

# Actividades de refuerzo dinámicas en la asignatura de Música

**Autor:** Miralles Álvarez, María Pilar (Licenciada en Música y Maestra de Educación Primaria).

**Público:** Profesores de Música de Secundaria. **Materia:** Música. **Idioma:** Español.

**Título:** Actividades de refuerzo dinámicas en la asignatura de Música.

## Resumen

El presente artículo responde a la necesidad de proponer alternativas a la metodología docente en cuanto a un tipo de actividades llamadas: "actividades de refuerzo", en la materia de Música de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se proponen diferentes actividades cuyo objetivo será no sólo que los alumnos repasen y refuercen los contenidos aprendidos en dicha área, sino también motivarlos y hacer de este tipo de actividad un juego, con el que poder divertirse y disfrutar, a la vez que aprender e interactuar con sus compañeros de clase, sin dejar de lado la parte más formal de la asignatura.

**Palabras clave:** Música, Inglés, Tecnología, ABP, actividades de refuerzo.

**Title:** Dynamic reinforcement activities in the subject of Music.

## Abstract

This article responds to the need to propose alternatives to teaching methodology in terms of a type of activities called "reinforcement activities", in the subject of Music of Secondary Education. To this end, different activities are proposed, whose objective will be not only that students review and reinforce the contents learned in that area, but also motivate them and make this type of activity a game, so they can have fun and enjoy themselves, while they learn and interact with their classmates, without leaving aside the more formal part of the subject.

**Keywords:** Music, English, Technology, project-based learning, reinforcement activities.

Recibido 2017-08-12; Aceptado 2017-08-17; Publicado 2017-09-25; Código PD: 087044

## MARCO TEÓRICO

En Educación Secundaria, los estudiantes pasan algunas veces por etapas difíciles para ellos debido a la pubertad y la adolescencia, donde se producen cambios tanto físicos como psicológicos. De ahí la necesidad, de que el docente conozca perfectamente las características psico-evolutivas de sus alumnos, para a partir de esa base, poder diseñar programaciones didácticas adecuadas a su edad y poder educar siendo consciente del contexto en el que está ubicado.

A estas edades, los alumnos suelen tener un porcentaje menor de motivación hacia los estudios si lo comparamos con la etapa educativa anterior (Educación Primaria). Si a esto, se le añade, la poca importancia que se le da a la asignatura de Música en la comunidad educativa, el resultado es menos motivación en esta materia con respecto a otras áreas de conocimiento y, por ende, docentes que deben enfrentarse cada día a estudiantes que no tienen ningún interés en su asignatura.

A raíz de estos problemas, el modelo educativo constructivista surge como una solución. No sólo los alumnos se encuentran más motivados, sino que se produce un aprendizaje significativo, a través de diversos tipos de actividades como las actividades de conocimientos previos, en las que los estudiantes conectan con aquellos conocimientos que ya tenían y los enlazan y desarrollan con los nuevos. O como el tipo de actividad con el que se va a trabajar, a las que se le llaman: actividades de refuerzo, cuyo objetivo es repasar y consolidar los contenidos curriculares tratados en clase.

Este proyecto se ha basado principalmente en un nuevo modelo educativo que nace del constructivismo, llamado: aprendizaje basado en proyectos. Como bien indica su nombre, se trata de que los discentes aprendan a través de proyectos que abarcan más de una asignatura. En este sentido, la Música actuaría como materia interdisciplinar, ya que trabajará mano a mano, en este proyecto, con las asignaturas de Tecnología e Inglés. El área de Tecnología será la encargada de elaborar los recursos necesarios para el proyecto. Y el área de Inglés ayudará a fomentar el bilingüismo, que poco a poco está siendo implantado en los centros escolares.

La segunda parte del proyecto se centrará en el juego propiamente dicho, lo cual ofrece más motivación a los alumnos, junto con otros beneficios que se detallarán más adelante.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **Objetivo general**

Motivar a los discentes y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje haciendo que retengan los contenidos trabajados en clase. Para ello se contará con la ayuda de las materias de Tecnología e Inglés.

