

UN ENCARGO MUSICAL QUE NO PODRÁS RECHAZAR



PROYECTO TOTEDU

ESPECIALIDAD: MÚSICA 4ºESO

PROFESOR: [REDACTED]

CENTRO: IES Mediterráneo (Torrevieja)

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. METODOLOGÍA**
- 3. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**
- 4. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**
- 5. ENLACES A LA ACTIVIDAD DE ESCAPE ROOM**
- 6. BIBLIOGRAFÍA**

1. INTRODUCCIÓN

En esta situación de aprendizaje para la materia de Música de 4ºESO, titulada *Un encargo musical que no podrás rechazar*, se pretende que a través de diferentes actividades organizadas en forma de Escape room, utilizando las TIC como medio, el alumnado conozca las características de la música en el cine, investigando acerca de diversos compositores/as de bandas sonoras y creando un producto musical audiovisual, que será compartido con el resto de la comunidad educativa y el entorno social, para alcanzar las competencias necesarias y conseguir los retos del siglo XXI de la agenda 2030.

2. METODOLOGÍA

Esta unidad didáctica toma como base metodologías basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, la investigación, el aprendizaje cooperativo y orientadas al aprendizaje por competencias. A través de las competencias específicas de la materia de música, entendidas como desempeños que se despliegan en las actividades o situaciones de aprendizaje que requieren los saberes básicos de esta materia, se alcanzarán las competencias clave fijadas en el perfil de salida que alumnado debe conseguir al finalizar la educación básica. Este tipo de metodologías incluyen estrategias activas y constructivistas, que convierten al alumnado en protagonista de su aprendizaje y promueven el descubrimiento y el desarrollo de la creatividad, contribuyendo a una mayor motivación del alumnado y a una mejora de sus resultados.

Más concretamente, se emplearán estrategias de Escape Room. Este tipo de estrategias contribuyen a mejorar la concentración del alumnado y su implicación (Wang, Zhu y Satre, 2016), potenciar el desarrollo de conocimientos teóricos y prácticos (Roman et al., 2020), reducir los niveles de ansiedad y aumentar los niveles de satisfacción (Molina et al., 2021), así como fomentar la creatividad la participación del alumnado (Flor et al., 2020; Pertegal y Lorenzo, 2019).

A través de una serie de actividades, basadas en elementos culturales del entorno se pretende convertir al alumnado en protagonista de su aprendizaje y constructor de su propio conocimiento, fomentando la participación activa y la motivación. El diseño de la propuesta parte de la **pregunta** “¿Cómo componer música para películas?”, con la que se pretende despertar la inquietud de los/las estudiantes para impulsar la investigación y comenzar la exploración. La propuesta gira en torno a la **simulación de un problema**: "estamos encerrados en la mansión de un director de cine y debemos superar las misiones, componer una banda sonora para su nueva película y conseguir escapar." En cada una de las sesiones del Escape Room se incluye un **espacio de manipulación**, con la intención de generar un aprendizaje significativo. Durante las diferentes misiones el alumnado deberá tomar decisiones, manipular elementos físicos y virtuales para simular situaciones y elaborar productos musicales, con la ayuda de pistas, ejemplos de casos relacionados y recursos de información (Esteban 2002).

De igual manera, el empleo de estrategias de Escape Room ha demostrado tener múltiples beneficios en el fomento la motivación y la participación del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (García-Perales y Moreno-Murcia, 2020; Cain, 2019).

En **alumnos TEA** se produce una estimulación cognitiva, fomentando la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la planificación y la toma de decisiones, así como se reduce la ansiedad ante el cambio, cuando el entorno es estructurado y predecible, y se fomentan la colaboración y la interacción social en un contexto controlado y con un propósito claro (Fotaris y Mastoras, 2019).

En **alumnos con TDAH** los escape rooms crean entornos inmersivos y dinámicos que captan el interés del alumnado con TDAH mejor que las tareas tradicionales. El componente narrativo mantiene el foco atencional y fomentan la atención sostenida y selectiva. La

necesidad de seguir pasos y resolver enigmas promueve la autorregulación conductual, entre otros beneficios (Barkley, 2015).

