

Aproximación al folklore en Educación Secundaria a través de *Eadventure*

SONSOLES RAMOS AHIJADO (UNIVERSIDAD DE SALAMANCA),

ANA MARÍA BOTELLA NICOLÁS (UNIVERSITAT DE VALÈNCIA),

CARMEN VANESA ÁLVAREZ ROSA (UNIVERSIDAD DE SALAMANCA)

2018. *Cuadernos de Etnomusicología* N°11

Palabras claves: folklore, videojuegos, aprendizaje virtual, *Eadventure*.

Keywords: folklore, video games, virtual learning, Eadventure.

Cita recomendada:

Ramos, Sonsoles; Botella, Ana M.; Álvarez, Carmen V. 2018. "Aproximación al folklore en Educación Secundaria a través de *Eadventure*". *Cuadernos de Etnomusicología*. N°11. <URL> (Fecha de consulta dd/mm/aa)



Esta obra está sujeta a la licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que lo publica (*Cuadernos de Etnomusicología*), agregando la dirección URL y/o un enlace a este sitio: www.sibetrans.com/etno/. No la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license. You can copy, distribute, and transmit the work, provided that you mention the author and the source of the material (Cuadernos de Etnomusicología), either by adding the URL address of the article and/or a link to the web page: www.sibetrans.com/etno/. It is not allowed to use the work for commercial purposes and you may not alter, transform, or build upon this work. You can check the complete license agreement in the following link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

APROXIMACIÓN AL FOLKLORE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA A TRAVÉS DE *EADVENTURE*

Sonsoles Ramos Ahijado (Universidad de Salamanca)

Ana María Botella Nicolás (Universitat de València)

Carmen Vanesa Álvarez Rosa (Universidad de Salamanca)

Resumen

El presente artículo está enmarcado en el proyecto de innovación docente (ID2015/0150) *Del folklore a los videojuegos a través de video-tutoriales*, desarrollado durante el curso 2015/2016 como parte del trabajo práctico de la asignatura *Innovación educativa* en la especialidad de Música, del Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Universidad de Salamanca. Se trata de la aplicación de videojuegos educativos que abordan la temática del folklore como contenido curricular para Educación Secundaria Obligatoria. El principal objetivo es rescatar la tradición popular del pasado, interpretarla en el presente y proyectarla hacia las nuevas generaciones del futuro con la intención de familiarizar a los alumnos con sus raíces folklóricas. Con el fin de valorar distintos aspectos asociados con la satisfacción del alumno respecto al aprendizaje del folklore, se desarrolló una encuesta de satisfacción a través de la escala psicométrica de Likert, aplicada al final de cada sesión, siendo representativa del resultado final de la experiencia realizada. Los resultados otorgan una valoración de la praxis docente orientada a la formación de los futuros docentes en el campo de la educación musical, tanto en la vertiente de las estrategias didácticas como en la relativa a los recursos tecnológicos empleados.

Palabras clave: folklore, videojuegos, aprendizaje virtual, *Eadventure*.

Abstract

This article is part of the teaching innovation project (ID2015/0150) *From folklore to videogames through video-tutorials*, developed during the 2015/2016 course as part of the practical work of the subject *Educational innovation in Music*, Master's Degree in Secondary Education Teaching of the University of Salamanca. This is the application of educational video games, which address the theme of folklore as a curricular content for Secondary Education. The main objective is to rescue the popular tradition of the past, interpret it in the present and project it towards the new generations of the future to familiarize the students with their folkloric roots. To assess different aspects associated with student satisfaction with the learning of folklore, a satisfaction survey developed through the Likert psychometric scale, applied at the end of each session, is representative of the result of the experience. The results give an evaluation of the teaching praxis oriented to the formation of the future teachers of musical education, as much in the slope of the didactic strategies as in the one related to the technological resources employed.

Keywords: folklore, video games, virtual learning, *Eadventure*.

Introducción

La investigación en innovación educativa que se describe en este trabajo se tipifica como una evaluación de necesidades referida al ámbito del folklore y su didáctica. Por tanto, se hace necesario reflexionar sobre el concepto de folklore, que para Arévalo, citada en Ramos, Botella y Fernández (2016: 24) es "(...) el conjunto de creencias, artesanías, costumbres y manifestaciones artísticas tradicionales de un pueblo. De la misma forma, numerosos métodos han intentado explicar con claridad la palabra folklore, así como cada una de las partes que engloban dicho término". Desde el punto de vista semántico, hay formas que lo consideran como "expresión de lo antiguo, rural y oral" (Díaz, 2005: 35). Martín (1992: 54), por su parte, va más allá cuando afirma que:

La palabra *folklore*, de raíces anglosajonas, fue introducida inicialmente por el arqueólogo inglés William John Thoms en un artículo de la revista "The Athenaeum" de Londres, en 1846, uniendo dos viejos vocablos en desuso, *folk* (pueblo) y *lore* (saber), para designar genéricamente los conocimientos y trabajos relativos a la vida y las costumbres populares.

