *Yousician* y le

podías poner el video en *YouTube*, entonces tu podrías estar tocando con el video ¿Cachai? Por ejemplo, *Gorilaz*, había tutoriales de *Gorillaz* con el video oficial de *Gorillaz* y con la tablatura en *Yousician*. Y después, 2017 o 2018, no si fue el 2017, *Yousician* dice “nosotros vamos a hacer una actualización”, y cuando vemos la actualización se sacó todo lo de profesor, porque había un área de profesor que era esa, y ya no se hizo más, no estaba los videos, se bajaron un monto de canciones, y claro, fue el tema del *Copyright*.

E: Claro.

D: Se adelantó a lo que iba a pasar, entonces ya... de ahí yo utilicé *Yousician* solo con mis alumnos particulares, en escuela de música digital usábamos harto también porque era como nuestra cartita de presentación. Ahí aparece también el tema que me empezaron a ver por la gamificación. Hay unos videos, no sé si encontraste en internet sobre la gamificación y salgo yo hablando sobre la gamificación en la música. Y que también te los voy a compartir, eso fue en otro colegio. Bueno, cuento corto, yo aplique la gamificación...ah estaría bueno saberlo, déjame buscar porque... esto, había un chico que era *asperger*, y era super complicado tenerlo en clases, y sabes que era capo, era capo para el *Yousician*. Era capo, y les ponía un controlador *midi*, les ponía un proyector y éramos poquitos en ese entonces, y era super inquieto, no se quedaba tranquilo, pero con el juego, oye, una bala. Y ahí me di cuenta también, dije “aquí hay un tema super profundo”. Aquí está.

### VIDEO 3

E: Muy bueno.

D: Y, por último para cerrar y tenemos ahí las preguntas, ya esto me paso, ya, mira, esta fue otra experiencia fome. En este colegio era nuevo, y se estaba, me gustaba el proyecto, el problema era que estaba mal administrado y no fue reconocido, entonces nos quedaron debiendo plata, nos fuimos, quedó la escoba, y bueno el colegio igual salió a flote, pero... en fin. En ese momento yo tuve la oportunidad de seguir mostrando esta herramienta. No puede si en ese colegio, por lo que te conté, y después yo me fui a otro colegio, en el que estoy actualmente, el colegio N°1, y yo esto no lo mostré, yo no empecé a aplicar gamificación al tiro en el colegio. Me di cuenta de que el nivel musical que tenía era alto y me puse a hacer producción musical, y los empecé a grabar. Entonces saqué un disco, donde salían tocando

batería, bajo, guitarra, metalófono, todo, todo. Tengo... es impresionante, impresionante. Y ya, después todo bien, un pequeño resumen. *Sorry* te voy a mostrar...

E: No, tranquilo, es que... de hecho tengo anotado cosas y varias preguntas, así que todo sirve.

D: Ya, mira, este fue... esto me paso, yo no apliqué la gamificación el 2019, con este colegio, porque me paso esto, y aquí, tú vas a entender... claro, yo encontré muchos talentos y los grabé. Entonces dije “vamos a hacer el primer disco del colegio”.

E: Para que no se pierda...

#### VIDEO 4

D: Bueno, y ahí vienen unas producciones que tenían los mismos chicos de... que hacían *trap* o estaban grabando. Pero lo que escuchaste anterior fueron los cursos, yo no había tocado... yo me encontraba con colegios que tenían puros cantantes, o un colegio donde tenían puros músicos, y este me los encontré todos juntos. Entonces fue como, no, aquí hay que hacer algo. Entonces ese año yo no hice... me tiré a producción musical full, los grabé, trabajamos esto durante todo el año y los grabé, y lanzamos el disco. Tu cachai que es difícil esta pega, tú has grabado.

E: Si, y es pega invisible.

D: Exactamente, pero sabes que yo, claramente tú sabes que esto es caro, una producción musical es cara, pero como profe yo dije “chuta, si yo grabo esto me voy a perder cada oportunidad de haber tenido la... todo, es como la selección de oro. Estaban todos, es tu momento de grabar. Y así que lo hice, queda para uno. Bueno, eso paso 2019, yo... lo que es escolar, dejé pausado el tema gamificación y volvemos ya, aquí entramos a tierra derecha, 2020, pandemia, quedó la escoba, y todos estresados. Yo me estresé también, no lo demostré, pero mi cuerpo no... mal, super mal. Cómo hacer clases, porque de golpe y porrazo, cómo lo haces. Entonces, por otro lado, nosotros como colegio privado... yo estaba temeroso de que cerraran el colegio, porque ese año cerraron colegios privados. Hubo hartos colegios particulares subvencionados que no retomaron las clases al tiro. Empezaron super tarde o empezaron con guías, y en el caso del colegio donde estoy empezó con clases virtuales al tiro. Entonces nosotros en mayo ya o en abril ya estábamos haciendo... fue como una semana

de pausa, fue como reorganicémos, ya habló el colegio con *Microsoft Teams*, lo instaló y dijo “ya, todo al tiro con *Teams*”. Y cada uno, y todos los profes, no solo en el colegio acá, en todo Chile, se rascaron con las suyas, cómo hacer... y allí el de *Facebook* de profe comparte explotó en... y, de hecho, yo me acuerdo que ese mes había demasiada información, así pero había mucha, subían, subían material, subían material, y tate, yo dije, ya, lo que pensé y dije “voy a hacer tutoriales”, como lo están haciendo muchos profes, grabando videos y los enseñaba así. Y dije, chuta, a ver, vuelvo a ver *Yousician*, vuelvo a meterme a *Yousician* para ver en que estaban, y me encuentro con la maravilla de que se estaba abriendo el tema de *Yousician Teachers*, dije “qué pasó acá, que pasó acá” dije yo, me llamo la atención. Bueno, también descubrí que había más instrumentos, ya yo llegué a ver *Yousician* en ese entonces tenía guitarra, piano, bajo, ukelele, y después sacó canto en la pandemia, un poquito antes de la pandemia, y ahí yo quedé loco, y dije “oye puedo tomar a los de canto y que trabajen”.

E: Y todos pueden cantar en la casa.

D: Exacto, entonces qué hice yo con eso, porque tú dices: ¿cómo hago clases de música? y aquí entra la gamificación que fue genial para las clases virtuales, eso yo lo use casi todo el año la gamificación el año pasado, casi todo el año. podríamos decir que lo use dos trimestres, dos trimestres lo use full... Hice unos formularios de tareas en *Forms*, en este como *Excel* que tiene *Teams*, y mandaba misiones, entonces: Ya chiquillos nosotros vamos a... Todos se van a instalar este programa, ya ¿qué programa es? Tal... Y como yo ya los conocía del año pasado, yo sabía quienes tocaban guitarra, bajo... entonces empecé a preguntar: ¿oye, ¿tú qué tocas? ya, teclado; no, toco metalófono. ya entonces vaya a canto, vamos a canto. Ya entonces empecé a distribuir a los niños del curso a distintos instrumentos... Y el programa te ofrece, en ese entonces, ahora cambió el formato, pero sigue igual, como un *syllabus* que le llaman, que tú vas pasando niveles: nivel cero, uno, dos, tres. Y después en el tres se ramifica a: clásico, pop y teórico. Entonces había tres ramas a las cuales tú te puedes ir etcétera. Entonces a los guitarristas, ya así los empecé a definir. ya chiquillos entonces esta semana usted va a entregar dos actividades de *Yousician*, y usted me manda capturas de pantalla. Además, también yo podía ver el rendimiento de los chiquillos porque nos agregamos al... Como usuarios, entonces yo podía ver si había hecho o no la actividad.

entonces, salía si la había hecho, salía cuantas horas había practicado en la semana, qué días. Había un seguimiento bien interesante.

E: y eso ¿por la cuestión de *Yousician teacher*? ¿o no?

