

## «HORN OVER». PROPUESTA EDUCATIVA PARA TRABAJAR REPERTORIO MUSICAL A TRAVÉS DE LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS

### *«Horn Over» Educational Proposal to Work Musical Repertory Through Video Game Music*

María Encarnación JIMÉNEZ GARCÍA 

Investigadora independiente

**RESUMEN:** Este artículo recoge dos aspectos unidos por un denominador común como es el tiempo empleado en actividades realizadas por el alumnado. Tiene su origen en el interés que suscitan en los estudiantes los videojuegos de cualquier índole. A través de esta propuesta didáctica, se pretende que los estudiantes aprendan los aspectos técnicos de la trompa, así como tener una visión más amplia de la importancia de la trompa en otros ámbitos de la vida.

Para ello se detallarán diversas sesiones, en las que se utilizarán elementos de temática concreta para que el aprendizaje sea más centralizado. El método con el que se trabajará será el de gamificar repertorio y trabajar de forma paralela música académica y música relacionada con videojuegos, realizando una instrumentación de uno de ellos, elegido por cada alumno.

A través de esta propuesta se ha conseguido que el alumnado tome responsabilidad a la hora de desempeñar su labor de estudio en casa, así como aprender a dosificarse el tiempo de estudio al igual que en el de ocio. Además, esta propuesta es una apuesta segura para llegar a conseguir que el alumnado conozca otros ámbitos donde la trompa puede desarrollarse, como es el caso de las bandas sonoras para videojuegos. Incluir los videojuegos en la dinámica de las Enseñanzas Profesionales de Música puede ser útil para mostrarles que el estudio de la trompa es algo tan cercano en su día a día como su ocio.

*Palabras clave:* trompa; videojuegos; música; conservatorio.

**ABSTRACT:** This article covers two aspects linked by a common denominator, which is the time spent on activities carried out by students. It has its origin in the interest that video games of any kind arouse in students. Through this educational proposal, it is intended that students learn the technical aspects of the French horn, as well as have a broader vision of the importance of the French horn in other areas of life.

To this end, various sessions will be detailed, in which elements of specific themes will be used so that learning is more centralized. The method with which we will work will be to gamify repertoire and work in parallel on academic music and music related to video games, making an instrumentation of one of them, chosen by each student.

Through this proposal, we have managed to get students to take responsibility when carrying out their study work at home, as well as learning to regulate their study time as well as their leisure time. Furthermore, this proposal is a sure bet to get students to know other areas where the French horn can be developed, such as soundtracks for video games. Including video games in the dynamics of Professional Music Education can be useful to show them that the study of the horn is something as close to their daily life as their leisure time.

*Keywords:* French horn; video games; music; conservatory.

## 1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Existen diversas formas de transmitir el conocimiento, entre las que se encuentra la dinámica de juego, la cual actúa de forma positiva ante quien aprende. El hecho de utilizar la dinámica del juego en cualquier enseñanza es favorable puesto que el potencial del juego en el ámbito educativo es esencial (Morales, 2009). Cuando el alumnado está realizando el aprendizaje a través del juego, sucede que los contenidos se adquieren casi de una forma inconsciente, lo que hace que el alumnado no lo vea como un trabajo de memorización, si no como una forma de desarrollar la curiosidad:

El juego favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Estimula la acción, reflexión y la expresión. Es la actividad que permite a los niños y niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. (Morales, 2009, p. 2).

Es evidente que, con el paso del tiempo, los tipos de juegos han ido evolucionando, y aunque hoy día se conservan algunos más tradicionales, cabe destacar la relevancia y cambio generacional de los juegos en los años 80. La llegada de la tecnología a la vida cotidiana se hizo presente en todos los ámbitos incluido el aspecto lúdico. Es entonces cuando aparecen los primeros videojuegos, consolas y ordenadores, que marcarían un antes y un después, siendo posteriormente España uno de los países europeos con una mayor tradición en el desarrollo de videojuegos desde entonces (Forcada, 2022).

A raíz de esta evolución, las TIC han servido y sirven de herramienta para los docentes, las cuales ayudan a que la curiosidad y la dinámica de gamificación, capte la atención de los estudiantes en cualquier nivel y ámbito educativo, sobre todo, en esta etapa de Enseñanzas Profesionales de Música, que suele suceder en plena adolescencia, donde según trata el psicólogo Kohlberg (1992) en su teoría del desarrollo moral, este alumnado se encuentra en el segundo nivel de desarrollo, en el nivel convencional, que abarca de los diez años a la adolescencia tardía, y es aquí donde se forjan las relaciones interpersonales y la tendencia al orden social.