Si establecemos una comparación entre los términos *etnomusicología* y *folklore*, autores como Palacios (1984: 19) consideraban:

Actualmente muchos investigadores, especialmente americanos, prefieren hablar de *etnomusicología* en vez de *folklore musical*, tal vez ante el descrédito en que se encuentra el término *folklore*. En realidad se trata de un sinónimo correctamente construido a partir de tres raíces griegas: "etnos" (pueblo) "musiké" (música) y "logos" (tratado, estudio). En conjunto significaría algo así como "la ciencia o el estudio de la música popular", exactamente lo mismo queremos decir al hablar de "folklore musical", puesto "folk" y "etnos" son términos y conceptos equivalentes.

Por tanto, si tenemos en cuenta estas definiciones podemos afirmar que *folklore* y *etnomusicología* son palabras que nos llevan intrínsecas a las raíces de los pueblos, tratando de conservar todas aquellas tradiciones que atesora el saber popular del este.

La música tradicional ha sido durante muchos años uno de los campos más olvidados en el estudio de la música. A mediados del siglo XIX es cuando, a través de los movimientos nacionalistas, comienza el interés por el estudio del *folklore* y su recuperación (Botella, 2013). En España ha habido *etnomusicólogos* que se han interesado por la música tradicional de las poblaciones españolas como Felipe Pedrell (1958), Federico Olmeda (1992) o Eduardo López-Chávarri (1927), entre otros (Botella, Cervera y Sayas, 2014). También el músico alemán Kurt Schindler (1941), fue recopilador y estudioso no sólo del *folklore* español sino también del portugués y ruso.

Por otro lado, la introducción de las tecnologías de la información y comunicación, y especialmente los audiovisuales en el aula de música, son, además de un potencial lúdico, uno didáctico. Los recursos TIC son elementos motivadores, y atractivos además de una forma entretenida de aprender, considerándose como una plataforma de apoyo para el estudio y el aprendizaje. Unir los recursos audiovisuales y el *folklore* en el aula abre un

mundo nuevo de posibilidades didácticas para que las canciones, los bailes o incluso los trajes se conviertan en algo ameno y atractivo para los alumnos (Ramos, Botella y Fernández, 2016).

Actualmente nos encontramos inmersos en una sociedad audiovisual, un rasgo que determina el ámbito educativo ya que la enseñanza se encuentra destinada a la formación de los ciudadanos del futuro (Sánchez, 2014). El papel que juega el folklore desde el punto de vista educativo es interesante y motivo de estudio, pues tras el paso del tiempo ha ido perdiendo importancia y cayendo en el olvido, sobre todo por las nuevas generaciones. En el contexto educativo el audiovisual es importante a este respecto. La propuesta integrada por el folklore y los videojuegos educativos parte de la base de que el alumno debe jugar y, como consecuencia del juego, aprenderá los contenidos curriculares implícitos en el videojuego (Ramos y Botella, 2016).

Una de las principales funciones de la enseñanza es la transmisión de la herencia social y cultural del propio pueblo, ya que la educación debería realizarse partiendo de las raíces que posee dicho pueblo, y de las vivencias autóctonas de los familiares o antepasados en los diferentes ámbitos como en el musical, entre otros. Es necesario que los alumnos conozcan cómo ha vivido y cómo vive su cultura para poder mantener este tipo de tradiciones vivas.

Así pues, la finalidad primordial de integrar el folklore en las actividades curriculares de Educación Secundaria Obligatoria es ofrecer una visión general de la realidad, a partir de la globalización de diversos ámbitos, procurando que el alumno adquiera una serie de conocimientos, adopte actitudes correctas para su desarrollo personal, y que sea consciente de su inclusión en una sociedad poseedora de determinados aspectos culturales que debe conocer.

Descripción de dos experiencias de innovación en Educación Secundaria ***¿Qué es eso del folklore? y La saga de Star Wars con folklore***

A modo de ilustración, mostramos dos de los videojuegos que formaron parte del trabajo práctico de la asignatura *Innovación* en la especialidad de Música durante el curso 2015/2016, integrados en el proyecto de innovación docente (ID2015/0150) *Del folklore a los videojuegos a través de videotutoriales*.