2

3. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Para saber que se han alcanzado los objetivos previstos y las competencias específicas de la materia es necesario un proceso de evaluación. Éste, ha de ser un proceso continuo, global y sistemático de investigación y valoración del proceso de E/A que sirva como base para la adecuación y contextualización del currículo, permitiendo la definición de las dificultades educativas y ayudando a elaborar intervenciones más concretas. La evaluación se lleva a cabo principalmente en tres momentos:

- Evaluación inicial: al comienzo de la unidad se realizará una evaluación de los conocimientos previos de los que parte el alumnado.
- Evaluación procesual o formativa: encaminada a evaluar los procesos de E/A que tienen lugar durante la práctica educativa, con un fin pedagógico y de mejora.
- Evaluación final o sumativa: dirigida a la evaluación de los productos para determinar si se han alcanzado los resultados en relación con los objetivos planteados. Tiene un sentido final del proceso y carácter social, ya que se emite un juicio en cuanto a la consecución de logros y acreditaciones.

Con la intención de implicar a todos/as los/las agentes que intervienen en el proceso de E/A, se utilizarán diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación:

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO EVALUACIÓN
Heteroevaluación	Observación sistemática por parte del profesado.	- Registro anecdótico (RA)
	Valoración de los desempeños del alumno/a.	- Rúbrica de corrección (RU-C) - Rúbrica de producto (RU-P) Rúbrica de lenguaje musical (RU-LM) - Escala de interpretación (EO-I)
Autoevaluación	Reflexión del alumnos sobre su proceso de E/A.	- Escala de Likert (EL)

3

Coevaluación	Valoración entre compañeros/as sobre el proceso de E/A.	- Diana (DI)
---------------------	---	--------------

4. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CURSO	4ºESO	MATERIA	MÚSICA	UDD	3	Alumnos/as	8
Temporalización:		Del 4 al 22 de diciembre de 2025				Sesiones	8
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)			CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE MÚSICA				
4. Educación de calidad 5. Igualdad de género 10. Reducción de las desigualdades. 17. Alianzas para lograr los objetivos.			<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de estrategias de aprendizaje innovadoras. - Visibilidad del papel de la mujer en la música. - Atención a las necesidades educativas de alumnos/as. - Empleo de diferentes tipos de agrupamientos. 				
ELEMENTOS TRANSVERSALES			CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE MÚSICA				
a) Fomento, comprensión y expresión oral y escrita.			Mediante la comprensión de contenidos textuales y la búsqueda y síntesis de información.				
b) Comunicación audiovisual. TIC			A través de plataformas y apps. para crear, editar y compartir contenidos musicales y audiovisuales.				
c) Emprendimiento social y empresarial.			Estrategias que fomentan a la autonomía, la iniciativa, la colaboración, la autoconfianza y el sentido crítico.				
f) Igualdad de género			Investigando sobre compositores/as, promoviendo el lenguaje inclusivo, el respeto y la integración.				
g) Creatividad.			Potenciando la capacidad creadora a través de la improvisación, grabación y edición audiovisual.				
OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA						OBJETIVOS APRENDIZAJE	

<p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>c) Valorar y respetar las diferencias de géneros y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que suponen discriminación entre hombres y mujeres.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en las lenguas oficiales, el valenciano como lengua propia y el castellano como lengua cooficial, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, incluyendo las lenguas familiares, así como el patrimonio artístico y cultural, como muestra del multilingüismo y de la multiculturalidad del mundo, que también se tiene que valorar y respetar.</p> <p>m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las diferentes manifestaciones artísticas, utilizando varios medios de expresión y representación.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer visualmente elementos propios del lenguaje musical. 2. Interpretar con el cuerpo y los instrumentos fragmentos musicales de banda sonora s propuestas. 3. Analizar los elementos musicales de la música en el cine y la ópera, prestando especial atención al uso del leitmotif. 4. Crear fragmentos musicales utilizando los elementos del sonido, sus características y representaciones gráficas. 5. Elaborar y exponer oralmente proyectos de investigación sobre compositores/as de cine 6. Grabar y editar contenidos audiovisuales utilizando las TIC y los recursos propuestos.
--	---