### **Objetivos específicos**

1. Fomentar en los alumnos la creatividad y el aprovechamiento de juegos o recursos conocidos, reformulando sus propias reglas.
2. Estimular el trabajo en equipo tanto a nivel alumno/alumno, alumno/profesor, como profesor/profesor.
3. Fomentar la iniciativa personal y el respeto y empatía hacia las personas.
4. Convertir la Música en una materia útil y transversal para otras asignaturas.
5. Reforzar la asimilación de los contenidos curriculares en Música, ya sea: lenguaje musical, cultura e historia de la música, interpretación, creación y/o producción musical o uso de las TICs.

## **METODOLOGÍA**

### **Temporalización**

Este proyecto ha sido diseñado para 3º ESO. Se realizará desde principios de curso hasta su finalización, ya que se elaborarán distintos juegos durante los diferentes trimestres. Cada juego constituye un pequeño proyecto en sí mismo, en el que se despliega un proceso de elaboración de los recursos necesarios para cada uno de ellos en el que el alumno es un elemento activo y el docente pasa a un segundo plano.

A la hora de la elaboración de los juegos, se deberán reunir y poner de acuerdo los tres docentes (el de Inglés, Tecnología y Música) para establecer cuándo se va a iniciar y cuándo se va a finalizar la construcción de los mismos y para la repartición de ciertas tareas que pueden ser abordadas desde diferentes asignaturas. De esta manera cada profesor puede insertar este proyecto en su programación docente lo más cómodamente posible en cada trimestre, teniendo en cuenta, que se debe jugar con los juegos antes de las evaluaciones de sus respectivos trimestres.

### **Premisas básicas**

Todos estos juegos serán elaborados por grupos de cuatro personas como máximo. Lo más conveniente es que en cada trimestre se hagan nuevos grupos, con el fin de que todos los discentes trabajen con distintos compañeros, vean la diversidad de opiniones que puede haber en un grupo de trabajo y aprendan a respetar a los demás, entre otras cosas. En la medida de lo posible y teniendo en cuenta el criterio del docente de Tecnología, todos los materiales que se usen para la creación de los juegos serán materiales reciclados que no supongan ningún riesgo o peligro para los alumnos.

Una vez confeccionados, deberán jugar no sólo con sus propios juegos sino también con los de los demás, para poder de esta manera, repasar más conceptos. Por otra parte, se podrá jugar con el material tanto en pequeños grupos, que se especificará en lo sucesivo, con el número de jugadores en cada juego; como en gran grupo, es decir, toda la clase y ser el profesor quien ejerza de moderador o presentador. Esto lo decidirá cada docente según su criterio. Dependiendo del nivel de inglés de los alumnos y de la recomendación del docente de Inglés, en los juegos del segundo y el tercer trimestre, las respuestas podrán hacerse en castellano. Pero las preguntas deberán estar siempre en inglés.

El profesor debe establecer de forma clara las reglas de cada juego y repetirlas las veces que sean necesarias para que no se pierda el sentido del juego. Con respecto a esto, los alumnos confeccionarán un pequeño guion en castellano e

inglés, para cada juego. De esta manera, tendrán a mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas, podrán jugar otras clases de este nivel y podrán ser utilizados por otros docentes de Música del centro educativo.

## FASES DEL PROYECTO

### Primer trimestre: “La ruleta musical”

Se trata de emular el famoso concurso de televisión, por lo que en cada juego deberá haber un presentador. Se jugará en grupos de cuatro personas (o como máximo cinco).

En primer lugar, la persona que haga de presentador será el que coja una tarjeta (donde hay escrita una frase y una pista) y procederá a colocar las correspondientes casillas en blanco de las letras de cada palabra, las cuales formarán una frase que habrá que descifrar. El presentador dará una pista a los jugadores acerca de lo que trata la frase que contiene el panel con el que se empezará a jugar. Se tendrán que descifrar tres paneles diferentes que se explicarán más adelante.

A continuación, los alumnos deberán girar la ruleta para decir una letra e ir consiguiendo puntos. Una vez que pare la ruleta, si la casilla que ha tocado es un número, significa que se puede conseguir ese mismo número de puntos si se acierta una consonante que aparezca en el panel. Las vocales se podrán comprar con 100 puntos. Si se acierta la letra que tiene la frase del panel, se vuelve a tirar, si no, se pierde el turno y pasa a tirar el siguiente jugador. También se pierde el turno si se repite una letra que ya había sido dicha.

El jugador que acierte un panel gana 500 puntos. Los puntos conseguidos en los diferentes paneles se sumarán al final del juego. El alumno que haya obtenido la máxima puntuación al finalizar los tres paneles se proclama ganador.