Teniendo presente el recorrido actual de la música en el sistema educativo, consideramos el primer videojuego *¿Qué es eso del folklore?*, como un pretexto para dar a conocer desde el plano lúdico y participativo la institucionalización de la música tradicional por medio de la etiqueta de “folklore”, que implica unas barreras ideológicas y culturales bastante marcadas.

Resulta cuanto menos curioso contemplar cómo hay músicas de tradición oral que no forman parte de esta etiqueta por no haber sido desarrolladas en entornos rurales, o que esta etiqueta excluya a la música “como producto de consumo”, cuando la misma existencia de una etiqueta como esta sugiere la creación de mercados musicales concretos.

Respecto a la segunda propuesta de innovación educativa *La saga de Star Wars con folklore*, creemos oportuno destacar que el planteamiento base del videojuego arranca de una visión interdisciplinar que combina el acceso por parte del alumno al folklore, iniciado desde el ambiente de la serie de películas *Star Wars*, un recurso audiovisual de interés para el alumnado, pero todo ello diseñado para cumplir las expectativas curriculares de la Educación Secundaria Obligatoria.

Objetivos

Los videojuegos en el ámbito educativo actúan como mediadores donde los retos que propone el juego ayudan a motivar y divertir al alumno, provocando que el aprendizaje sea una consecuencia del juego. En la presente investigación hemos ocultado el contenido curricular del videojuego bajo los propios elementos del juego, para fomentar el éxito del aprendizaje. Los objetivos que se pretenden alcanzar a través de ambos videojuegos son:

- Destacar la importancia de la pedagogía lúdica a través del folklore y su manifestación renovada en los videojuegos, aportando reflexiones para su inclusión en los aprendizajes.
- Iniciar a los alumnos en la percepción del folklore a través de los videojuegos.
- Fomentar el uso de los videojuegos creados por los docentes en función de los contenidos curriculares vigentes.

Metodología

La metodología se basa en el aula cooperativa. La labor de los alumnos debe ser concebida de tal manera que se convierta en una tarea investigadora, en la que el profesor dirige y orienta su trabajo. El alumno es el principal agente y el profesor debe limitarse a acompañarle en la realización de la actividad, sirviendo como ayuda para salvar los inconvenientes que encuentre. Es importante destacar que, al igual que las clases de problemas, este tipo de actividad es un instrumento eficaz para que el profesor compruebe el aprovechamiento de las clases teóricas por parte del alumno.

Una experiencia de Innovación Docente como ésta es una buena oportunidad para desarrollar el aprendizaje social y cooperativo, pues poner a trabajar a los estudiantes en grupos puede generar situaciones competitivas o individualistas. A continuación, se describe, desde el punto de vista metodológico, el diseño y aplicación del proceso llevado a cabo, junto con los recursos utilizados:

Edición con *Eadventure*

Eadventure es un *software* libre que permite crear videojuegos de aventuras gráficas *point and click* en entornos seguros y libres para la exploración por parte de los alumnos. Posee potentes características diseñadas especialmente para su uso en educación sin necesidad de programar, reduciendo y facilitando el proceso creativo.

Además, los videojuegos creados con este *software* pueden ser empaquetados como *learning objects* para ser utilizados en entornos virtuales de enseñanzas (aulas virtuales, por ejemplo, *moodle*) o almacenados en repositorios. De igual modo, funciona con Windows, Mac y Linux, lo que posibilita que puedan utilizarse en cualquier ordenador o incluso a través de internet.¹

Determinación del argumento de los videojuegos

La aventura del primer videojuego, *¿Qué es eso del folklore?*, comienza con la presentación del profesor Kauffman de la Universidad de Harvard que

¹ Recurso: Software *Eadventure* (<http://e-adventure.e-ucm.es>)

pedirá ayuda al jugador para delimitar el concepto de folklore. En la primera escena el profesor Kauffman define el concepto de folklore y explica al jugador el origen y significado de la palabra (Figura 1):