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (En adelante C.E.)
CE 1. Identificar propuestas musicales corporales y multidisciplinares en los diferentes contextos de creación, reconociendo su función cultural y social a través de la percepción activa, con sentido crítico, y una actitud abierta y respetuosa.	CE 1.1. Seleccionar propuestas musicales, corporales y multidisciplinares en diferentes contextos a partir de la percepción activa, reconociendo sus funciones culturales y sociales.
	CE 1.3. Apreciar las diferentes músicas en su contexto, reconociendo sus funciones y la importancia en el momento en que se producen.
Descriptores del perfil de salida: CCL, CP, CCEC.	
CE 2. Analizar los elementos estructurales y técnicos de diferentes manifestaciones musicales y expresar opiniones de forma crítica y creativa, valorando los gustos e identidades	CE 2.1. Identificar los elementos estructurales y técnicos de las diferentes manifestaciones musicales, respetando los diferentes gustos y valorando la identidad musical individual y del grupo.
musicales de los demás. Descriptores del perfil de salida: CC, CE, CCEC.	

CE 3. Construir propuestas musicales basadas en la interpretación, la improvisación, la sonorización y la experimentación con el sonido, el cuerpo y los medios digitales, y seleccionar los recursos necesarios, desarrollando habilidades técnicas y de autoconfianza.	<p>CE3.1. Interpretar propuestas musicales, utilizando los elementos del sonido, el cuerpo y los medios digitales, favoreciendo la mejora de las habilidades técnicas y personales y enriqueciendo la propia identidad y la del grupo.</p> <p>CE 3.2. Crear propuestas musicales mediante improvisaciones, favorecer el respeto, la empatía y la cohesión grupal.</p>
Descriptores del perfil de salida: CMCT, CD, CPSAA, CC, CCEC.	
CE4. Crear proyectos musicales e interdisciplinarios mediante el diseño, planificación y realización de los mismos, experimentando con diferentes roles, desarrollando la capacidad crítica, con una valoración tanto el proceso como el resultado.	<p>CE4.1. Identificar los procesos de creación, edición y difusión musical y las profesiones que en ellos intervienen.</p> <p>CE4.3. Utilizar técnicas de interpretación musical y corporal, potenciando la manifestación y control de emociones.</p>
Descriptores del perfil de salida: CCL, CMCT, CPSAA, CC, CCEC.	
CE 5. Utilizar recursos digitales para la escucha, la interpretación, la investigación, la sonorización, la creación y la difusión de proyectos artísticos, así como para la edición de sonido e imagen de forma crítica y responsable, aplicando la normativa vigente.	CE 5.2. Utilizar recursos digitales y de las TIC para la edición, la grabación y la reproducción del sonido e imagen, así como en los procesos de percepción, interpretación, investigación, creación y difusión de los proyectos musicales e interdisciplinarios realizados.
Descriptores del perfil de salida: CD, CE, CCEC.	

