



**Universidad del Salvador - Facultad de Medicina**

**Licenciatura en Musicoterapia**

**UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR  
TRABAJO INTEGRADOR FINAL**

*Juego y Tambor: Modelo de gamificación en percusión infantil.*

Seminario de Investigación - Prof. Violeta Schwarcz López Aranguren

Alumno: Francisco González Moreno, 41703272.

[francisco.gonzalezmoreno@usal.edu.ar](mailto:francisco.gonzalezmoreno@usal.edu.ar)

A mi madre y a mi hijo.

**Tema:** Recursos de gamificación para el aprendizaje de percusión.

**Índice:**

1) <b>Introducción:</b> .....	3
Pregunta problema, Hipótesis y Objetivos:.....	4
2) <b>Descripción del dispositivo:</b> .....	4
Diseño de propuestas y actividades:.....	6
Objetivos del taller:.....	7
3) <b>Importancia:</b> .....	9
Educación y música frente al progreso:.....	9
Nuevas herramientas para el trabajo musicoterapéutico en educación:.....	10
Gamificación como promotor de salud:.....	11
4) <b>Marco teórico:</b> .....	12
Sobre el concepto de gamificación:.....	12
Consideraciones para diseñar un juego pedagógico:.....	14
Sobre el juego en sí:.....	17
Sobre aprendizaje en infancias:.....	20
El juego psicoanalítico:.....	25
Sobre la enseñanza musical infantil:.....	26
5) <b>Estado del Arte:</b> .....	28
6) <b>Tipo y diseño de Investigación:</b> .....	30
Muestreo o Casuística:.....	30
Metodología de obtención e instrumentos de relevación de datos:.....	31
7) <b>Análisis del registro:</b> .....	35
Resultados musicales:.....	35
Resultados sociales:.....	38
Caso Juan y Muriel:.....	39
Gamificación cómo método de evaluación:.....	41
Obstáculos al gamificar:.....	41
¿Es la gamificación un juego?.....	44
8) <b>Conclusiones finales:</b> .....	45
9) <b>Bibliografía:</b> .....	46
10) <b>Anexo:</b> .....	48
Crónica taller 1: 7/4.....	48
Entrevistas a padres:.....	94
Algunas imágenes relevantes:.....	102

## **Introducción:**

En el siguiente trabajo se analizan los resultados del proceso anual de clases semanales de percusión para niños. En estas se implementó como modelo metodológico una corriente pedagógica específica conocida como gamificación, la cual propone estrategias lúdicas en diferentes ámbitos para optimizar el aprendizaje. En el marco educativo la gamificación ubica al aula como campo central, buscando nuevas formas de transmitir conocimientos. La intención de este trabajo es corroborar su efectividad en otro dispositivo educativo, y hacer énfasis en el conocimiento musical.

Se evalúan los efectos de dichas estrategias a la hora de trabajar los objetivos a cumplir en el taller. Para medir estos resultados se separó a la población según diferentes edades y se tuvo en cuenta dos ejes: **el modelo de gamificación como integrador social y como motivador del aprendizaje.**

La integración social se ve reflejada en la efectividad con la que las propuestas promueven la competencia amistosa, la cooperación entre los estudiantes, la empatía y el respeto mutuo. Se define como modelo motivador del aprendizaje a uno cuyos estímulos activan y dirigen la conducta del estudiante hacia el logro de metas.

Los datos fueron recabados durante el ciclo 2025, primer año en el que el taller practicó este método. Para un desarrollo más preciso del modelo se estableció como base referencial al concepto de gamificación creado por Nick Pelling (2002), remarcando también a ciertos exponentes en particular cuyas estrategias resultaron ser las más adaptables al contexto (Yu-Kai Chow, Mihaly Csikszentmihaly). En ellas se presentan nuevas dimensiones a tener en cuenta en cada actividad pedagógica como puede ser la fluidez con la cual estas se desarrollan o los impulsos que llevan a los participantes a tomar ciertas decisiones.

Se registraron las respuestas de los individuos a dichas propuestas, englobando no sólo el aprendizaje musical sino el proceso de socialización llevado a cabo dentro del taller. El análisis concluye en la efectividad de dicha metodología aplicada al contexto.

Pregunta problema:

¿Cómo influye la gamificación en clases de percusión de un grupo infantil?

Hipótesis:

La gamificación adaptada a las clases de percusión estimula las interacciones grupales y la motivación a la hora de adquirir conocimientos.

Objetivo:

Evaluar la gamificación como modelo de enseñanza aplicado al grupo de trabajo y sus procesos.

Objetivos específicos:

Ubicar los aspectos de la gamificación que puedan articularse con la enseñanza de percusión.

Describir el proceso de creación y ejecución de actividades y evaluaciones utilizadas en el taller.