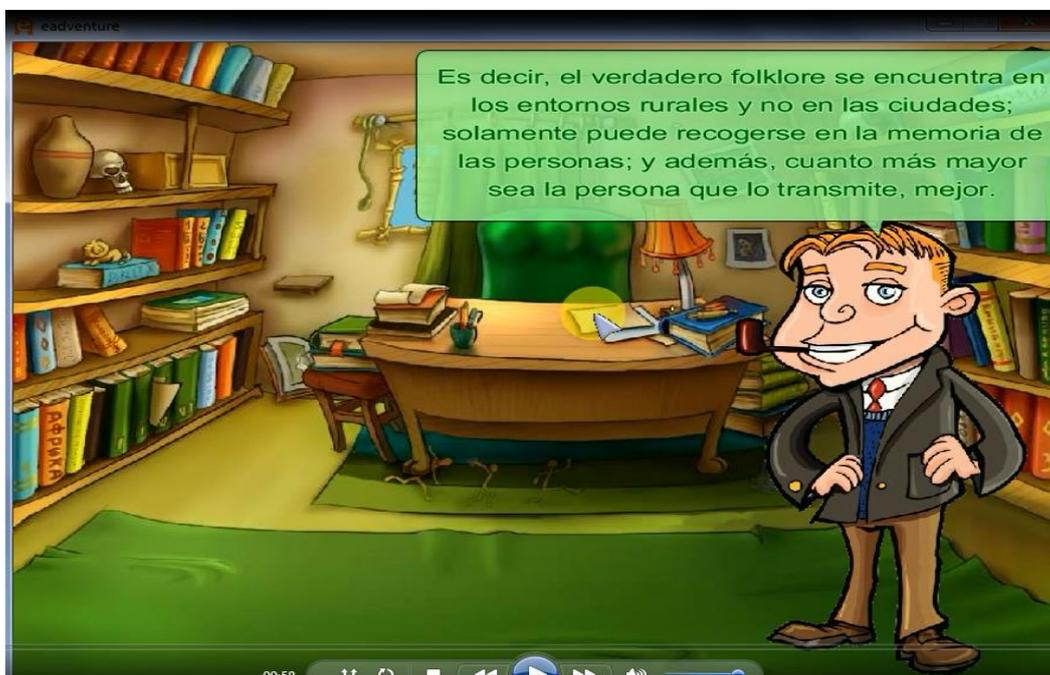


Figura 1. Primera escena: conversación con el profesor Kauffman

En la segunda escena se desarrolla la primera actividad, que consiste en arrastrar a un libro blanco los objetos integrados dentro del concepto folklore, ayudando a Kauffman a recoger la “cultura oficial” (Figura 2):



Figura 2. Segunda escena: actividad de objetos representativos de folklore

Después, el jugador camina por el campo junto al profesor Kauffman y charlan con un granjero, al que el profesor le despoja de una gaita para llevarla a un museo de instrumentos (Figura 3):



Figura 3. Tercera escena: sustracción de la gaita

A continuación, se realiza la segunda actividad en la siguiente escena, un mapa de Castilla y León, en el que el jugador debe relacionar la imagen de seis instrumentos tradicionales con su sonido (Figura 4):



Figura 4. Cuarta escena: actividad de identificación de instrumentos folklóricos en Castilla y León

A continuación, el profesor Kauffman regresa a la ciudad y discute con un músico callejero sobre los límites del “folklore” (Figura 5):

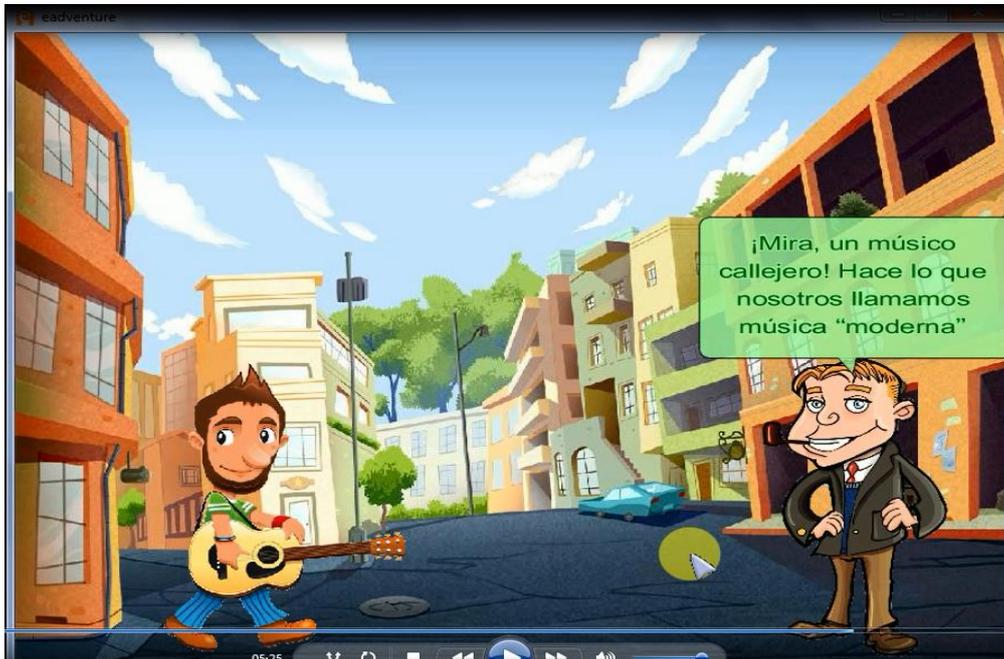


Figura 5. Quinta escena: discusión con el músico callejero

La última actividad de este videojuego consiste en el visionado de un vídeo de un grupo leonés de música folk que el músico recomienda al jugador (Figura 6):