SABERES BÁSICOS	
BLOQUE 1: PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS	
Subbloque 1.1: Contextos musicales y culturales	
G1	Evolución de la música y de la danza occidental. Obras de diferentes estilos y periodos históricos desde los inicios hasta la música actual.
	Compositoras y compositores de estilos y épocas diferentes.
G2	La música y su relación con otras artes y lenguajes. La música en el cine.
G3	La música en las artes escénicas y audiovisuales: teatro, danza, ópera, teatro musical, cine y videodanza.
G4	Agrupaciones vocales e instrumentales representativas a lo largo de los diferentes periodos históricos.
G5	Reconocimiento de voces e instrumentos en obras de épocas y estilos diferentes.
G6	Terminología musical. Argumentación oral y escrita.
	Pautas de atención y comportamiento en la audición musical y ante diferentes propuestas artísticas. Actitud abierta y valorativa.
Subbloque 1.2: Elementos del sonido y estructura musical	
G1	Escalas y modos representativos en las músicas del mundo y en la música popular urbana.
	Tonalidades y modulaciones básicas.
G7	Aplicaciones, webs y programas de edición de partituras, grabación y edición de audio.
BLOQUE 2: INTERPRETACIÓN Y CREACIÓN	
Subbloque 2.1: Expresión individual y colectiva	
G1	Técnica y repertorio vocal, instrumental y corporal.
	Repertorio de música popular urbana, música cinematográfica y en los medios de comunicación.
G5	Percusión con objetos sonoros. La percusión corporal.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE			
SESIÓN 1. Presentación y evaluación de conocimientos previos		C.E.	I.E.
<u>Actividad 1.</u> Realización de un cuestionario <i>Kahoot</i> individual de conocimientos previos, utilizando los dispositivos móviles del centro, sobre los conceptos de melodía, motivo, acorde, tonalidad y compás. Además, se incluirán preguntas para determinar qué bandas sonoras y <i>leitmotifs</i> les son más familiares, y reflexionar acerca de los procesos de creación, edición y difusión musical. Al terminar cada pregunta, el profesor/a explicará la respuesta correcta.		1.1. 1.3. 2.1. 4.1.	RA
<u>Actividad 2.</u> Finalizada la sesión, en función de los resultados, se organizarán parejas de forma heterogénea. El profesor/a, dejará un sobre en el pupitre de cada alumno/a con un símbolo que le ayudará a encontrar a su pareja para comenzar la siguiente sesión. Dentro del sobre, cada pareja tiene un fragmento de melodía diferente y una invitación.			
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN			
La actividad 1 se utilizará para conocer los conocimientos previos del alumnado dentro de la evaluación inicial y los resultados se recogerán en el registro anecdótico de la sesión.			
ACTIVIDADES DE REFUERZO			
En la portada del dossier de actividades habrá un código qr que permitirá a los/las alumnos/as que lo necesiten repasar los conocimientos previos realizando el cuestionario <i>kahoot</i> de nuevo.			
RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS			
Espacio	Materiales		Agrupamientos
Aula de Música	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivos móviles del centro Plataforma <i>Kahoot</i> Sobres y partituras 		Individual
SESIÓN 2. Motivación y desarrollo		C.E.	I.E.
<u>Actividad 1.</u> Por parejas, se repartirán linternas de luz ultravioleta para explorar la sala y descubrir candados de 4 dígitos y pistas en la pared. Para abrir los candados que hay escondidos deberán introducir un código basado en las 4 primeras notas de cada fragmento de <i>leitmotif</i> entregado en el sobre de la sesión anterior, traducéndola a un código numérico con las pistas de las paredes. Abriendo el candado, encontrarán la melodía completa.		2.1.	RULM
<u>Actividad 2.</u> En gran grupo, deberán interpretar, con los instrumentos correctos y con ayuda del profesor, los <i>leitmotifs</i> de las diferentes bandas sonoras, para conseguir el código que abre la última caja fuerte. En el interior de esta caja fuerte, hay un código qr para cada alumno/a que al escanearlo en casa con un dispositivo móvil lleva a la pantalla de inicio del Escape room.		3.1. 4.3.	EO-I
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN			
Tanto la actividad 1 como la 2 formarán parte de la evaluación sumativa . Para la actividad 1 se utilizará una rúbrica de actividades de lenguaje musical para su corrección y para la actividad 2 una escala de observación de actividades de interpretación para valorarla.			
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN			

Interpretar con los instrumentos otros *leitmotifs*.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

Espacio	Materiales	Agrupamientos
Aula de música	<ul style="list-style-type: none"> • Candados de 4 dígitos • Partituras • Linternas de luz ultravioleta • Carillones cromáticos • Boomwhackers • Teclados 	Parejas Gran grupo

SESIÓN 3. Desarrollo

	C.E.	I.E.
<p>Actividad 1. Individualmente, con un dispositivo móvil del centro, accederán a la pantalla de inicio del Escape room desde un qr o <i>aules</i>. En el espacio de “introducción” leerán el mensaje de bienvenida del anfitrión. En él, desvela que ha citado a todos/as los/las presentes para terminar una de las joyas del cine de terror en blanco y negro. En un papel, cada pareja planteará por escrito cómo cree que debería ser el proceso de creación, edición y difusión musical y las profesiones que intervendrán. Pulsando “empezar”, entrarán a una casa y sus diferentes estancias hasta llegar a la sala 1, donde habrá un piano. Al hacer click en el piano, comenzará un juego para repasar los acordes y tonalidades. Cuando cometan varios errores seguidos el sistema los conducirá a preguntas para reforzar esos saberes.</p>	2.1. 4.1.	RA
<p>Actividad 2. Terminado el juego, se desbloqueará la sala 2, en la que hay un vídeo de una banda sonora para cada pareja con una caja fuerte debajo. Individualmente, deberán completar la ficha de autor/a del compositor/a asignado/ a, buscando información con los dispositivos móviles del centro.</p>	1.3. 5.2.	RU-C