Los tres tipos de paneles del juego son diferentes. Se jugarán en el siguiente orden:

1. El panel clásico: en primer lugar, se jugará con un panel clásico, es decir, únicamente intentando adivinar el panel propuesto.
2. El panel desordenado: en segundo lugar, el panel que aparecerá tendrá palabras sueltas desordenadas que tendrán que ir descubriendo y deberán ordenarlas para adivinar la frase.
3. El panel oculto: por último, el panel propuesto aparecerá con una palabra cuyas letras no se darán a conocer, aunque sean dichas, pero sí se mostrará el número que contiene. Se llamará la “palabra oculta” y deberá ser adivinada de una vez. Las casillas de esta palabra aparecerán en rojo. Quien adivine la palabra oculta ganará 200 puntos.

La ruleta quedaría dividida en 12 quesitos de diferentes colores. El significado de cada uno de ellos se detalla a continuación:

- 25, 75 y 100: se ganan 25, 75 y 100 puntos respectivamente, por el número de veces que aparezca la letra acertada en el panel.
- Pregunta: para poder decir una letra deberá acertar la pregunta propuesta. Se ganan 50 puntos por el número de veces que la letra acertada aparezca en la frase a descubrir.
- La verdad: para poder elegir una letra se deberá acertar una pregunta de verdadero o falso. Se ganan 50 puntos por el número de veces que contenga el panel la letra acertada.
- Test: para poder decir una letra se tendrá que acertar una pregunta tipo test, con tres opciones. Se ganan 50 puntos por el número de veces que aparezca la letra en la frase.
- Palmeo: se debe palmeo un ritmo dado por el presentador en una tarjeta. Si se hace correctamente se elige letra y se ganan 50 puntos por el número de veces que aparezca dicha letra en el panel.
- Quiebra: se pierden todos los puntos ganados durante el panel correspondiente.
- Pierde turno: no se puede elegir letra, el turno pasa al siguiente jugador.
- Comodín: el presentador le entrega al jugador una tarjeta de comodín. Con ella podrá evitar perder todos sus puntos si cae en el quesito de la quiebra, no perderá el turno si cae en la casilla de perder el turno y cuando no acierte una letra o

la repita, podrá también usarlo para seguir girando la ruleta y no perder así el turno. Una vez se utilice, se entregará al mediador o presentador del juego, pues sólo podrá ser usado una vez.

#### Elaboración

- Creación de paneles para las letras del juego. (Tecnología).
- Construcción de las ruletas. (Tecnología).
- Elaboración de las frases en inglés para los respectivos paneles y de las preguntas y respuestas correspondientes a cada quesito de la ruleta. Todo ello irá escrito en tarjetas para el presentador. (Inglés).
- Creación de los espacios en blanco y en rojo, las letras para la frase a descifrar y del comodín. (Inglés, Tecnología o Música).

### Segundo trimestre: "Next"

Se jugará por equipos de tres personas y por cada juego, habrá entre dos o tres equipos. Se elegirá a un presentador o moderador que será el encargado de leer las preguntas, poner las audiciones, decir si son o no correctas las respuestas y estar pendiente del tiempo, para lo que contará con un cronómetro. El símil del conocido juego de televisión "Pasapalabra" consta de varios ejercicios, de los que he seleccionado tres, que se explican más adelante, y a los que llamaremos: "¿A qué te suena?", "Memo-relación" y el "Rosco". En las dos primeras pruebas se trata de conseguir el máximo número de segundos posible, puesto que el tiempo conseguido en estas pruebas será el que dispongan los jugadores para la prueba final.

#### 1. "¿A qué te suena?"

Consiste en adivinar un fragmento de melodía que sonará durante unos pocos segundos. Se podrán dar como máximo tres pistas. Una antes de la audición, otra en el segundo turno y la última en el tercer turno. Jugará un solo integrante de cada equipo. Ellos, deberán pulsar o encender un artefacto una vez sepan cuál es la melodía que están escuchando. Si el primer jugador que pulse el artefacto no acierta, se hará rebote y el discente del otro equipo deberá dar su respuesta. Por cada melodía adivinada con una sola pista se ganarán tres segundos, con dos pistas dos segundos y con tres, un segundo.