D: No, no, no. Es que mira, *Yousician* en sí todavía no tiene habilitada nada de *teacher*. Lo único *teacher* que se habilitó fue una página web y un *Facebook*. Entonces, había una persona encargada del *teacher*, entonces, yo me metí a hablar con él. Es un chico de Colombia que vive en Canadá, menos mal que hablaba español, entonces nos pudimos comunicar y todo el tema. Y ahí conversamos lo que te conté que se había, en ese entonces, se había cerrado el tema de los profesores y ahora *Yousician* quería retomararlo, justo en pandemia, yo dije: ya pues, mira yo estoy haciendo esto, esto otro, perfecto, ya. Les mostré lo que había hecho con el (borrado por confidencialidad) Ricardo, en ese colegio de los niñitos con las melódicas, y quedó loco: oye, pero ¿qué onda esto? y utilizaste el *software* en un instrumento que no estaba dentro de los planes y salió genial. El tipo se lo mostró al creador del juego en Finlandia y tuvimos una reunión, yo tuve una reunión y el tipo quedó, pero alucinado y dijo: oye, pero es que esta cuestión, con lo que tú estás mostrando se me imagina llevar *Yousician* a todos los colegios, regalar melódicas, instalarlo y que los niños jueguen. Así que, no, fue una locura eso y... bacán, el único pero que hay entremedio es que en los países europeos y en Estados Unidos o, en los países un poco más desarrollados, las leyes sobre el tema de las redes sociales y los niños es medio complejo, está no es una red social en que tu *chatees*, pero si puedes ver el rendimiento de otros porque es como competencia. y este, el tipo, el dueño, el creador de *Yousician* me dijo: este juego nosotros lo creamos para adultos, no lo pensamos para niños y tú lo estás llevando a un plano infantil. para nosotros fue una bomba, fue como genial, Esto hay que abrirlo. Y capaz que en un tiempo más, si meten la melódica fue por lo que vieron. Y sería maravilloso que lo pusieran, porque sería una gran apuesta. Entonces, ¿qué pasa? que yo les dije: Mira yo estoy aplicando el *Yousician* en el sistema formal, porque ellos no han podido meterlo en el sistema formal de educación. por lo que te comenté, por esa ley. Entonces quienes son los que... un ejemplo: En Estado Unidos no puede el colegio del estado comprar *Yousician* porque la ley lo impide, que los estudiantes lo tengan lo impide. Entonces ¿a quienes se lo venden? al profe de música. Yo le dije: mira, sabes que pasa algo bien especial acá en Chile, acá las leyes son bien... bien abiertas ¿Cachai?

(Risas)

Entonces le dije: Acá se ha experimentado mucho, se han hecho muchas cosas como de exploración, podría ser. Entonces yo retomé las conversaciones con el ministerio de educación y les conté esta idea... Pero estamos esperando el cambio de gobierno... Porque, como te decía, el centro de innovación me dijo: (borrado por confidencialidad) Alejandro, está bacán el... no el centro de innovación directo, me lo dijo otro, que yo conozco, me dijo: esto, lamentablemente, no podemos hacerlo porque no hay dinero para investigación. Así que esperemos un poco qué pasa... Bueno, la cuestión es que los finlandeses quedaron locos con esto, estamos viendo qué pasa con el tema educativo a nivel mundial. porque siento que tampoco *Yousician* ha invertido tiempo y plata en los profes, falta ahí, como que ha sido todo a pulso. entonces... Un ejemplo: Este cabro de Canadá se demoró... Él tiene, de hecho, si quieres te puedo dar el contacto porque el usa *Yousician* completo en su academia. De hecho, él dejó la educación formal que daba, tradicional, y se tomó el juego y se lo apoderó en Canadá. Y el tipo, los papás llegaban y decían: Este es el formato, ah, pero con un juego de video, si usted quiere educación formal, vaya al instituto del frente. Yo estoy haciendo esto con tecnología. El tipo se demoró seis... bueno, lleva más de seis años aplicando esto en su escuela de música y... Con *Yousician*... Y ahí *Yousician* lo llama, después de esos años, ahí lo llamo y lo enrolaron en su empresa. Entonces el tipo me decía: oye: yo me demoré seis años en que me pescara *Yousician* y tú te demoraste tres. Pero, yo solamente quedé con el gusto no más de tener una reunión. No he tenido nada, así como... No se pues, como: oye: Firmé un contrato, no he tenido nada. Esperaba que pasara algo así pero no pasó nada... Ya, entonces que pasa: Yo el año pasado tomé el *Yousician*, lo jugué completo y lo ordené y dije: Ya, cada semana los chicos tienen que hacerme una misión y mandarme captura de pantalla desde su celular o desde el computador de si sacaban todas las estrellitas, entonces yo sacaba toda la puntuación. Si sacaban toda la... No lo hacía con el puntaje de los números, porque es muy variable, lo hice con las estrellitas. Solo con las estrellitas. Ya, listo. Si sacan... no sé, por ejemplo: nueve estrellas doradas, es un siete; si sacan tantas, empieza a bajar la escala. Entonces yo sumaba las tareas, les promediaba las tareas y eso sería. Entonces, la tarea de hoy sumó tanto y esta es tu nota, perfecto. y sabes que funcionó super bien, de verdad que quedé impresionado... Bueno y acá está el video, vamos a... Tengo un video que no he

editado aún, por temas de tiempo, que es la experiencia final, o sea, los niños hablando de cómo usaron *Yousician*. ese todavía está pendiente por esto, pero acá está lo que me pasó:

Video 5

D: Ya, ahí está.

E: Genial, muy bueno.

D: Fue una bomba de información, *sorry*.

E: no, pero te juro que esa bomba de información era mi pregunta uno, así que va a ir ahí.

D: ya, dale nomás, pregunté nomás todo lo que quiera.

E: Primero como... Darte las gracias por acceder a la entrevista porque hasta ahora ya me sirve mucho para lo que quiero hacer. Y ahora, más que nada, meternos en aspectos un poco más técnicos, un poco más teórica. Pero insisto en que tu experiencia me va a servir un montón.

D: Si quieren los datos, yo también tengo... Ese *PowerPoint* lo tengo. Yo hice una encuesta al principio. Hicimos solo el nivel cero, lo hicimos un mes y le pregunté a los chiquillos si les gustaba o no el juego y ¿sabes qué? mira, más del 90% lo aceptó de una manera agradecida. El otro porcentaje menor es netamente porque son más análogos o se complicaron ene con el formato virtual. Pero a pesar de todo, a la gran cantidad de los estudiantes les gustó, lo agradeció, lo pedían. Mira, la clase online, y en realidad más que la clase online, la clase en sí, que muchos colegas, o la gente no lo entienden más que los colegas, el protagonista es el estudiante. Y el estudiante tiene que hacer, no hacerlo uno. Entonces, al final, el juego lo que hacía era que te ahorraba ene de pega en que estaban las canciones hechas. Entonces empezaban a tocar, a tocar y salía error: Chiquillos, les decía, no me manden altiro lo que sacaron. sí sacaron estrellas plateadas no me la manden pues. Mándenmela hasta que les salga dorada, y eso significa que tuvieron que practicar. En ese tiempo, los tipos me dieron la... Ah, y por eso fue por lo que me conecté de nuevo. Estaban dando licencias gratuitas para los estudiantes. Entonces todo el 2020 estuvimos con licencia gratuita, todos los estudiantes, entonces tenían tiempo ilimitado para usar el juego. La versión gratuita te deja como diez minutos a lo más quince, jugar al día. Y con publicidad entremedio

de que compres el juego, pero sabes que, a pesar de que sale eso... Todos los profes de teoría y de instrumentos dicen: Oye, con que estudies diez minutos al día te va a ir bien. Ya pues, el juego te da eso, gratuitamente, diez minutos al día y fue. Si quieres comprarlo ya hay otro tema, pero en general la experiencia 2020 fue... no es una gamificación para usarla todo el año, tú tienes que igual variar porque igual, un ejemplo: Yo ya estaba terminando el segundo trimestre y los cabros estaban un poco como “ya, no quiero seguir tocando esto” aparte, qué pasó con *Yousician*: que antes estaban las canciones originales y ahora eran todas canciones *covers*. Ahora la mayoría eran canciones que ellos hicieron por el copyright, para no tener problemas de copyright. Entonces hacían canciones como *covers* de *Metallica*, un ejemplo, que parecía *Metallica*, pero no era, como para acercarse, ¿Cachai? y suenan bien, pero los chiquillos al final decían: ya pues profe, queremos tocar un tema de *Queen* o un tema de... No sé... Entonces, siento que la gamificación para una escuela. bueno, primero también informar y decirte que dentro de lo que yo vi en profe de música comparte fui el único que lo aplicó, así full. puede que otros profesores lo hayan aplicado un par de sesiones y todo. pero yo tuve la suerte de que, a diferencia de otros colegas, que mis estudiantes se conectaban. porque ese fue el otro problema: que no se conectaban y no pudieron hacer todo lo que tenían que hacer o tenían que mandar guías. Entonces acá, lamentablemente, yo descubrí que en los colegios particulares te encuentras con un capital cultural muy distinto. Bueno, ¿viste las canciones que grabaron, el disco? Yo por ejemplo estuve en un colegio vulnerable y esas canciones no se escuchaban. Se escuchaba *Bryant Myers*, *Bad Bunny*, *Ozuna* o alguien del *Hip-hop*. Pero, *rock* de los 80, *pop* de los 80. Rarísimo. Y, además sabían tocar pues. entonces tenían conocimiento de su instrumento y también fue súper valorable, entonces, claro acá el desafío es cómo romper esa brecha. Siento que con *Yousician* se puede romper. Yo le ofrecí el juego hace poco, este año, en la comuna (borrado por confidencialidad) y también, fue como: apliquémoslo, tú tienes la experiencia. Pero a la encargada le dio COVID, entonces estuvo todo parado, hubo cambio de alcalde entonces, también esperando el cambio de alcalde para que se hiciera. No, sabes que ha estado, lo que es público, tristemente depende del cambio de presidente... depende de muchas cosas, es muy triste, muy muy triste.