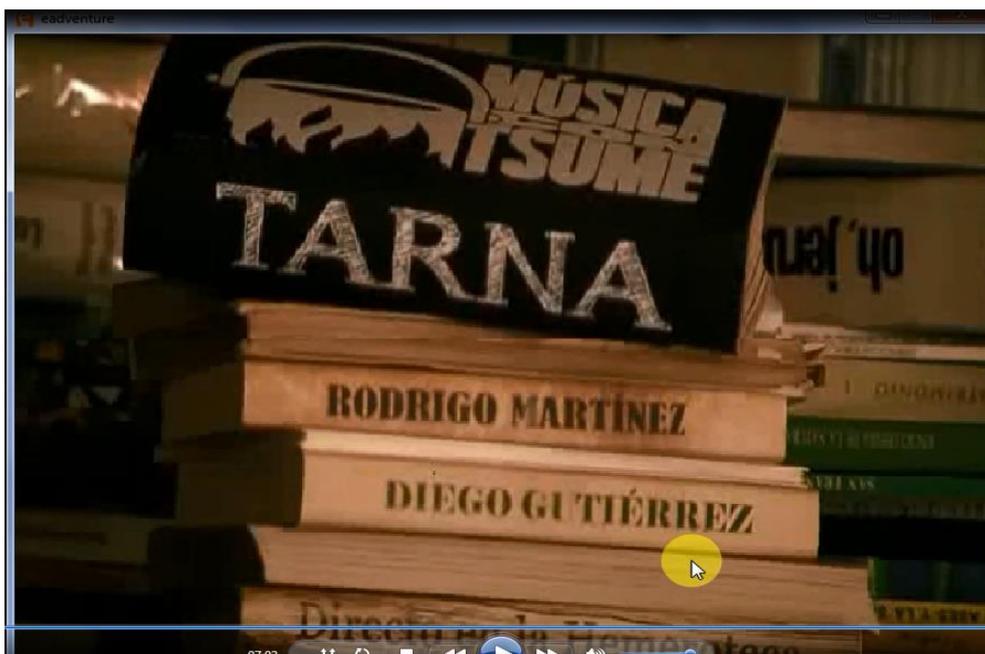


Figura 6. Sexta escena: interpretación Grupo Tarna

El segundo videojuego, *La saga de Star Wars con folklore*, comienza con una escena protagonizada por el personaje de Han Solo, que proveerá de instrucciones al jugador para llegar a la siguiente escena (Figura 7):



Figura 7. Primera escena: presentación de Han Solo

En la segunda escena el personaje de Leia, dará las pautas para la primera actividad que consiste en unir etiquetas con nombres de instrumentos con la imagen del instrumento correspondiente (Figura 8):