#### Elaboración

- Construcción de un artefacto que se pulse o se le dé a un interruptor y se encienda una bombilla (como en el ejemplo de la Figura 5) o genere un sonido. (Tecnología).
- Elección de las audiciones. Deberán ser obras musicales conocidas de compositores trabajados en clase. (Música).
- Elección de unos fragmentos a reproducir que sean relevantes de cada obra. (Música).
- Grabación en un CD de, como mínimo, 12 obras musicales diferentes. (Tecnología).
- Elaboración de fichas con el nombre de la melodía que va a sonar, el número en el que aparece en el CD para reproducirla con mayor rapidez y las tres pistas que se pueden dar. (Inglés).

#### 2. "Memo-relación"

Como su propio nombre indica, hay que relacionar un concepto con otro. Cuando un jugador del equipo acierte una relación podrá seguir jugando, si falla, pasará el turno al jugador siguiente. Se debe de estar atento ya que hay memorizar las palabras que ya han sido dichas por el compañero para poder efectuar las relaciones en el menor tiempo posible. Constará de dos paneles: el primero tendrá 3/3 palabras y el segundo 6/6. Habrá un tiempo máximo que será determinado por los alumnos. El equipo que complete un panel gana dos segundos, el que complete los dos, gana ocho segundos.

#### Elaboración

- Elección de las palabras a relacionar. (Música).

- Traducción de las palabras elegidas. (Inglés).
- Creación de los dos paneles mediante un programa de ordenador como Power-Point, en los que las palabras vayan desapareciendo según vayan siendo acertadas. (Tecnología).

### 3. “Rosco”

Contendrá 26 letras (sin la ñ), las cuales estarán presentes en la palabra de la respuesta. Se le sumarán los segundos obtenidos en las pruebas anteriores a tres minutos, con el fin de disponer de tiempo suficiente para leer las preguntas en inglés y contestarlas. Cada letra deberá ser contestada por un miembro del grupo diferente. Es decir, el presentador leerá la definición correspondiente a la letra A, cuando termine le dará al tiempo y entonces el alumno uno contestará. Una vez que haya contestado, el presentador parará el tiempo y leerá la pregunta de la letra B, después se volverá a contar el tiempo y el alumno dos contestará. Por tanto, el alumno tres responderá a la C, el uno a la D, el dos la E y así sucesivamente. Cada vez que fallen una letra o digan “next” se parará el tiempo y pasará el turno al equipo siguiente. Los miembros de los equipos podrán hablar en voz baja entre ellos mientras no les toque jugar. Ganará el equipo que haya acertado un mayor número de letras y con menos fallos.

#### Elaboración

- Redacción de preguntas y respuestas que correspondan a cada una de las letras del abecedario en plantillas A4 para facilitar la lectura del presentador. (Inglés).
- Creación de tres roscos pequeños con soporte, para poder mantenerse en pie encima de la mesa. En ellos se podrán poner y quitar fácilmente las letras acertadas en color verde, en rojo las que no y en azul las que todavía no han sido adivinadas. Estas letras pueden escribirse en tapones de botellas de plástico, por ejemplo, para así poder reciclar. (Tecnología).

### Tercer trimestre: “Artévete” (arte + atrévete)

Se trata del exitoso juego de mesa “Party” por lo que se tendrá que construir un tablero parecido al del juego. Se juega por equipos de, como máximo, cuatro personas. Las figuras o peones que representen a cada uno de los equipos serán gramófonos y cada vez que se supere una prueba se le dará un disco del color de la pregunta acertada. El objetivo es superar correctamente una prueba de cada una de las seis categorías diferentes existentes en el tablero, para poder obtener un disco. Una vez conseguidos los seis discos, el peón se dirigirá a la casilla central para realizar la prueba final, para lo cual, los equipos contrincantes elegirán una de las seis categorías a la que tendrán que responder correctamente para poder ganar el juego. Si no se acierta tendrán que esperar hasta el próximo turno para volver a intentarlo.

#### Material necesario para el juego (Tecnología):

- Tablero que lleve incorporado o bien, a parte, un artefacto que calcule 40 segundos de tiempo. Por ejemplo, un tablero que tenga un circuito con rampa para una canica, de tal forma que cuando llegue al final del recorrido hayan pasado 40 segundos.
- Peones en forma de gramófono en los que se puedan colocar los discos. Todos ellos confeccionados con material reciclado.
- Discos. Con material reciclado o madera.
- Tarjetas en las que aparezcan en cada una de ellas, una pregunta, junto con su respuesta, de todas las categorías excepto la de “Interpretando” que irá a parte. Se da la opción de elaborarlas a mano o a ordenador.