Evaluar a través de los juegos las nociones adquiridas y la interacción social.

**Descripción del dispositivo:**

El grupo de estudio es el taller de percusión de la Secretaría de Cultura de la ciudad de Dolores, provincia de Buenos Aires; llevado a cabo por Francisco González Moreno de manera anual y consecutiva desde el año dos mil veintiuno. Este contó con un máximo de presentismo de veinticinco participantes (sin límite de inasistencias para seguir participando del taller). Al ser una propuesta municipal, se buscó abrir las puertas a la mayor parte de la comunidad interesada. Es por eso que si bien es catalogado 'para niños', se encuentran edades muy variadas dentro del término. El promedio etario es de nueve años, sin embargo se ubican en los extremos niños de hasta cuatro años (cuyo rendimiento se considera avanzado para su edad) e individuos de hasta diecinueve años (donde la edad cognitiva difiere de la cronológica). Las excepciones siempre fueron evaluadas por el tallerista y debatidas con los padres y las autoridades.

El taller se llevó a cabo los días lunes, de seis a siete y media de la tarde. Se lleva a cabo en la sala de ensayo del teatro Unione de Dolores (Castelli 264). Este recinto de alrededor de veinte metros cuadrados cuenta con un piso de madera encerado, calefactor, espejos para ensayos de baile, un piano de salón desafinado, múltiples sillas de plástico, cubos de madera de colores (un metro cuadrado aproximadamente) y, de manera esporádica (según días de función o espectáculos), objetos de utilería del teatro (paneles del sonidista, estandartes del iluminador, etc.). Si bien podría ser un espacio mejor adaptado para un taller de percusión (cuestiones de reverberación suelen afectar al entendimiento del ensamble), el lugar se presenta apto para el trabajo con niños teniendo en cuenta ciertas precauciones: reubicar cualquier tipo de objeto peligroso fuera del alcance previo al taller, no permitir correr cerca de los espejos, etc.

En cuestiones instrumentales el taller cuenta con una gran variedad:

- Instrumentos folklóricos, de rumba y de candombe: Dos repiques, tres chicos, dos pianos (utilizados como surdos de base grave y aguda). Quijada de burro, bombo legüero, shekere, tumbadora.
- Instrumentos de murga: Bombo y plato, platillos de choque.
- Instrumentos de samba enredo: Cuatro surdos doble tensión, dos surdos simple tensión (uno de ellos utilizado como base aguda), zicuayo, cinco repiques, timbal bahiano, agogó.
- Instrumentos de batería: Cinco redoblantes, dos toms de piso, un bombo (utilizado como base grave).
- Instrumentos de percusión académica: Glockenspiel, cortina musical.

Estos instrumentos pertenecen en parte a la municipalidad de Dolores, en parte al tallerista, y otros han sido prestados para llevar a cabo el taller.

Con una carga horaria de una hora y media por semana, se presenta la pregunta que hace nacer este proyecto de investigación: ¿Es posible establecer un espacio de socialización y estimulación creativa, generar un producto musical que refleje el trabajo de un año de talleres y, al mismo tiempo, sentar bases firmes para la teoría musical a futuro en los participantes?

### Diseño de propuestas y actividades:

A la hora de elegir las actividades a realizar en el taller se tomaron diferentes caminos de selección, siempre teniendo en cuenta el marco de la gamificación e intentando fomentar la creatividad, la musicalidad y la expresión artística. Se recopilaron de manera artesanal, teniendo en cuenta las necesidades de la población, e intentando ubicar algo del videojuego y sus modalidades por fuera del ámbito virtual. A su vez, atribuyéndole a la dinámica de la clase, características analógicas en la realidad física.

Algunas propuestas fueron creadas en base a los logros a alcanzar en el taller. Un ejemplo perfecto sería la actividad *Carreras de Redos*:

En esta, cinco competidores deben tocar el redoblante haciendo cuatro semicorcheas por pulso teniendo un metrónomo de guía. De los cinco, quien aguante más tiempo sin correrse del *tempo*, gana la carrera de 'resistencia'. Existe otro tipo de carrera: por 'velocidad'. En esta el tallerista toma el rol de metrónomo y eleva el *tempo* de manera gradual. De los cinco, quien logre sostener las cuatro semicorcheas por pulso a la mayor velocidad, gana.

Este es un caso en donde el objetivo a cumplir diseña el juego por sí mismo. Hace falta que los participantes que tocan redoblante practiquen mucho esta progresión rítmica para que luego puedan colocar en ella acentos y variaciones. El agregado de la carrera es un enmascaramiento lúdico para la práctica.