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

La **actividad 1** formará parte del proceso de **evaluación formativa** y sus resultados se recogerán en el registro anecdótico. La **actividad 2** será evaluada mediante una rúbrica de corrección de fichas de autor y sus resultados se incluirán en la **evaluación sumativa**.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Realizar el Escape room de nuevo en clase o en casa individualmente.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Leer el post *Heroínas Mujeres compositoras de bandas sonoras PARTE I* de Lamberto Del Álamo en *The movies Scores* y rellenar una nueva ficha de autor.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

Espacio	Materiales	Agrupamientos
Aula de música	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos móviles del centro • Código qr • Plataforma genially 	Individual

SESIÓN 4. Desarrollo	C.E.	I.E.
<u>Actividad 1.</u> Individualmente, cada alumno/a expone la información encontrada sobre su compositor/as utilizando una técnica de aprendizaje cooperativo adaptada (rompecabezas) y se proyectan los vídeos de las diferentes bandas sonoras.	1.3. 5.2.	RU-C

RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS		
Espacio	Materiales	Agrupamientos
Aula de música	<ul style="list-style-type: none"> Proyector Ordenador del docente 	Individual

SESIÓN 5. Investigación y recurso de información	C.E.	I.E.
<u>Actividad 1.</u> Individualmente, con un dispositivo móvil del centro, accederán a través de <i>aules</i> a la página de inicio de la 2ª parte del juego en la que los recibe un personaje que les preguntará sobre las sesiones anteriores. Al terminar, se desbloqueará la sala 3 con 5 vídeos sobre bandas sonoras de películas de todos los tiempos con cajas fuertes debajo. Haciendo click en la máquina de escribir de la sala, surgirán nuevas preguntas sobre las bandas sonoras. Al contestarlas se abren las cajas fuertes. Dentro de cada caja fuerte hay una serie de elementos musicales que al unirlos revelarán la palabra <i>leitmotif</i> . Al introducir la palabra <i>leitmotif</i> en la máquina se desbloqueará un vídeo sobre su uso en el cine.	1.1. 2.1.	RU-LM
<u>Actividad 2.</u> En Gran grupo, se proyecta en clase la 3ª parte del juego . Aquí, aparecerá una descripción de los diferentes personajes de la película y una serie de elementos musicales (acordes, tonalidades...), instrumentos y efectos sonoros asociados a cada escena en la que aparecen. Con todo ello, en parejas, los alumnos/as compondrán componer un <i>leitmotif</i> para su personaje y un acompañamiento incidental en ostinato para el mismo.	1.1. 1.3.	RA

ACTIVIDADES DE REFUERZO
Realizar la 2ª y 3ª parte del Escape room de nuevo en clase o en casa individualmente, ver de nuevo el vídeo sobre el uso del <i>leitmotif</i> en el cine y completar un cuestionario.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN
Ver el vídeo de Jaime Altozano <i>¿Porqué la música de Harry Potter suena tan mágica?</i> .

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
La actividad 1 formará parte de la evaluación sumativa y sus resultados se valorarán a través de una rúbrica de actividades de lenguaje musical.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS		
Espacio	Materiales	Agrupamientos
Aula de música	Dispositivos móviles del centro Plataforma genially	Individual Gran grupo Parejas

SESIÓN 6. Recurso de información y creación	C.E.	I.E.
---	------	------

Actividad 1. Cada pareja deberá interpretar, con los instrumentos, el cuerpo o las TIC, un <i>leitmotif</i> para su personaje, además de un acompañamiento incidental en ostinato y los efectos sonoros de la escena. Finalmente, con ayuda de los alumnos/as y la profesora de la materia de Comunicación Audiovisual de Bachillerato, grabarán o crearán con las TIC el audio para subirlo a <i>aules</i> .	3.2. 4.1. 4.3. 5.2.	RU-P
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN		
El resultado de la actividad 1 será valorado junto al producto audiovisual final mediante una rúbrica de producto y formará parte de la evaluación sumativa .		