Las seis pruebas de las que consta este juego son:

#### 1. “La búsqueda”:

Un miembro del equipo deberá buscar en una plantilla llena de dibujos lo que se le indique, en un tiempo determinado. Por ejemplo: 5 figuras rítmicas que duren un tiempo o 4 instrumentos musicales de viento madera.

#### Elaboración

- Elección de los dibujos o figuras a buscar. (Música).
- Creación de dos plantillas llenas de dibujos y figuras en blanco y negro mediante un programa de ordenador como puede ser Word o Power- Point. (Tecnología).
- Tarjetas con las preguntas y respuestas. (Música o Inglés).

#### 2. "A dibujar"

Un alumno debe comunicar a su equipo el nombre indicado en la tarjeta mediante simples trazos o dibujos para que puedan adivinarlo. Por ejemplo, dibujar un clarinete bajo. Para ello, no podrá hablar, emitir sonidos, gesticular, ni tampoco escribir letras y/o números.

NOTA: Se necesitarán folios en blanco para poder dibujar, un lápiz y una goma de borrar.

#### Elaboración

- Elección de las palabras a dibujar. (Música).
- Traducción de las palabras elegidas. (Inglés).
- Tarjetas con la palabra a dibujar. (Música o Inglés).

#### 3. "La pregunta"

Un estudiante de otro equipo hace la pregunta al grupo que le ha tocado esta casilla. Este debe elegir quién responderá, aunque antes de dar la respuesta pueden consultar entre ellos. Sólo se podrá dar una única respuesta. Un ejemplo de pregunta podría ser: ¿quién compuso las Cuatro Estaciones?

#### Elaboración

- Elaboración de preguntas. Pueden hacerlas directamente en inglés o primero en castellano y después traducirlas. (Música y/o Inglés).
- Tarjetas con las preguntas y respuestas. (Música o Inglés).

#### 4. "Interpretando"

El equipo entero y en conjunto, deberá interpretar correctamente una melodía con la flauta dulce o bien, un ritmo mediante percusión corporal. Se les dará un minuto de tiempo para prepararlo.

#### Elaboración

- Elección de melodías (pueden ser sacadas de internet). (Música).
- Creación de ritmos en los que se utilicen más de una parte del cuerpo. (Música).
- Pasar tanto las melodías elegidas como los ritmos creados, a un programa de ordenador de confección de partituras como puede ser Finale o Sibelius. (Música).
- Si el profesor de Tecnología lo estima oportuno, se construiría un cronómetro o artefacto que cuente un minuto de tiempo.

#### 5. "Tararéame"

Un discente debe tararear una obra musical conocida y estudiada durante el curso (pueden ser bandas sonoras) y su equipo debe adivinarla con un límite de tiempo de 40 segundos. Por ejemplo, tararear la Novena de Beethoven.

#### Elaboración

- Elección de obras a tararear. (Música).
- Tarjetas con el nombre de la obra. (Música).

#### 6. "Prohibido"

Consiste en definir en inglés una palabra dada para que los demás miembros del grupo la adivinen, sin tener que utilizar otras tres que tienen relación con esta, a las que llamaremos "palabras prohibidas". Si se dijera una de ellas, cualquiera de los contrincantes deberá hacer sonar un objeto creado para ello. Se contará con un minuto de tiempo.

#### Elaboración

- Creación de un objeto sonoro para que cuando un alumno diga una palabra prohibida el equipo contrario lo haga sonar, por lo que el discente perderá el turno. Por ejemplo, un circuito de poleas que haga sonar una pequeña campana. (Tecnología).
- Construcción de un artefacto o reloj que calcule un minuto de tiempo. (Tecnología).
- Elección de palabras que deban ser definidas con sus correspondientes tres prohibidas. Todo ello en inglés. (Inglés).
- Tarjetas con las palabras. (Música o Inglés).

### EVALUACIÓN

Una vez realizados cada uno de los juegos, se intercambiarán y se procederá a su juego.