E: Si, completamente.

D: Pero el que pueda aplicarlo, genial. Yo lo aplique, por eso te digo yo, fui el primero que lo aplica como formal en una clase de música y lo adapté al currículum. El currículum es bien flexible y te da la opción de que se pudiera usar el juego y funciona. así que esa fue como mi experiencia, lo demás, siempre *Yousician* ha sido usado para talleres extraprogramáticos, no como para el aula. Y esa era la idea que siempre he querido: que *Yousician* se meta en el aula, que sea una herramienta como también lo fue *Studio One*, como ahora lo es *Bandlab*. De hecho, yo de *Studio One* ahora pasé a *bandlab* y estoy haciendo tutoriales de música digital con *Bandlab* en nuestro taller. y eso pues, eso fue lo que hice, bueno, en escuela de música digital evoluciona a recrea y nos ampliamos. ¿Y por qué tuvimos que evolucionar? porque, sabes que, golpeábamos puertas. Fuimos universidad N°2, universidad N°3, a la universidad N°1. Fuimos a un montón de universidades, mucho aplauso, que buen proyecto y ahí quedó. Entonces fue como... Acá como que hay que reeducar a la gente de que la música es buena y sirve para muchas cosas. Entonces como todavía no valoran en Chile la música en sí dije: Chuta, esto es estar peleando con alguien que no entiende. ¿Qué hicimos? ampliamos nuestro rumbo a videojuegos, a robótica y a impresión 3D. Entonces dije: Ya, voy a hacer todas estas cosas que yo ya venía investigando y le ofrecemos a los colegios, ahí yo armé recrea y empezamos a dar talleres extraprogramáticos de música digital, programación, videojuegos. Y ahí empezó a salir todo esto y ahí, últimamente me he estado dedicando a eso. Y como para cerrar, estamos en un... Esto es como para cerrar, porque después me metí a los videojuegos y aquí, yo te puedo dar un contacto que te va a servir de mucho si necesitas como fundamento teórico: Libros y demases, citas y todo eso. Tengo a la persona indicada que te puede ayudar. Ya entonces este es el portal, no sé si cachaste que había un “pan con queso” que salía ahí en el Mineduc.

E: Si

D: Ya, siempre quise hacer el podcast del pan con queso y por el tema del ministerio de educación, la burocracia, nunca pude hacer la radio. Y esos chicos que salían hablando, esos niñitos quedaron ahí. Yo dije: Pucha, que lata, yo los ilusioné de que iba a hacer la radio con ellos. Pasaron... Eso fue el 2017, y el año pasado, me reencontré con uno de ellos. Que era el (borrado por confidencialidad) e hicimos “pan con queso”. Al final, pudimos concretar algo que yo siempre quise hacer, que era el podcast de ellos, ya vamos en la cuarta temporada.

Buenísimo y, ¿qué pasó? a raíz de los videojuegos, de la música y todo, sentimos que se nos abrió un mundo y de hecho fue mucho más rápido entrar ahí al mundo de... de que nos “compren más el boleto” podríamos decir y más rápido. Fue con el taller de videojuego y música, mezclado. y acá tengo, también, otra tragedia, íbamos como avión y viene la pandemia. alcanzamos a presentar esto y, de hecho, nosotros con recrea trabajamos con *Movistar Game Club* ahora. Sorry que te mande tanta información porque, en una de esas, te gustaría trabajar después con nosotros. Por eso te muestro todo esto ¿ya? A nosotros nos llamaron porque querían incluir el área educativa en *Movistar Game Club* que estaba en los Juegos Diana, antiguamente, después del estallido social ya no. *Movistar Game Club* es un lugar de *e-sports* que es como un gran ciber café, pero con computadores *gamer* y hacen torneos de videojuegos: de *Fornite*, de todo. entonces faltaba el área educativa y nosotros estamos dentro de esto. Esto alcanzamos a hacer antes de la pandemia, y esto lo íbamos a aplicar en los colegios entonces. ¿Cómo llegamos a los colegios? a través del *Movistar Game Club*, entonces la idea es que los colegios vayan allá, estén en nuestros talleres de videojuegos y de música. porque el taller era: aprende a hacer tu videojuego y aprende a hacer la música para tu videojuego.

E: Buena.

D: Ahí nosotros metimos el taller de música digital. Este es como el resumen, la promo que hubo y después no lo pudimos hacer.

Video 6

D: Ya, ahora recién estamos retomando. Ya empezamos ahora, después de toda la pandemia, ahora estamos preparando el taller, y estás invitado a testarlo, el taller de videojuegos 3d que vamos a lanzar yo creo que, en enero, pero va a ser la previa como en noviembre o diciembre, así que vamos a invitar a gente que vaya a testarlo y después nos den opiniones de qué cosas hay que ajustar, qué mejorar, qué cosas están bien. Así que ahí... Bueno ahí me metí al tema de los videojuegos, pero fue toda una mezcla, si te das cuenta, la gamificación, el uso de los videojuegos, del juego en sí... Y de hecho va a haber mucha gamificación entre comillas en el curso de videojuego, como la mecánica de la gamificación: la recompensa, el avance, el grupo, todo... Ya, me callo compañero porque hablé ene y tienes que responder preguntas.

E: No, genial, genial. No y muchas gracias por la invitación también.

D: De nada.

E: Mira, sobre lo que me decías delante del ministerio de educación y de la municipalidad, justo hay una pregunta en la que planteo: ¿Qué desafíos plantea el sistema educativo hoy en día para la gamificación? O sea, ¿Qué trabas, de repente, qué dificultades pone el mismo sistema como tal?

D: Mira, el sistema escolar hay que cambiarlo, punto uno, porque no ofrece nada para... Mira, para el sistema es la compra de la tecnología, no del uso de la didáctica, aquí falta didáctica, eso falta. El discurso de la concertación fue: Vamos a hacer muchos colegios, porque así se iba a mejorar la educación. Ya, se hicieron los colegios, se implementaron las cosas, se compraron equipos. Hubo una época en que se compraron una cantidad enorme de instrumentos de orquestas, se hizo un negocio enorme y... Los mismos profes lo decían, de la universidad N°1, tu llegabas a colegios en donde había violines, contrabajos y cellos. Y no había directores o profes para que hicieran clases, y estaban todos llenos de polvo, bueno no solamente, el de música digital debe estar lleno de polvo en una oficina o una bodega, entonces ¿qué pasa? no hay continuidad, el problema que me originó esto, porque lo vi. entonces, ya bacán, impactamos, mucha gente pudo ver el material, lo vieron en regiones, filete, pero es como un saludo a la bandera, como que es lo que hay que hacer, pero es mejor que funcione como siempre ha funcionado. Es como lo que te conté: Me trajeron a un colegio porque estaba haciendo innovación, pero mejor mantener como siempre ha estado, más tranquilo, quitaditos de bulla, que no hagan nada. Y eso es lo que pasa en el sistema. A nivel municipal hay otra... a ver, a nivel estatal va a depender mucho de quien esté en la cabeza, por ejemplo, en piñera dos, en este segundo periodo, se frenó todo, se le dio más fuerza a programación e innovación. Eso fue: programas. Ese fue el *slogan*... Y eso fue, o sea aprender código... bacán, pero no hay ninguna bajada, así como el taller de música digital, perfectamente podría estar, de hecho, yo lo hice con toda la bajada del ministerio de educación, con los planes y programas. Tú puedes hacer clase usando este manual. y de hecho eso nunca había pasado en los manuales del taller digital. Ponte, el de robótica, lo hizo un programador; el de cómic digital, lo hizo un dibujante y yo fui el primer profe que hizo un

manual, el primer profe, Entonces uno dice: ¿Cómo? si estamos hablando del ministerio de educación.