ACTIVIDADES DE REFUERZO		
Realizar la 3ª parte del Escape room de nuevo en clase o en casa individualmente, ver de nuevo el vídeo sobre el uso del <i>leitmotif</i> en la ópera y completar un cuestionario.		
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN		
Crear un nuevo <i>leitmotif</i> para otros personajes y grabarlos.		
RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS		
Espacio	Materiales	Agrupamientos
Aula de música	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivos móviles del centro Micros y/o grabadora Plataforma genially <i>Aules</i> Carillones cromáticos Boomwhackers Teclados Ukeleles Instrumentos de percusión 	Parejas
SESIÓN 7. Desarrollo del producto final		C.E.
I.E.		
Actividad 1. En parejas, con un ordenador y un USB descargarán los archivos de audio creados en la sesión anterior y los vídeos a los que hay que introducir música. A continuación, escucharán las diferentes propuestas y decidirán qué archivos utilizarán. Se repartirán las escenas y cada pareja montará una parte. Después, compartirán las escenas montadas en un USB y terminarán de montar el vídeo por parejas. Finalmente, subirán el vídeo final a <i>aules</i> .	5.2.	RU-P
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN		
El producto final de esta sesión formará parte de la evaluación sumativa . Para evaluar la actividad se empleará una rúbrica de producto.		
RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS		
Espacio	Materiales	Agrupamientos

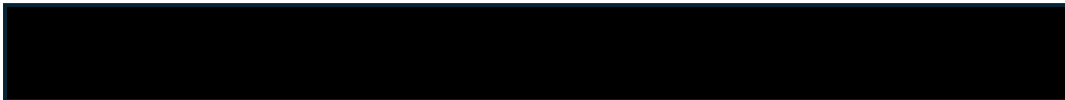
Aula de música	<ul style="list-style-type: none">• Ordenadores del centro• Aules• Editor de vídeo• Kdenlive• USB	Parejas		
SESIÓN 8. Presentación de productos finales			C.E.	I.E.
<u>Actividad 1.</u> En gran grupo, se decidirán los ítems a valorar en el proyecto, siguiendo las pautas del profesor/a. Después, cada pareja presentará su montaje final y los demás lo valorarán para decidir los cortos que se proyectarán a la comunidad educativa y se compartirán en las redes sociales del centro.				
<u>Actividad 2.</u> Cada alumno/a rellena una Escala de Likert de autoevaluación y una diana de coevaluación, reflexionando acerca de su trabajo y el de su pareja durante las diferentes sesiones.				EL DI
RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS				
Espacio	Materiales	Agrupamientos		
Aula de música	<ul style="list-style-type: none">• Ordenador del docente• Proyector• Caja y papeles pequeños	Gran grupo Individual		

5. ENLACES A LA ACTIVIDAD DE SCAPE ROOM

Muestra del producto audiovisual



Parte 1 del juego



Parte 2 del juego



Parte 3 del juego



6. BIBLIOGRAFÍA

- Barkley, R. A. (2015). Attention-Deficit Hyperactivity Disorder: A Handbook for Diagnosis and Treatment (4th ed.). Guilford Press.
- Cain, J. (2019). Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 11(1), 44–50.
- Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 2(6). <https://revistas.um.es/red/article/view/25321>
- Flor, D., Calles, J., Espada, J., Rodríguez, R. (2020). Application of escape lab-room to heat transfer evaluation for chemical engineers. *Education for Chemical Engineers*, 33(1), 9–16.
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*.
- García-Perales, R., & Moreno-Murcia, J. A. (2020). Gamificación en educación inclusiva: un enfoque motivacional. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 19(39).
- Molina, G., Sandoval, I., Ropero, C., Rodríguez, M., Martínez, J., González, M. (2021). Escape Room vs. Traditional Assessment in Physiotherapy Students' Anxiety, Stress and Gaming Experience: A Comparative Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(23), 127-135.
- Pertegal, M. y Lorenzo, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC. *International Journal of Developmental and Educational Psychologia*, 2(1), 553-562.
- Roman, P., Rodríguez-Arrastia, M., Molina-Torres, G. Marquez-Hernandez, V., GutierrezPuertas, L. y Ropero-Padilla, C. (2020). The escape room as evaluation method: A qualitative study of nursing students' experiences. *Medical Teacher*. 42(4), 403-410.

Wang, A. I., Zhu, M., Sætre, R.. (2016). *The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms*. Academic Conferences and Publishing International.