Para comprobar si efectivamente estas nuevas actividades de refuerzo creadas han conseguido su objetivo, se realizarán tres exámenes, uno al finalizar cada trimestre, en los que se evaluarán los contenidos curriculares dados, en sus respectivos trimestres.

### Procedimiento

- Observación sistémica de las actitudes y comportamientos de cada uno de los alumnos durante las sesiones de este proyecto que quedarán reflejados en una plantilla diseñada por el docente de Música con ayuda de sus compañeros, que tendrán que completar todos los profesores implicados en el proyecto.

- Corrección de las preguntas y respuestas de los juegos. Se deberá comprobar si las preguntas y las respuestas que los alumnos han planteado están bien, de lo contrario, se corre el riesgo de que repasen unos conocimientos erróneos, sobre todo en la materia de Música y en la de Inglés.

- Evaluación de cada juego una vez haya sido confeccionado. Teniendo en cuenta una serie de ítems. Es decir, que será una misma nota para todo el grupo que haya participado en la elaboración de dicho juego.

- Elaboración de un examen final para cada trimestre, que cuente para la evaluación de dicho trimestre. Será tipo test con penalización, tres preguntas mal quitan una bien.

### Instrumentos de evaluación

Siguiendo a Cantón y Pino-Juste (2011), dado que cada estudiante tiene características diferentes, cada uno tiene más facilidad para demostrar sus conocimientos mediante un tipo de técnica u otra. En este sentido, no debe haber un único instrumento de evaluación sino varios, de manera que "se puedan definir las mejoras en el aprendizaje y detectar los errores lo antes posible para realizar una retroalimentación eficaz".

Los instrumentos de evaluación elegidos para este proyecto son:

- Registro de las actitudes y comportamientos observados en clase de cada alumno, mediante una plantilla creada por el profesor.

- Registro de lo observado en los juegos en sí, mediante otra plantilla con unos ítems específicos elegidos por el docente, donde se evaluará al grupo, es decir, no individualmente.
- Registro de todos los aspectos a tener en cuenta para la evaluación (actitud, examen, coevaluación, etc.) en una única plantilla para poder sacar la media de cada estudiante.
- Para la evaluación entre iguales y la autoevaluación, se les dará a los alumnos una plantilla elaborada previamente por el profesor, la cual se repartirá al final de cada mini proyecto, es decir, al final de cada trimestre.
- Examen tipo test de 20 preguntas con tres opciones con penalización, cada tres preguntas mal quita una bien.

## REFLEXIÓN Y OPINIÓN PERSONAL

El hecho de que cada mini proyecto, lleve a la consecución de un producto final con el que poder jugar y poder emular algunos conocidos programas de televisión, hace que la puesta en práctica del mismo sea más atractiva, excitante y todos quieran probarlo e intentar ganar a sus contrincantes.

Para la confección de los artefactos necesarios para cada juego se utilizarán, en la medida de lo posible y siguiendo las instrucciones del docente de tecnología, materiales reciclados. Por tanto, estaremos contribuyendo al desarrollo de uno de los temas transversales que considero, es indispensable: la educación ambiental.

Una de las ventajas de llevar a cabo este proyecto es que al realizarse con material reciclado y al abarcar objetivos de la asignatura de Tecnología, no supondría gastos adicionales.

Otra ventaja, es que el proyecto está orientado hacia el desarrollo de una educación bilingüe, que poco a poco está siendo implantada en todos los centros docentes de nuestro país, ya sean privados, concertados o públicos. Al colaborar con la asignatura de Inglés estamos contribuyendo a que el bilingüismo sea una realidad.

Algunos de los juegos contruidos (o incluso todos), pueden guardarse en el colegio y servir para cursos posteriores. Este puede ser el comienzo de una saga de juegos musicales educativos. Da pie, a que el siguiente año se construyan otros juegos que desarrollen otros contenidos curriculares.

No importa si el resultado no es totalmente como se espera, lo importante es seguir avanzando, descartando posibilidades no viables y mantener la ilusión y la vocación que un día le llevó a elegir esta profesión como la suya propia.

### Bibliografía

- Álvarez, J.M. (2010). Características del desarrollo psicológico de los adolescentes. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (28), 1-11.
- Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, (19), 1-9.
- Rodríguez, B. (2009). Aprendizaje basado en proyecto: desarrollando competencias. *Cuadernos Unimetanos*, (20), 30-32.
- Tapia, J. A. (1992). *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.