E: Y es un manual para el colegio, o sea no es algo impensable

D: Y, siento yo que le puse un nivel añadido, pero quedó ahí, porque no siguió trabajándose, porque les gusto que yo pusiera los planes y programas, como: Mira, los objetivos de aprendizaje en esta actividad son tales y tales, y se pueden usar. Esa era la idea de esto, y ahí quedó pues, entonces a nivel estatal, pucha, va a depender mucho de la oferta que digan los presidenciables o, claramente, el lineamiento político pues, sabemos que la gente de derecha lo único que quiere es destruir la educación pública y quiere fomentar la privada, entonces, están haciendo lo imposible. Y a nivel municipal, hay más esperanza podríamos decir. Pero ahí debes tener buena llegada, entonces un ejemplo, tú tienes que llegar a encanta al alcalde o al DAEM (departamento de administración de educación municipal), el DAEM es un cacho igual, yo trabajé con DAEM, es super difícil. hicimos el taller de *podcast* con recrea en la municipalidad de (borrado por confidencialidad), fue terrible: fue muy lento, se implementó muy tarde. En todo lo municipal, no sé pues, partes en marzo y se empieza a implementar en junio recién, julio y agosto. Entonces tienes dos meses, y tu habías planificado para implementar en ocho meses y tienes que reducirlo a dos o tres y tienes que entregar un producto. Eso es lo que pasa y eso te va a pasar en un montón de municipalidades. Es triste, en (borrado por confidencialidad), había hartas... o sea, mucho interés, pero no se ha concretado aún, porque hay un colegio artístico. Entonces me dijeron: Oye, podríamos aplicar esto en el colegio artístico, tenemos los instrumentos y les podemos pasar los instrumentos a los niños para que se los lleven, pero eso va a depender mucho del ambiente municipal. Entonces, siendo bien frío, de verdad que no hay mucho... Son más pomposos, les gusta más el *show* mediático, que salga algo concreto rápido: oye, entregamos diez mil computadores, Ya, foto, listo, fue. Pero el trabajo educativo es algo largo que se ve con el tiempo, yo he visto comunas que han invertido en orquesta y han estado los cinco periodos esperando y a los cinco años después, o sea cuando están cerrando, ahí tu claramente ves un proceso enorme, pero eso va a depender mucho.

E: claro, por ejemplo, en La Pintana o Puente Alto sucede esto: se atrevieron a invertir en una orquesta y, claro, los resultados son mucho más lentos, la foto no va el día en que ponen la plata; la foto va en el concierto dos años después a lo mejor.

D: Exactamente, en (borrado por confidencialidad) Comuna A pasó lo mismo y después por mala administración no sabían si podían seguir financiando la orquesta, entonces, es súper complejo el tema porque, al final, la plata de la educación se va tapando hoyos, en otras cosas. Como que la derivan, entonces al final, la lucha es como personal, si te das cuenta, esto ha sido una lucha mía, yo agrupé un grupo de amigos que me acompañan en esto, pero hasta el momento, y esto es muy íntimo, podríamos decir que yo no tengo un sueldo por tener recrea y por haber tenido escuela de música digital porque ha sido una lucha constante entonces ¿Cómo tener un cliente? etcétera. Recién ahora podríamos decir que el *Movistar Game Club* es como el cliente privado que yo nunca tuve porque, dentro del emprendimiento, yo estuve en un emprendimiento de estos programas de emprendimiento. yo partí al revés: yo le vendí al estado primero.

E: Claro

D: Entonces, fue súper loco porque después yo no sabía cómo venderle al privado entonces para mí fue super tema y también hay otro tema, en la educación, que es super delicada al hablar de vender tu producto o de vender tus clases, para los que hacen clases particulares es entendible, pero cuando lo llevas a un plano mayor te lo cuestionan, dicen: pero ¿cómo, no lo das gratis? Es super *heavy* a veces cuando tú dices: no pues, este es mi trabajo, yo he investigado, he dedicado tiempo, he comprado equipos, he invertido en tecnología para realizarlo. Y es como el médico, como el gasfíter: Si viene a arreglarte algo tienes que pagarle, así, Pero es difícil. Esa es mi respuesta.

E: sobre esto igual, porque escuchándote pensaba que al final la motivación por parte del profe es un elemento fundamental para gamificar. Hoy en día, con el sistema educativo actual, pero ¿qué otros son elementos imprescindibles? o sea, que no pueden faltar para yo poder ocupar la gamificación en el aula.

D: Primero, hay que diferenciar que la gamificación no significa que sea tecnológica o computadores, etcétera. La gamificación en sí puedes... Los *scouts* usan mucha

gamificación, el tema del logro, el triunfo, la estrellita. Ellos lo aplican de manera análoga, por años. Entonces, por ejemplo, si no tienes luz, si no tienes equipamiento... De informática o tecnología da lo mismo, da lo mismo. Lo que importa es lo que tu dijiste al principio: Las ganas de enseñar, acá en realidad todo... La gamificación es una herramienta que es muy útil y que a los chicos les gusta, se motivan, como: ¡oye! ¡ya! quiero ganar esto, esto otro... Bacán. como la competencia sana, siempre con una competencia sana, pero, si tu profesor es fome, si tu profesor no está motivado, si tu profesor no tiene ganas de enseñar; esa gamificación no va a servir de nada, y tampoco lo que va a enseñar. Entonces aquí importa mucho la vocación, el amor, las ganas, la paciencia. Si tú tienes dedos para el piano para enseñar porque si no, va a ser un fracaso, totalmente. Yo siempre le pregunto a la gente que quiere estudiar pedagogía: ¿Tú tienes paciencia? sí. Ah entonces puedes ser profe. si no, no pues. porque de verdad que hay que tener paciencia.

E: En torno a esto mismo, ¿Como es la respuesta de los estudiantes al final?

D: Es buena, es buena porque... Pero ¿Sabes qué? He descubierto otra cosa que quería agregar, porque a veces uno arma todo un panorama o un repertorio hacia donde ir, por ejemplo: quiero que saquemos esto, estas canciones, que le pasa a muchos profesores de música, que es mucho más fácil también, yo me fui por un camino más difícil en donde normalmente uno llevaba un repertorio: Ya, vamos a tocar “*tren al sur*” o “*una casa en un árbol*” que he escuchado en algunos casos. Bacán, y les sale bonito y todo, pero a los estudiantes no les gusta al 100% ¿por qué? porque al estudiante actual, y en realidad yo creo que siempre pero antes era oculto, pero se tapaba o no lo decían, pero actualmente, una clase exitosa, a mí me pasa ahora... Para tener una clase exitosa es escuchar a los chiquillos. Entonces eso es vital y a mí eso ¿Que me genera? Más pega pues, por ejemplo: oye todos los años usábamos “*el mambo del machaguay*”, bacán. Y tengo los PDF, tengo las partituras, tengo los tutoriales. Perfecto, no esto ya fue dinámico y sonaste. Yo puedo llegar con esas canciones y de verdad me las pueden tirar por la cabeza. Y tienes la opción de que te digan: oh, que lata vamos a tocar tal canción. O, que en realidad igual es bueno que pase eso, pero creo que previamente hay que hacer otra cosa, que estoy haciendo, les preguntó a los chiquillos que quieren tocar, lo llevamos a votación, entonces: Ya chiquillos ¿Qué quieren? tales canciones, pongan la lista, yo las pongo en *YouTube* y lo vemos. Ahí yo les hago el

*feedback*: ¿sabes? esta no se puede tocar porque le faltan un par de instrumentos, por ejemplo, quedan cojos los metalófonos, las melódicas o las flautas no van a poder tocar porque no hay mucha melodía entonces... O en este curso no hay cantantes, busquemos otra canción. Entonces yo empiezo a filtrar, pero no es porque si me gusta o no me gusta, sino más que nada si soy capaz de poder, yo, bajar esa canción a un nivel fácil de tocar. y yo les hago los tutoriales, ya harto profe ha hecho eso, entonces, por ejemplo, todas las canciones del disco que viste tu fueron canciones que ellos escogieron ¿Cachai? entonces... En algunos casos yo les ofrecí porque sentía que tenía que salir, y funcionó, pero en otras actualmente estamos todos escuchando sus propuestas. Y en algunos casos no hay acuerdo, esto me ha pasado ya en dos cursos... ¿Quieren tocar grupal o individual? individual profesor. Ya perfecto, cada uno elige su repertorio, ¿qué canción quieres sacar tu? no, una de *Michael Jackson*, ya bacán, en piano, pulento. Entonces me voy por ese lado y resulta, de hecho, hace de que los estudiantes cuando van a la sala de música, de verdad van motivados porque: uno, los escuchaste; dos, ellos escogieron el repertorio, lo pasan bien porque están tocando una canción que les gusta y están tocando en grupo, o de manera individual, va a depender del grupo curso. Pero yo creo que eso es fundamental ahora y está pasando que muchos profesores de otras asignaturas, o los mismos de música, empiezan a caer, entonces cuál es la que... Una vez un profe me dijo: mira: tu enseña cosas simples, no te vayas en la profunda, entonces yo me considero un profesor iniciador ¿Cachai? Yo no soy ese profesor que dice: oye, vamos a tocar este acorde que está con novena aumentada y después vamos a pasar a esta variación en escala jónica a eólica. no, yo tuve compañeros así, que, con la novena aumentada, con la séptima mayor... Y se iban muy en la teórica y sus canciones también eran ahí nomás, no eran oreja. Y tienes un grupo de estudiantes que no entiende nada. Entonces, el estudiante lo que quiere, o sea, lo que yo veo es que yo quiero que vivan la música. y cuando tú ya los haces vivir la música, ya tienen una rutina de banda. Ahí les voy a empezar a, de a poco, meter otras cosas: ya, lo que están haciendo es esto. Y después de eso yo les tengo que pasar otro contenido, pero estoy en una etapa principal de hacerlos tocar. Los hago tocar con pistas, por ejemplo, yo descargo un *multitrack*, de hecho, hay una página que te vende *multitracks* o yo los hago en algunos casos, yo una vez hice. entonces por *Bandlab*, les subo las pistas: bajo, batería, guitarra, piano, todo. Ya chiquillos, ahí está el material, está el tutorial y si tú quieres tocar, que eso fue también lo que hice en la época de

pandemia, *mutea* tu instrumento, por ejemplo: si eres guitarrista *mutea* la guitarra y ya tienes la banda para tocar.