Otras propuestas fueron primero un juego y luego fueron adaptadas a un formato de aprendizaje para el taller. Tal es el caso del *Simón dice musical*:

Un participante crea una frase rítmica y el resto la copia. Este núcleo de juego puede desenvolverse en miles de variantes, por ejemplo utilizando dos tambores, uno al que los jugadores deben estar atentos (A), y otro que deben ignorar (B). Si quien es *Simón* toca en el tambor B y alguien responde a la frase, este quedará descalificado. Es una reversión de un juego tradicional, llevado a lo musical. A su vez este permite trabajar la atención, practicar figuras rítmicas enseñadas previamente, y trabajar nociones tímbricas y de diferenciación de instrumentos.

Por último también se tomaron juegos originales, creados y difundidos por profesores y músicos de todo el mundo con la intención de expandir las

herramientas pedagógicas musicales a través de la gamificación. Ese es el caso de *Sigue la pelota o Rumble ball*:

Este juego fue diseñado por el creador de contenido en Youtube 'World Drum Club'. A esta idea se le agregaron algunos detalles para personalizar la experiencia, pero en esencia la inspiración proviene de un movimiento pedagógico musical que busca expandir el horizonte de actividades. El juego y su desenlace están explicados más adelante<sup>1</sup>.

Luego de cada una de estas propuestas se adhirió la práctica semanal de ensamble percusivo, a modo de batucada. En sincronía sucedieron actividades secundarias que brindaban una multi dimensionalidad característica de las propuestas de gamificación al taller, como fueron *El espía, el Super palo*, o incluso la propia lista de presentes, en la cual debían anotar su nombre y edad por su cuenta y describir a través de una lista de emociones brindada (feliz, triste, cansado, aburrido, ansioso, enojado, entre otros) cómo llegaban al taller, y cómo se iban al finalizar. El objetivo de esto fue habilitar otro medio de expresión y comunicación entre los participantes y el tallerista.

Muchas propuestas y actividades fueron propuestas o co-diseñadas por los mismos participantes, lo cual también promovió el rol activo, la independencia y el pensamiento crítico de cada uno.

### Objetivos del taller:

Al tratarse de un grupo por fuera de instituciones educativas, el taller no cuenta con un diseño curricular designado a seguir. Se basa en la combinación de enseñanza teórica rítmico musical, con la enseñanza práctica de ensamble (batucada). Esta vez, el proceso fue acompañado por propuestas lúdicas en vez de ejercicios tradicionales.

Las evoluciones individuales de los participantes pueden tener múltiples razones. Si tomamos en cuenta la influencia de factores externos como clases de música escolares y actividades musicales extracurriculares podríamos suponer que el estudio no contaría con un control adecuado para poder llevar a cabo una conclusión justa y determinar si la gamificación es en sí misma la responsable de sus avances.

---

<sup>1</sup> Crónica taller 2: 14/4 Pág. 45.

Es por eso que esta investigación evaluará la curva de aprendizaje en relación a los procesos personales de cada individuo, agrupando los resultados en etapas de desarrollo. Resulta imposible intervenir en la aleatoriedad de los factores externos, pero la evolución de los participantes será documentada teniendo en cuenta el crecimiento individual según el estadio cognitivo en el que se encuentren. Se evaluará el desempeño de estos grupos en relación a los conceptos a enseñar y la forma en la que entablen sus vínculos entre pares.

Trabajando conceptos teóricos del ritmo, se busca un incremento de la precisión y el entendimiento al interpretar piezas de complejidad. Se tomaron estos puntos como objetivos teóricos a adquirir en el taller:

- Lectura y reconocimiento de figuras rítmicas básicas (negra, corcheas, semicorcheas, silencios).
- Comprensión de estímulos visuales específicos (señas).
- Consciencia sonora individual y grupal. Hacer en contraste a los demás (*piano, forte, mezzo*).
- Entendimiento de conceptos métricos básicos (pulso, tempo, compases, acentos).
- Comunicación entre individuos a través de un lenguaje en común.

Respecto a los resultados prácticos, los avances del grupo se observarán en los siguientes puntos:

- Ejecución motriz de patrones rítmicos
- Reconocimiento del *tempo* grupal.
- Escucha discriminativa. Comprensión del rol en el ensamble.
- Memorización de frases, cortes y progresión.
- Percepción del director (atención).

Al finalizar el taller, se especificarán los logros conseguidos.

Para el ejercicio del ensamble percusivo es obligatorio el trabajo en comunidad. El despliegue individual de cada uno de sus miembros resulta insuficiente sin la presencia de un otro. Algo similar sucede en los coros y las orquestas sinfónicas, en donde si bien hay instrumentos más influyentes que otros y momentos solistas, el todo es mucho más que cada una de las partes. En estos casos toda voz individual puede ser ejecutada a la perfección y aún así sentirse vacía sin los demás integrantes. Entender esto resulta vital. No sólo para poder

llevar a cabo el ensamble de la mejor manera, aprovechando las fortalezas de cada uno y trabajando en equipo para conseguir el objetivo, sino también para poder desplegar estas mismas modalidades aprendidas en experiencias futuras por fuera de lo musical. Aprender a convivir es la base de toda institución educativa, más allá de cualquier contenido enseñado.