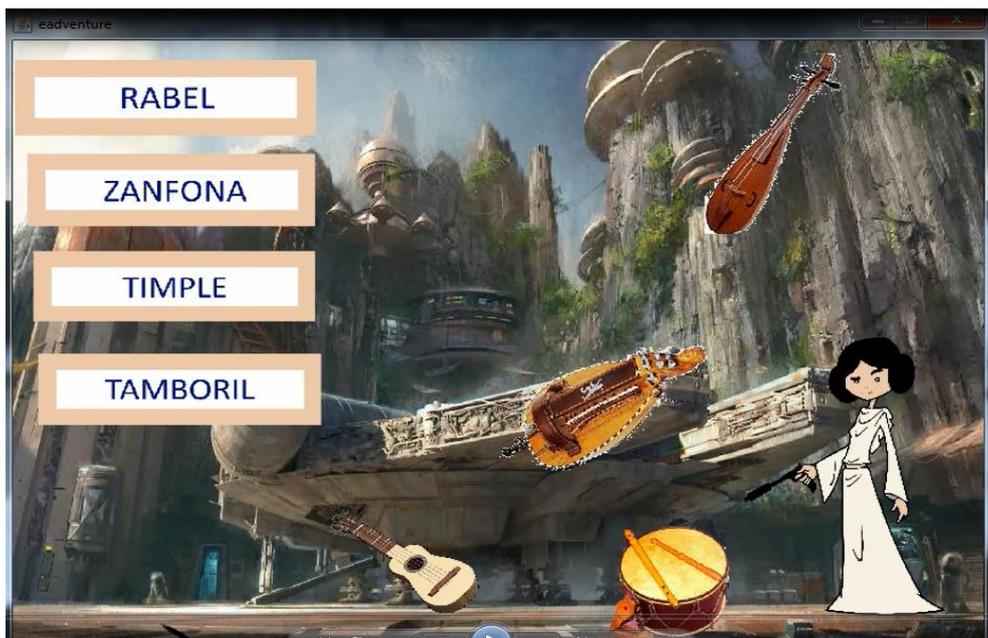


Figura 8. Segunda escena: primera actividad de identificación de instrumentos

Cuando el jugador completa correctamente el reto, la etiqueta de cada instrumento se resalta en color verde y un audio como refuerzo educativo indica que está realizado de manera correcta. Si por el contrario no es correcto, un audio anima al jugador a intentarlo de nuevo.

Una vez finalizada la actividad, con todas las etiquetas resaltadas en color verde, el jugador pasa a la tercera escena que contiene la segunda actividad. En esta ocasión es el personaje de Obi wan Kenobi quien dará las instrucciones al jugador para realizar la actividad en la que constan tres objetos: espada láser de Lucke Skywalker, casco de Darth Vader y la nave Halcón Milenario. Al pulsar sobre cada uno de esos objetos sonará una canción popular, concretamente *Romance del Conde Olinos*, *Ya se van los pastores* y *Arroyo claro* (Figura 9):

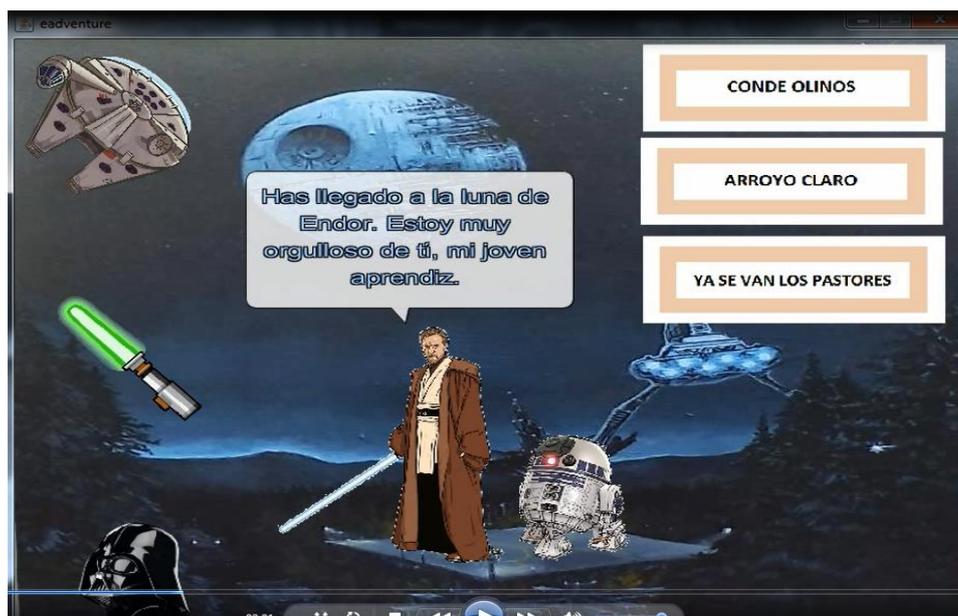


Figura 9. Tercera escena: segunda actividad de audición de canciones populares

Finalizada la actividad el jugador clicará sobre la Estrella de la Muerte para pasar al siguiente reto de la cuarta escena, que se desarrollará en la nave de Darth Sirious y Darth Vader. En esta escena, el personaje del maestro Yoda dará las instrucciones al jugador para completar los retos y llegar a la escena final. Consiste en unir cada traje típico de una determinada comunidad con el audio correspondiente: jota burgalesa, pandeira gallega y jota asturiana (Figura 10):