E: Y ensayan todos con lo mismo.

D: Exacto, exactamente. Pero eso ¿qué requiere? Tiempo, plata. Sobre todo, tiempo para hacer los tutoriales porque por ejemplo... lo más difícil es que: ya, tutorial para el bajista, para el tecladista, para los metalófonos. Entonces era más fácil: Ya, todos van a tocar en teclado o flauta o la melódica la melodía tanto, los dirigen y listo, chao. Eso es lo más fácil, lo que uno vio en el colegio y la pega que yo estoy haciendo, batería... Entonces hay un montón de cosas, pero cuando empiezas a ver que se ensambla con chiquillos de octavo, séptimo básico tú dices... Y tocando con metrónomo pues, yo tuve compañeros que odiaban el metrónomo pues: ¿Cómo tocar con metrónomo? Que pierde la emoción... Oye, yo veo chiquillos super cuadraditos tocando con metrónomo, sin ningún problema, tocando “*torero*” *Chayanne*, en *multitrack* con su metalófono. Entonces, yo creo que por ahí va, yo creo que va siempre en la actitud de lo que el profesor quiere enseñar.

E: no, buenísimo, buenísimo... En ese aspecto también, igual el profesorado debe tener conocimiento, o sea, editar audio o hacer un *multitrack* tampoco es sencillo y por lo menos a mí en la u no me lo han pasado entonces supongo que antes tampoco, yo lo tuve que aprender solo. Y volvemos al tema de la motivación, de que lamentablemente hoy en día esto es pura motivación pero ¿Qué se podría hacer? sistemáticamente, digamos... O de manera sistémica más que sistemática, para instruir al profesorado para gamificar.

D: Mira, pensando en que tenemos herramientas como *Yousician*, vayamos como en ese ejemplo... Mira, hay de todo, de hecho, me llamó la atención. Mi señora también es profe y hay una profesora joven que llegó a reemplazar, o sea, se había ido una profe joven del colegio, ella es profe de básica, y después se dieron cuenta que ella había egresado hace poco de la universidad y no sabía cómo enfrentarse a la tecnología. Estamos hablando de alguien joven, joven, salió de la u y no sabía conectarse a una clase por *Zoom*, a ese nivel. Ella decía: No, tengo problemas de internet. y empezó a decir un montón de cosas, y después se fue y era eso, entonces, si tú ves que hay una generación tan joven que no sepa, y uno pensaba: Los viejos van a joder acá y, al contrario, sabes que la gente mayor dijo: Oye, esto no me la va a ganar. Así que se dieron el tiempo y la gente... Y anotan todo, oye ¿Como se hace eso?

ah genial. Lento pero seguro, y salieron adelante la gente mayor. Yo no sé cómo está nueva generación, no sé cómo está tu generación, cuanto están ligados a la tecnología porque yo conocí profes de música que les carga la tecnología, que les gusta tocar análogo. No sé cómo está la tuya, tus compañeros.

E: Pucha, siento que hay de todo un poco. Pero ya no se reniega de la tecnología, o sea, nadie puede decir: Esta cuestión no sirve. Como si pasa con generaciones un poco mayores... Yo vengo de una familia más o menos de profesores, entonces yo soy bien tecnológica, me gustan los videojuegos y tengo mi computador. Entonces fui el pilar de harta gente que conozco que son profes y me decían: Que flojera aprender, si cuando vuelva la normalidad no voy a ocupar nunca más esto. Y yo pensaba: Pero ¿por qué? o sea, esta cuestión es mejor... Tiene ventajas ¿por qué no la podemos ocupar? de repente, ¿por qué el niño que está con licencia no puede tener la opción de ver después por internet la clase? ¿Por qué esto tiene que ser una traba y no una oportunidad al final? Entonces claro, mi generación ya no reniega tanto, pero sí que falta un poco de motivación un poco de... Oye, no es tan difícil buscar un tutorial en *YouTube*, no necesitas mandarme un correo, de repente me pasan estas cosas, así como: mira, no te voy a contestar, te voy a mandar un video de *YouTube* que te lo va a explicar. Y puedes hacerlo tú, puedes buscarlo. Entonces de repente siento que es lo mismo, que falta un poco de motivación, de darse cuenta de que en este tiempo de información lamentablemente internet lo es todo. Entonces, lo que no se aprende en el computador difícilmente se puede aprender.

D: Exacto, sí. Sabes que me acordaba de otra cosa. hay teléfonos filete ahora, los micrófonos del celular son... Yo tengo unas grabaciones de unas niñas con teléfonos nuevos y ¡suenan super bien!, ¡la voz! Entonces dices: Loco, yo usaba un *Genius* de luca y media, y llegar a esta época donde tú tienes en cualquier teléfono de alta gama un estudio de grabación completo.

D: Y todos tienen teléfono.

E: Pero no lo usan. No es que quieren una cámara más bacán, pero no la usan para cine, para videoclips, para nada, no, para jugar no más. Yo creo que el granito de arena va en juntar o reclutar a un grupo de personas, recién te estoy conociendo y podríamos otro día tener una reunión, juntarnos, porque... No se pues, gente como tú, creo yo, no te he conocido más allá,

necesitamos reclutar en recrea porque no hay otro espacio, mira nosotros venimos batallando hace rato este tema y le hemos dado vueltas y vueltas, hemos ido a un montón de seminarios, y lo único que veo es la importancia del aparato tecnológico y eso para ellos ya es lo máximo. Y eso paso antiguamente, yo me acuerdo de que cuando pasamos de... tu no alcanzaste a ver eso, una hoja plastificada que tenía un proyector que se ponía con una luz, y una luz que se proyectaba... Ya, yo viví el proceso de eso al *PowerPoint* con *Data Show*. Y ellos creyeron, y esto nosotros lo estudiamos y tiene un nombre técnico, hay un momento en la era del ser humano en que cuando hay una explosión de tecnología, como cuando llegó el *PowerPoint* y el *Data Show*, fue como: Loco, con esto van a aprender mejor los estudiantes. Se llenaron las salas con data... Y ¿qué pasó? El mismo profe hacía la misma diapo fome, de esa hoja plastificada la llevó al *PowerPoint*, con un par de colores más, pero seguía siendo la misma clase fome. Y eso está hasta el día de hoy, entonces si tú lo ves en la universidad, tú lo estás viendo, se supone que la universidad era como el lugar del avance y tú ves que no saben ni prender un data, entonces los profes están super atrasados en un montón de cosas tecnológicas que... Tú mismo, no te enseñan a usar bien un programa... Yo me acuerdo de que hacían clases ahí y hasta el nombre de la sala es antiguo. La sala se llama “sala *midi*” y eso ya es antiguo pues, debería tener otro nombre, no puedes usar la sala *midi*, eso es como del 70, 80. Pero... Y se quedaban en cosas como partituras, el *Finale*, pero no pues, en la práctica es *Bandlab*, *Cubase*, *fruity loops*, lo que sea. Eso es lo que están los cabros usando, no están usando una partitura. Pero en una escuela pierdes mucho tiempo enseñándole a los niños teoría musical en partitura y en realidad no lo van a aplicar. lo que sabemos, un *software*, un *loop*, grabar un sonido, transformarlo ¿Cachai? para allá va, y ese es un debate muy bonito, también, nosotros también metemos al... *DJ*, de hecho, en música digital la palabra *DJ* me chocó porque: Chiquillos vamos a hacer música digital, nadie me infló, vamos a aprender a hacer música digital... Van a ser *DJ* ¡Woah! Voy a ser *DJ*. Y el *DJ* de ahora es músico.

E: sí pues.