Por eso el taller tiene como uno de sus objetivos la integración social y la presencia de un ente grupal. Este ya cuenta con un ícono creado por los integrantes en años anteriores. El nombre de la batucada es “*Los ruidosos de la Batucueva*”. Este nombre y su logo fueron propuestos por los mismos alumnos. Sin embargo, los participantes se renuevan año a año y sigue siendo importante integrar nuevos miembros a estos símbolos, y al grupo en sí. Una aproximación lúdica en los encuentros, puede llevar a una mayor comunicación entre los participantes. También la presencia de desafíos puede orientarlos al debate entre ellos para buscar una solución. Se tuvo en cuenta todas estas cuestiones en el diseño de las actividades.

### **Importancia:**

#### Educación y música frente al progreso:

La búsqueda de nuevas formas de transmitir información es de vital importancia para renovar el interés de alumnos y docentes al trabajo en instituciones. Los recursos de la enseñanza clásica resultan insuficientes para las nuevas generaciones. Las técnicas académicas de música han quedado obsoletas en relación a las vivencias de las nuevas infancias al no contemplar las características de la actualidad y sus demandas. Esto puede conducir a la pérdida de interés del alumno y finalmente, al abandono del aprendizaje.

Las habilidades que el alumno posee al ingresar a establecimientos educativos no suelen ser visibles para el modelo actual. Incluso puede buscarse “corregir” lo aprendido en los dispositivos familiares. Por ende se le hace entender que su saber no vale; sus conocimientos y maneras de aprender no son válidas. Esto provoca malestar frente a la autoridad. Es aún más evidente en campos tan subjetivos y personales como lo es la música y el arte en general.

La música ha adquirido un rol diferente en las últimas décadas. El objetivo de dedicarle horas a un instrumento para generar una mayor proficiencia con este se

ha vuelto una actividad cada vez menos rentable para los tiempos actuales. La digitalización de los sonidos ha llevado a una pérdida de consciencia sobre la interpretación musical en vivo. El poder escuchar música realizada de forma artificial genera una idea errónea sobre la ejecución de música real. Esto se ve especialmente reflejado en quienes nacieron con este tipo de sonidos ya establecidos (nativos digitales), y no tanto en quienes se adaptaron a esta modernización con el tiempo (migrantes digitales)<sup>2</sup>.

Para cautivar nuevas poblaciones a comenzar una práctica instrumental hay que demostrar que también es posible divertirse practicando, y no sólo sobre el escenario.

### Nuevas herramientas para el trabajo musicoterapéutico en educación:

La licenciatura en Musicoterapia habilita al licenciado a trabajar en múltiples ámbitos. Uno de ellos es el educativo, el cual se basa en la docencia, la supervisión o en la pertenencia de un gabinete en escuelas primarias, secundarias, especiales y en centros educativos terapéuticos (al menos en la provincia de Buenos Aires en el año 2026). La carrera brinda muchas técnicas y herramientas para el trabajo en múltiples áreas, pero las dinámicas de lo que sucede en una clase suelen ser muy distintas a lo aprendido en cualquier institución terciaria.

La responsabilidad que conlleva un grupo de, por ejemplo, veinte individuos (cada uno con sus necesidades, capacidades y características) no es algo que pueda percibirse en el trayecto de formación. A esta tarea de cuidado y acompañamiento, se le suma el objetivo educativo. Los alumnos deben aprender los contenidos planteados del año lectivo.

Ya sea tomando horas en una escuela como profesor de música, o realizando un taller extracurricular municipal, el musicoterapeuta deberá enseñar conocimientos musicales que, si bien puede poseer, no está preparado para transmitir de forma óptima dado la falta de un recorrido pedagógico. Esta dificultad puede conducir a la alienación del profesor y a ceder ante un sistema educativo o

---

<sup>2</sup> Marc Prensky fue quien divulgó los términos nativo digital e inmigrante digital. Estos aparecieron por primera vez en su artículo Digital Natives, Digital Immigrants del año 2001. El concepto de nativo digital, surge a partir de que esas personas nacidas con las tecnologías contemporáneas podrían ser comparadas con habitantes (nativos) de un país, dado que entre otras cosas, han forjado su propio idioma y su propia manera de pensar y de razonar. En contraste, son las generaciones más antiguas las que deben adaptarse constantemente a estos cambios (migrantes).