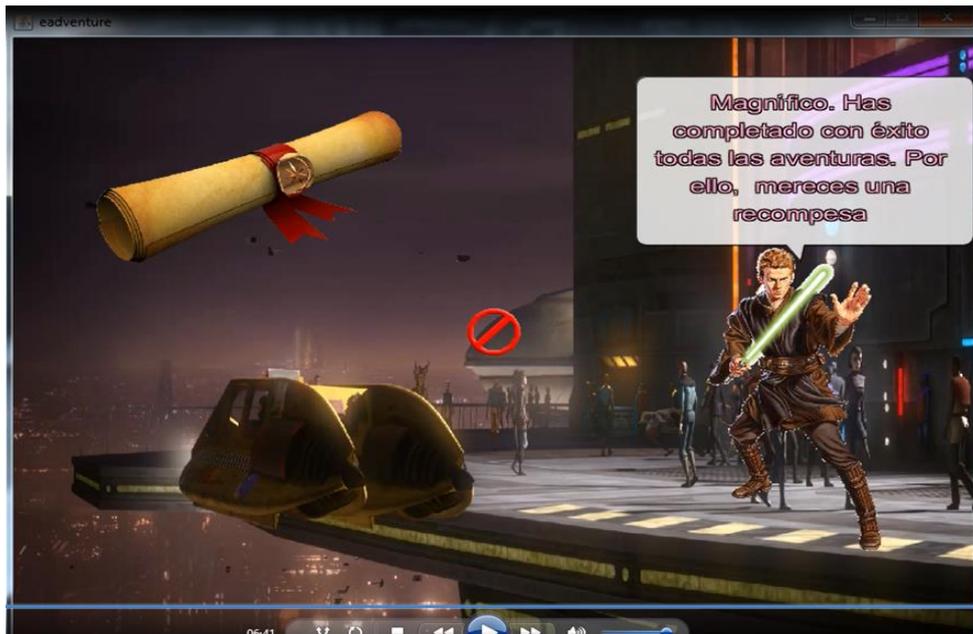


Figura 10. Cuarta escena: tercera actividad de identificación de trajes típicos con audios

En la quinta escena el personaje de Anakin Skywalker dará las instrucciones necesarias para pasar a la última escena y recibir la recompensa final, que es un traje Jedi, por haber realizado todas las actividades correctamente. Es decir, el protagonista del juego ha conseguido pasar de ser un aprendiz a convertirse en un maestro Jedi (Figura 11):²



Figura 11. Quinta escena: recompensa final

²² Recursos: imágenes, audios y vídeos (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>).

Para la creación de los videojuegos ha sido necesaria la selección e incorporación de escenas, personajes, objetos de atrezzo, actividades musicales, fondos, zonas activas, configuración de salidas y perfil de evaluación, todo lo cual se ha realizado mediante los tutoriales de *Eadventure*.

Ejecución de los videojuegos en Educación Secundaria

A lo largo de la jornada lectiva del 11 de mayo de 2016, concretamente desde las 9h hasta las 10h, dos alumnos universitarios de la especialidad de Música del Máster, durante su periodo de prácticas de intervención, pusieron en práctica el videojuego *¿Qué es eso del folklore?* con los 26 alumnos de tercero de Educación Secundaria Obligatoria en el Colegio San José de Salamanca. El segundo videojuego titulado *La saga de Star Wars con folklore*, fue llevado a cabo el 13 de mayo de 2016 desde las 10h hasta las 11h con 25 alumnos también de tercero de ESO en el citado colegio, centro de secundaria asignado a otros dos alumnos universitarios de la especialidad de Música del Máster durante su periodo de prácticas de intervención. Ambas aplicaciones fueron coordinadas por la autora del presente artículo.

Resultados

Para analizar la viabilidad de la experiencia, se diseñó y validó un cuestionario formado por 4 ítems a los que los alumnos respondieron en una escala tipo Likert de 5 puntos, destinados a valorar la importancia que conceden a su aprendizaje sobre el folklore. La encuesta fue aplicada al final de cada sesión con los alumnos, siendo representativa del resultado final de las experiencias realizadas. Como consecuencia de los datos obtenidos, confirmamos que la realización de las experiencias docentes, integradas por el folklore y los videojuegos, favorece el aprendizaje eficiente de los alumnos en el ámbito musical.

Conclusiones

Los beneficios que aportan los videojuegos en el campo de la educación solo podrán obtenerse con el compromiso de un profesorado que se plantee nuevos retos, que no sea conformista y siempre busque más allá para conseguir captar la atención de los alumnos. El valor educativo de los

videojuegos se apoya en el elemento motivador, que permite a los docentes aprovechar esa fascinación del alumnado por las aventuras digitales, para transmitir valores y contenidos curriculares de una manera atractiva e innovadora, tal y como ha quedado demostrado (Ramos y Botella, 2015a).

Dado que la sociedad cambia, el maestro no debe ser única y exclusivamente trasmisor de conocimientos, sino que debe aportar nuevos retos, innovando a través de nuevas metodologías, estando activo y comprometido en todo momento en su tarea como docente. Utilizar los videojuegos en el ámbito educativo, implica incluir un espacio subjetivo que posibilita la simulación de roles y actividades simbólicas. Los juegos son escenarios o espacios, que interpretan la vida a través de la variedad de experiencias y posibilidades (Ramos y Botella, 2015b).