D: Claro, el *DJ* de los 60 que mezclaba discos, y que hasta el día de hoy los metaleros creen que ese es el *DJ* que actualmente se maneja, no pues, actualmente el *DJ* tiene controladores *midi*, tiene *launchpad*, alteran sonido, o sea eso es lutería. alterar el sonido ya es... estamos metiéndonos en otro tema, y graban y tocan en vivo, entonces ellos son músicos y en los

niños de ahora... Para ellos es un músico, y podemos hablar horas... (Risas) Podemos hablar horas, así que no sé cuántas preguntas quedan...

E: No, ya terminamos

D: Ya, bacán. Yo creo que tenemos que seguir conversando, pongámonos en contacto.

E: Si, completamente. muchas gracias.

**Anexo V**  
**Carta de Invitación**

Buenos días,

Mi nombre es Víctor Barrientos, estudiante-tesista de Pedagogía en Música en la Universidad Alberto Hurtado bajo la dirección de Rolando Angel Alvarado. Por medio de la presente, le invito cordialmente a participar en un estudio que busca explorar los criterios pedagógicos que permiten incluir la gamificación en el aula de música. En concreto, le ruego participar en una actividad privada que profundizará en los diferentes procesos didácticos en torno a la gamificación.

La actividad en cuestión tendrá una duración estimada de una hora y se llevará a cabo el jueves 29 de septiembre a las 16 horas. No obstante, su participación es voluntaria, lo que implica que usted tiene la libertad para abandonar la actividad si lo desea. Toda información será tratada de manera confidencial, es decir, no se divulgarán sus datos personales ni institucionales durante las etapas de análisis y publicación de resultados. Sin embargo, preciso de grabar por audio la actividad para los efectos de análisis, ya que la transcripción de los discursos me permitirá organizar la información que usted me provea.

Ante cualquier duda o pregunta, por favor, contactarme al siguiente correo: watbinbarrientos@gmail.com o al teléfono +569 46406189.

**Consentimiento informado**

Buenos días,

Mi nombre es Víctor Barrientos, estudiante-tesista de Pedagogía en Música en la Universidad Alberto Hurtado bajo la dirección de Rolando Angel Alvarado. Por medio de la presente, le invito cordialmente a participar en un estudio que busca explorar los criterios pedagógicos que permiten incluir la gamificación en el aula de música. En concreto, le ruego participar en una actividad privada que profundizará en los diferentes procesos didácticos en torno a la gamificación.

La actividad en cuestión tendrá una duración estimada de una hora y se llevará a cabo el jueves 29 de septiembre a las 16 horas. No obstante, su participación es voluntaria, lo que

implica que usted tiene la libertad para abandonar la actividad si lo desea. Toda información será tratada de manera confidencial, es decir, no se divulgarán sus datos personales ni institucionales durante las etapas de análisis y publicación de resultados. Sin embargo, preciso de grabar por audio la actividad para los efectos de análisis, ya que la transcripción de los discursos me permitirá organizar la información que usted me provea.

Por lo anterior, le hago las siguientes preguntas antes de comenzar la entrevista:

- ¿Tiene alguna duda o pregunta respecto a su participación en la entrevista?
- ¿Autoriza que esta entrevista sea grabada en formato de audio para facilitar un posterior análisis?
- ¿Da su consentimiento para participar en la entrevista?
- ¿Autoriza que los datos obtenidos sean publicados en un artículo de difusión científica, trabajados de manera confidencial?

## Anexo VI

### Actividad gamificada: *Escape Room*

#### Implementación 1

Moderador: Estamos en el despacho de un detective, él estaba investigando quien mató a Marilyn Monroe. Para hacerlo, él se basó en la canción de *Los Prisioneros* “*Quién mató a Marilyn*”, entonces (mostrando la libreta) estos son los sospechosos que nombra la canción y esta es su libreta de detective, es lo primero que te voy a entregar.

Participante: ya

M: El detective desapareció, nadie sabe dónde está, pero se supone que ya logró descubrir al culpable del crimen y que dejó aquí, en su despacho, una pista de quien fue y también dejó pistas de quienes no fueron, entonces cualquier “no” o cualquier cosa que esté tachada significa que no fueron, por ejemplo: El amigo íntimo, que ya está tachado en la libreta, ósea que no fue. Todo lo que está en rojo (en la libreta) son apuntes del detective. ¿sí?

P: entiendo.

M: Eres libre, todo puede ser pista, cuando llegues a ciertos puntos de la investigación yo te entregaré otras pistas.

P: Ah, tú vas a estar acá mirando.

M: Si, si necesitas ayuda yo te puedo dar pistas.

P: por favor.

(risas)

M: entonces ahora tú eliges, si quieres partir en orden, si quieres empezar mirar por todos lados... Hay ciertas cosas que necesitan mi intervención y otras que no.

P: Ok... (comienza a explorar la sala mirando las diferentes pistas), ¿puedo rayar la libreta?

M: Si, raya todo lo que necesites.

P: ¿y hojear?

M: También.

P: ¿puedo mover las cosas?

M: Si, todo lo que necesites.

(El participante encuentra las cajas de *CDs* con nombres de la canción y números y los empieza a separar del resto, también encuentra piezas de rompecabezas investigando detrás del cuadro y entre los libros)

P: nos vamos a demorar dos horas

(risas)

M: no creo, vas super bien

(El participante se acerca al piano y mira la foto de *Los Prisioneros*)

M: Ya, esa es una foto de *Los Prisioneros*, Por lo que hace referencia al sospechoso que tiene escrito "*Los Prisioneros*", que es el "Yo". Para que yo resuelva tu pista, tú tienes que resolver esta secuencia de acordes

(El moderados Señala una secuencia de acordes escrita detrás de la imagen de *Los Prisioneros* con la secuencia de acordes A-C#m-D-Bm-E7... El participante comienza a tocar en el piano la secuencia de acordes y agrega al final un acorde de A)

M: ¡Bien! La resolución era "la" y la resolución a tu pregunta de si fueron *Los Prisioneros* es que no, porque nacieron después de la muerte de Marilyn, al igual que Rodrigo Beltrán que era un amigo de ellos.

P: Noo.

(risas)

(El participante descubre la pista en la radio y los periódicos y comienza a hojear las páginas de un periódico)

P: ¿Hay algo aquí?

M: No, ya lo encontraste (señalando la hoja que dice "no" que ya había encontrado), no es necesario leerlos.

P: yo te digo, dos horas.

(risas)

(El participante ingresa en el candado los números que encontró en el *CD* y lee el papel dentro de la caja que dice "no fue ninguno")

P: ¿qué?! ¿no fue ninguno de los que están en rojo?

M: Claro, no fue ninguno de los que te dieron pistas para llegar aquí.

P: Entonces quedan fuera cuatro...

M: Viste que no es tan largo.

(Risas)

P: ¿Eso también es de la sala? (señalando la televisión)

M: Si, pero puede tener una pista igualmente...

P: Ah ok (prende la *TV* y comienza a buscar canales)

M: Bueno, no va por ahí, podríamos decir que es característico de una televisión, pero no es necesario que esté encendida.

P: me muero si no fue nadie...

(comienza a buscar en los libros y encuentra las piezas de rompecabezas faltantes)

P: no fue ninguno de estos tres... (voltea el rompecabezas y ve la ciudad de California)  
¿esto es por algo?

M: Es California, la ciudad donde nació y murió Marilyn, pero solo es un dato *freak*

(risas)

(el participante lee la página 2 que habla sobre Disney y mira con cara de duda)

M: Dice que, en caso de haber sido *Mickey Mouse*, tiene que haber sido también la *TV*, la radio y la prensa. Ósea, que si no fue ninguno de los tres no fue *Mickey* y viceversa, si fue *Mickey* estuvieron involucrados los tres.

P: Pero ya no fue la radio ni la prensa, por ende, tampoco fue *Mickey*... pero ¿y la tele?  
Bueno si los otros dos no... ah, no sé.

(risas)

(encuentra lo escrito en la antena y tacha la *TV* y *Mickey*)

M: ya te deberían quedar solo tres.

P: Si: El presidente, el doctor y Sacsayhuamán

M: ¿por cuál quieres partir?

P: Sacsayhuamán.

M: Ya, Sacsayhuamán son unas ruinas de un templo cerca de Cuzco, el detective fue para allá, hizo un viaje, esos son sus pasajes, en el cual pudo haber dejado una pista (entrega los pasajes)

(comienza a leer los datos)

M: ya, esta es una ficha médica y un código morse que te puede servir. Para ambas pistas te recomiendo leer y buscar en las pequeñas cosas, te puede servir.

P: Esto (señalando los pasajes) es de...

M: Es de su viaje a Sacsayhuamán.

P: Pero él no fue solo, o ¿por qué hay dos?

M: Porque uno es de ida y el otro de vuelta (Señala los datos) este es de Santiago a allá y ese de Sacsayhuamán a Santiago.

P: Aah.

(Risas)

P: Creo que aquí quedé.

M: Ya, ¿resolviste alguno de los dos?