El uso de los videojuegos en el aula puede ser una herramienta de gran utilidad dadas sus características, entre las que creemos oportuno destacar la interactividad con el alumno junto a la capacidad de la motivación y dinamismo. Al ser un recurso con el que los alumnos están familiarizados resulta de gran utilidad porque no solo lo usan en el aula, sino también en su tiempo libre, facilitando su implicación en el aprendizaje.

En definitiva, los videojuegos permiten al alumnado y a los docentes la posibilidad de desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde otra perspectiva, que genera experiencias profundas como la construcción personal, la autonomía y el aprendizaje por descubrimiento. Esperamos que el presente trabajo pueda servir de reflexión y de punto de partida para todo aquel docente que pretenda innovar en su práctica educativa a través de los videojuegos

Bibliografía

Arévalo Galán, Azahara. 2009. "Importancia del Folklore Musical como práctica educativa". *Revista LEEME*, 23, 1-14
<http://musica.rediris.es/leeme/revista/arevalo09.pdf> (Fecha de consulta 10/05/2016)

Banco de Imágenes y Sonidos del INTE de Formación del Profesorado. 2012. Secretaría de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades.
<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> (Fecha de consulta 30/01/2018)

Botella Nicolás, Ana María. 2013. "Las canciones de boda del Cancionero Musical de la Lírica Popular Asturiana de Eduardo Martínez Torner". *Revista de Folklore*, 378, 4-15. <http://www.funjdiaz.net/folklore/pdf/rf378.pdf> (Fecha de consulta 30/01/2018)

Botella Nicolás, Ana María; Cervera Martínez, Josefa y Sayas Roger, Joaquín. 2014. "Etnomusicología y tradición en la música de Chelva. Una propuesta didáctica en el aula de secundaria". *Revista de Folklore*, 390, 13-39. https://www.researchgate.net/profile/Ana_Botella_Nicolas/publication/265685864_Etnomusicologia_y_tradicion_en_la_musica_de_Chelva_Una_propuesta_didactica_en_el_aula_de_secundaria/links/5418b0d60cf203f155adb4fc.pdf (Fecha de consulta 10/02/2018)

Díaz G Viana, Luis. 2005. "Sobre el folklore en la actualidad y la pluralidad en la lectura". *Revista OCNOS*, 1, 35-41. <http://www.redalyc.org/html/2591/259120382003/> (Fecha de consulta 10/02/2018)

López Chavarri, Eduardo. 1927. *Música Popular Española*. Barcelona: Editorial Labor.

Martín Escobar, María Jesús. 1992. "El folklore musical en la enseñanza". *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 13, 53-65. <http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/impresa/54/1532> (Fecha de consulta 10/02/2018)

Olmeda, Federico. 1992. *Cancionero popular de Burgos*. Excelentísima Diputación Provincial de Burgos: Amabar.

Palacios, Miguel Ángel. 1984. *Introducción a la música popular castellana y leonesa*. Burgos: Junta de Castilla-León.

Pedrell, Felipe. 1958. *Cancionero popular español*. Barcelona: Editorial de música Boileau.

Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María. 2015a. "Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en Educación Primaria". *Revista Opción*, 31(1), 609-619. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005033> (Fecha de consulta 06/02/2018)

Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María. 2015b. "Educación musical a través de los videojuegos en la etapa de educación infantil". En *Experiencias y recursos de innovación en Educación Infantil*, coords. Gómez, C. J. e Izquierdo T., 109-206. Murcia: Servicio publicaciones Universidad de Murcia (Edit.um).

Ramos Ahijado, Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María. 2016. “La integración del videojuego educativo con el folclore. Una propuesta de aplicación en educación primaria”. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 115-121. <http://revistas.um.es/reifop/article/view/267281/197721> (Fecha de consulta 06/02/2018)

Ramos Ahijado; Sonsoles y Botella Nicolás, Ana María y Fernández Gil, Zulema. 2016. “El folclore de Arenas de San Pedro y su repercusión en la educación musical. Propuestas educativas con el audiovisual”. *Revista de Folklore*, 412, 22-40. <http://www.redalyc.org/html/2170/217047011011/> (Fecha de consulta 08/02/2018)

Sánchez Rodríguez, Virginia. 2014. “Una propuesta educativa de escucha en relación con la imagen a través de la serie de animación Little Amadeus”. *Cuadernos de Etnomusicología*, 4, 60-87 http://www.sibetrans.com/etno/public/docs/cuadernos-de-etnomusicologia-4-12-sanchez-rodriguez_1.pdf (Fecha de consulta 10/02/2018)

Schindler, Kurt. 1941. *Folk Music and Poetry of Spain and Portugal*. New York: Hispanic Institute in the United States.

Software Eadventure. 2012. Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/>

Tutoriales Eadventure. 2012. Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/tutorial/>