P: Ninguno.

M: Te voy a señalar algo en la ficha médica (señala las figuras rítmicas)

(risas)

P: Si esto no pertenece a la ficha médica, algo tendrá que ver con esto (señalando el código morse).

M: Claro, ¿Sabes cómo funciona el código morse?

P: con puntos y rayas...

M: Claro, o sea algo de duración corta y algo de duración larga...

P: Y son dos grupos de notas... (Comienza a descifrar el mensaje) no, por lo tanto, solo me quedan dos. O es el presidente o es... Pero esto es un lugar ¿cómo un lugar puede matar a una persona?

M: yo tampoco sabría como

(risas)

P: Creo que ya lo resolví, pero hay algo acá (señalando los pasajes) que no sé... por algo está aquí esto.

(El participante comienza a mirar atentamente los datos de los pasajes)

M: ¿Hay algo que no te cuadre?

P: Lo único raro es el número de vuelo... dice feliz cumpleaños.

M: Pero en inglés. Si lo asocias con los personajes ¿no se te ocurre algo?... *Happy birthday, Marilyn...*

P: ¡Se lo cantó al presidente!

M: ¡Si!

(Risas)

M: Entonces esa es la pista que te dejó el detective...

P: Es el presi... El culpable es el presi, siempre lo supe.

(Risas)

M: Super, entonces esa es la solución, me gustaría que me dieras como una retroalimentación de la actividad, qué te pareció, en que podría mejorar...

P: Hay cosas que están como obvias, pero hay cosas, pistas, no tan obvias. Eso está interesante, porque siento que, si uno lo pone muy escondido todo, se pierde igual el interés. Entonces el hecho de dar pistas fáciles y casi obvias hace que uno se enganche, eso es un buen punto. Y claro, después están las otras pistas... que son un poquito más... de detalles, que son interesantes.

Lo que también me gustó mucho es que tu estuvieras acá y que también intervengas. Entonces eso... uno no se siente solo, por lo que como que se libera un poquito más, si uno estuviera solo se ahogaría en muchas cosas fácil.

M: Claro, por ejemplo, lo de la tele.

P: Si, o también esto (señalando los pasajes), porque como todo es un misterio, uno piensa que todo le puede servir, entonces... eso me gustó mucho.

También me gustó lo musical, eso también está interesante, porque la historia ronda dentro de ese contexto. Entonces fue un buen detalle agregarlo.

Lo único, es que podría haber más música, por ejemplo: Esto mismo (señalando el “*happy birthday*”) es un tema musical que no escuché, pero que si uno hiciera memoria también tiene que ver con la música, entonces son como otras formas musicales.

M: Gracias... Ahora, sobre una actividad como esta, de este tipo. ¿qué te parece para el aula de música?

P: Bueno todo va a depender siempre del contexto, pero en un contexto como general... de 30 estudiantes, sería interesante hacerlo, pero a través de diapositivas o algo así. Y que ellos vayan indicando al docente o a un estudiante que cosas ir haciendo, como moviendo dentro del mismo programa, como buscar archivos o cosas así. Para un curso grande, porque en un optativo o un curso pequeñito es super abordable, entonces ayuda también como a aterrizar el conocimiento. Entonces es interesante como recurrir a estas cosas para cursos de 10 o 15 personas. Para un curso más grande yo creo que igual se puede hacer, pero llevarlo más a lo tecnológico para hacerlo en una idea más grupal. Que fuera como: “el curso resuelve el caso”, como: “el séptimo A resuelve el caso de Marilyn buscando en un computador”

Pero si, es perfectamente abordable aplicándolo al contexto

M: ¡bacán, muchas gracias por participar!

P: De nada

## **Implementación 2**

Moderador: Ustedes están en la oficina de un detective que desapareció investigando quién mató a Marilyn, para hacerlo se basó en la canción de *Los Prisioneros* y en su libreta anotó a todos los sospechosos que *Los Prisioneros* nombran. Cualquier tacha, o que diga la

palabra no, o que diga imposible, por ejemplo, significa que son inocentes. El detective logro resolver el caso, pero no le dijo a nadie quien es el culpable y aquí, en su oficina están las pistas para resolver quien fue. Esta es su libreta, la tendrán ustedes y tiene algunas cosas anotadas, pueden investigar todo lo que quieran ya que todo puede ser una pista. Hay pistas para las que tengo que interactuar, entonces yo voy a estar atento y si llegan a alguna de ellas les voy a decir y, si no encuentran nada alusivo a nada, pregúntenme y yo les voy a dar pistas en caso de que alguna no la encuentren.

(comienzan a leer las pistas escritas en la libreta)

Participante 1: Aquí hay unos discos.

Participante 2: Está el extremista...

P1: comunista, sandinista...

P2: Mira, todos tienen números y ese tiene como un candado. ¿Son esos cierto? (señalando la libreta)

P1: Si, porque estos cuatro están en la lista... Ratón *Mickey* página dos.

P2: Ratón *Mickey*...

(Se dirigen a los diarios y comienzan a leerlos)

M: Por ahí no va, no necesitan leer lo que dicen los diarios.

P1 y 2: Ya.

M: Solo para que no les quite tiempo...

P2: Mira esto (señalando la foto del presidente) me llama la atención.

(Comienzan a recorrer la sala en busca de pistas)

P2: Oye mira, aquí está el candado (refiriéndose a la caja). Y mira, esos (las pistas de los discos) deben ser los números con cuales abrir el candado.

P1: ¿Pero ¿cuál será el orden?

P2: Debe ser el orden de la libreta, ¿o no?

P1: Probemos con dos, seis... es que las posibilidades son...

P2: No, son nueve posibilidades no más.

P1: Ah, claro.

P2: Ya, podría ser dos, seis, nueve... (ingresan el número en el candado) No, esa no es. Ya, podría ser dos, nueve, seis... (lo ingresan en el candado) ¿Esto se debería abrir si es la combinación?

M: Si.

P1: Pero deben tener un orden.

P2: Ya, cual podría ser... Como esta (la libreta) seis...

P1: Claro, en este orden. Ya, primero comunista, seis, después dos y después nueve

P2: Si, era esa...

(Abren la caja y leen la hoja que dice “no fue ninguno” y miran al moderador)

M: Ya, eso puede ser un poco confuso. Pero no fue ninguno de los sospechosos que los llevaron a la pista.

P1: ¡Ah! Ya, ya. Entiendo.

P2: Entonces no fue... Táchalos tu por favor.

P1: Listo... Mira encontré esto en los libros (señalando las piezas de rompecabezas) ... “Imposible” dice, y dice la *CIA* y *POLICE*, entonces esos...

P2: ¿Y esta pieza?, una pieza más, ¿no hay?

(comienzan a buscar la pieza por la habitación y se acercan al piano)

M: Ya, aquí tengo que interactuar yo. Esto corresponde la pista que dice: Yo, en un momento de la canción *Los Prisioneros* se preguntan si fueron ellos mismos, para que yo les diga la respuesta, tienen que resolver esta secuencia de acordes

(comienzan a leer y tocar la secuencia de acordes en el piano, resuelven en un la)

M: Super. La resolución de esta pista es que *Los Prisioneros* nacieron después del asesinato a Marilyn, entonces no pudieron ser. Y, Rodrigo Beltrán también, que era su amigo del colegio.

P1: Ya (tacha los nombres en la libreta)

M: Les voy a dar una pista que es sobre el doctor (les entrega la pista), esta es una receta médica de Marilyn y esto es un código morse, les puede servir...

P1: Deben ser con las figuras. Entonces, las blancas deben ser uno de estos largos y la negra uno corto... Sería ene y... Es: no

P2: Entonces no fue el doctor.

P1: nos queda la radio...

(comienzan a buscar pistas en la habitación, encuentran la pieza de puzle faltante detrás de la foto de Kennedy)

P1: Imposible... aquí (en la libreta) ¿sale algo de ellos?

P2: Algún agente, ¿o no?

P1: ¡Si!

(lo tachan en la libreta)

(comienzan a mirar la radio, saca la tapa de la radio y leen la palabra “No”)

P1 y 2: No fue la radio.

(lo tachan de la libreta)

P1: Nos queda la *TV*.

P2: ¿Qué es eso? (refiriéndose al cable de la antena). Ah sí, es de la antena.

P1: Pero las teles de la U. No tienen antena...

P2: Ahí tiene que decir algo.

P1: (Leyendo) no, la tele no.

P2: Ya, tampoco fue (lo tacha).

P1: Oh, que buena.

P2: ¿Y la prensa?

P1: Ah, la prensa no.

P2: ¿No era la prensa?

P1: No, porque aquí (entre los diarios) había un papel.

P2: Ah que decía que no.

P1: Si, por eso.

P2: Ya, la prensa no es (Lo tacha). Listo. Tenemos al presidente, al ratón *Mickey* y Sacsayhuamán.

P1: El ratón *Mickey* dice “página dos”.

(leen la segunda página de la libreta)

P2: O fueron ambos o no fue ninguno.

P1: ¿Qué?

M: O sea que, en el caso de ser *Disney*, tendría que haber sido la prensa, la radio y la televisión. Si no fueron ellos, tampoco fue *Disney*.

P2: Ya, descartado (lo tacha). Solo nos queda Sacsayhuamán y el presidente.

M: Llega el momento de la última pista. Sacsayhuamán son unas ruinas cerca de Cuzco, él fue a investigar y se cree que dejó una pista en sus boletos de avión. (entrega los boletos)

(Leen los datos de los pasajes)

P2: *Happy Birthday...*

P1: Sería Sacsayhuamán por la fecha, dice 2022 y Kennedy está muerto.

P2: Pero este es el viaje que hizo el detective.

P1: ¿Qué significa el *Happy Birthday*? (cantando) *Happy birthday to you/Happy birthday to you/Happy birthday... Mr president...*

P2: ¡Si! Esa se la cantó Marilyn a Kennedy. ¡Oh!

M: Y esa es la forma que tuvo el detective de decirnos que fue él.

P1 y 2: ¡Fue el presidente!

P2: ¡Está muy bueno el juego!

M: Genial, Entonces ahora me gustaría pedirles sus impresiones del juego.

P1: Me parece una propuesta bastante interesante, porque se aplican recursos musicales de una forma super sutil, entonces uno no se da cuenta que está aprendiendo o usando, y eso es algo super complejo de hacer. Al final es un puzle, entonces estimulas mucho la cabeza, se podría empezar con esto y después seguir con la clase y saldría super bien porque los involucras desde antes.

P2: Estoy de acuerdo con lo que dijo, porque está super interesante y es un juego super novedoso, porque entras en un rol distinto y estas aprendiendo música de otra forma. Y te hace parte... Te estimula el pensar, la creatividad... Y me gustó mucho.

M: Gracias, sobre su uso en aula, ¿qué opinan?

P1: Yo, como acotación, aplicaría más descaradamente contenido musical, siento que igual fue poco para la cantidad de pistas que había. Haber colocado algunos detallitos, pensando en que igual vamos a ser profes de música... Pero me gustó mucho la forma en que está aplicada, eso del código morse lo encontré maravilloso. Pero siento que pudieron haber sido más detalles musicales, porque si ya te atreves a hacer una propuesta así, considero que habría que lanzarse más. El tema de tocar la canción lo encontré muy bueno, incluso si es para cursos grandes lo haría como un puzle, que tengan que descifrar el orden de los acordes. Pero encuentro que su uso en aula sería bien efectivo. Claro, con modificaciones, pensando que estamos en un aula con 30 o 40 alumnos, hay que hacer muchas modificaciones, pero su aplicación sería super buena y daría para una hora de clases, felicidades, está muy bien logrado.

P2: Si, super, no tengo mucho que aportar (risas), pero lo tendré en cuenta para realizar mis clases.

M: muchas gracias por participar

### **Implementación 3**

Moderador: Este es el despacho de un detective, estaba investigando quién mató a Marilyn, para esto se basó en la canción de *Los Prisioneros* que nombra varios sospechosos. Esta es la libreta del detective, donde están escritos todos los sospechosos y algunos apuntes del detective, ustedes deben encontrar al culpable y a los inocentes a través de las pistas que están en la habitación. Hay algunas pistas donde debo interactuar, pero en la mayoría no. Cualquier “no” o un tachado significa que son inocentes, como el amigo íntimo que ya se encuentra descartado a modo de ejemplo.

Participante 1: Aquí hay como unas ideologías...

Participante 2: de hecho, están escritas y no dice no...

Participante 3: (mirando la radio) ¿Esto se puede prender?

P2: Estos son los que están en los *CD*.

P3: ratón *Mickey*... Aquí dice página dos... ¿Página dos de qué?

P2: Aquí hay unos libros.

P1: Aquí (en un *CD*) dice seis, ¿será el libro seis?

P3: Ya, yo creo que deberíamos ir por los números, para ir en orden.

P2: (Sacando piezas de puzle de entre los libros) Conseguí una pista.

P1: Mira, *FBI*.

P2: Este dice *CIA*.

P1: Son rompecabezas. ¿Dónde puede haber otra pieza?

(Comienzan a buscar y se acercan al piano)

M: Para esta pista debo interactuar yo, si quieren lo hacemos ahora.

P1, 2 y 3: ya, sí.

M: Okey, esto corresponde a la pista que dice “yo”, que serían *Los Prisioneros*. Aquí está la secuencia de acordes de la canción, ustedes deben resolver esa secuencia para que yo les resuelva su pista.

P3: Le falta un acorde...

(tocan la secuencia en el piano y resuelven en un la)

M: ¡bien!, ustedes la resolvieron y yo les resuelvo su pista. No fueron *Los Prisioneros*, porque nacieron después de la muerte de Marilyn, al igual que Rodrigo Beltrán, que era un amigo de ellos.

P1: ¿Puedo descartar?

M: si, obvio.

(tacha “yo” y “Rodrigo Beltrán” en la libreta)

P1: Mira (sobre el ratón *Mickey*), página 2.

P3: Oye ¿y el presidente?, como que sonrío mucho.

(toman el cuadro y encuentran la pieza de rompecabezas faltante)

P3: ¡Oh!, acá está.

(Comienzan a encontrar los números en los cd)

P2: Un candado, debe ser la combinación del candado.

P1: Y ahí está el orden, primero va el comunista, después el sandinista... Por los números.

P2: Sería seis, dos, nueve.

P3: Se abrió.

P1: ¡Buena!

(Leen el papel)

P3: ¿Cómo así?

P1: ¿No fue ninguno?

M: De los sospechosos que los llevó a esa pista.

P3: Ah, okey.

P2: (arma el rompecabezas) Ni la *CIA*, ni la policía, ni el *FBI* fueron.

P3: Imposible

P1: Entonces ¿Quién más?

(Tachan los nombres de varios sospechosos cuyas pistas habían resuelto)

P3: La radio tiene aquí esto (indicando las flechas y sacando la tapa) ¡no!

P2: no fue... ¿La *TV*?

P3: Aquí está la tele (señalando la televisión de la sala)

P1: ¿Se puede prender?

M: No es necesario.

(comienzan a buscar en la tv)

P2: Mira, la tele no fue.

M: Para la pista del doctor les voy a hacer entrega de una receta de Marilyn y un código morse que les puede servir.

P2: Línea punto, línea línea línea.

P1: No.

P2: no fue el doctor entonces.

(Lo tachan)

P3: El ratón dice página dos.

P2: revisen la página dos de todos los libros.

(Comienzan a revisar las páginas dos de los libros y los diarios)

M: ¿Les doy una pista?

P1: Si, por favor.

M: Les falta la página dos de algo más fácil.

P2: ¡la libreta!

(leen la página dos)

P2: Bueno, si no fue ni la prensa, ni la tele, ni la radio no fue *Mickey*.

M: Les voy a dar una pista sobre Sacsayhuamán. Son unas ruinas cerca de cuzco, donde nuestro detective fue a investigar, (le entrega los pasajes a cada uno) estos son los pasajes en los que dejó alguna pista de quien es el culpable.

P3: Vamos a Sacsayhuamán, ahí sigue el juego.

(risas)

(analizan los datos de los pasajes)

P2: Número de vuelo, feliz cumpleaños.

P1: ¿Por qué el número de vuelo es feliz cumpleaños?

P3: Pero en ingles...

P2: ¡Ah!, *Happy Birthday Mr. President*.

P1: Fue el presidente.

P3: ¡nunca dijo que no! Que buena

M: Gracias, esa es mi actividad, espero que les haya gustado, ahora me gustaría que dijeran cada uno que les pareció, si encuentran algo que les gusto, o que no. coméntenme por favor.

P2: A mí me pareció que estuvo super buena, de hecho, con más tiempo lo podríamos haber hecho todo sin ayuda. Y de la resolución uno inmediatamente se da cuenta.

P1: me lo imagino como en grande, extendiéndose por todo el patio con pistas. Como muy detectivesco.

P3: Si, está muy bueno.

M: Super, ahora, para el uso en aula de una actividad de este tipo, ¿qué opinan?

P1: Sería super bueno porque abor das artos campos, por ejemplo, armonía con la resolución de los acordes, ritmo con el código morse.

P3: Igual podría tener más cosas que tengan que ver con la música. Más pistas que vayan para ese lado, como el código morse que estuvo bueno.

P2: Si, estuvo bueno, ingenioso.

P3: fue mi favorita.

M: ya genial, muchas gracias por participar.