Sobre este tema, Jaramillo et al. (2009) afirman que las TIC son herramientas fundamentales en las escuelas, ya que promueven una participación activa del alumnado, pasando de una postura pasiva a una búsqueda más constante de conocimiento. Desde el punto de vista de Román et al. (2011), el docente, como mediador tecnológico, juega un papel crucial en la integración de las TIC en el aula, determinando el tipo y la calidad de las experiencias de aprendizaje que los estudiantes vivencian. Es por eso por lo que el papel del profesorado es más que importante, ya que dependiendo de cómo plantee las actividades, resultarán más atractivas al alumnado y por tanto la predisposición ante la adquisición de contenidos cambia: «la labor de los maestros que trabajan en estas aulas, debe estar orientada hacia nuevos horizontes y métodos, así como hacia la innovación y la creatividad, para que la docencia no se convierta en algo rutinario y poco atractivo para el aprendizaje del alumno» (Ramos y Botella, 2016, p. 162).

Es bien sabido que el ámbito tecnológico abarca muchos puntos de los que hablar, pero al hilo del uso de juegos como herramienta de trabajo, cabe destacar el uso de videojuegos en el aula. A priori puede parecer que su uso en esta área sea contraproducente, pues «la aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad» (León y López, 2003, p.89). Además, se relaciona este elemento con la distracción y el ocio, aspectos contrarios a lo que se esperaría en la finalidad educativa de aprendizaje y que pueden afectar al rendimiento académico.

Pero como todo, dependerá de la aplicación que se le dé y la forma en la que se transmita el mensaje de su uso, y como aseguran León y López (2003) en su artículo, los videojuegos pueden favorecer realmente a los estudiantes a la hora de comenzar actividades como la escritura o la ortografía, siempre desde la motivación de lo visual y común en su generación, como apoyaba Gross (2000) considerando que a través de los videojuegos es posible el desarrollo de diversas destrezas cognitivas.

**Tabla 1. Habilidades y estilos de aprendizaje**

Estilos de aprendizaje	Habilidades
Visual (espacial)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.</li> <li>- Establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos.</li> <li>- Mejorar la memoria y la toma de decisiones.</li> </ul>
Física (Kinestésico)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar las habilidades deportivas (reflejos, motricidad y coordinación).</li> <li>- Procesar la información asociándola a las sensaciones y movimientos.</li> <li>- Participación activa.</li> </ul>
Aural (auditivo-musical)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumenta la atención.</li> <li>- Mejora la organización.</li> <li>- Mejora la comunicación.</li> </ul>
Verbal (lingüístico)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumenta la expresión oral.</li> <li>- Promueve relaciones interpersonales.</li> <li>- Produce una retención más duradera de la información.</li> </ul>
Lógico (matemático)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ayuda al pensamiento lógico.</li> <li>- Aumenta el análisis y el pensamiento crítico.</li> <li>- Mejora la resolución de problemas.</li> </ul>
Social (interpersonal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora el trabajo en equipo</li> <li>- Aumenta el liderazgo.</li> <li>- Desarrolla valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad.</li> </ul>
Solitario (intrapersonal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas sofisticadas de crítica, reflexión, observación y análisis.</li> <li>- Intuición e independencia.</li> <li>- Capacidad de aplicar los propios sentimientos.</li> </ul>

Fuente: Adaptado de Learning-styles-online.com (2017).  
<https://www.learning-styles-online.com/overview/>

Además de los beneficios que aporta el uso de videojuegos en el aula a la hora de adquirir los conocimientos, existe una característica de los videojuegos, que permite desarrollar la capacidad de interactuar con los demás, en busca de un objetivo común, fundamental en la etapa educativa en la que se encuentran los estudiantes de Enseñanzas Profesionales de Música, fomentando así la mejora de la sociedad a la que pertenecen. Por tanto, «los videojuegos comparten varias similitudes con los juegos tradicionales y, en algunos casos, proporcionan beneficios adicionales como la interacción virtual con personas que se hallan en sitios diversos» (Roncancio-Ortiz et al, 2017, p. 37).

## 2. PROPUESTA DIDÁCTICA

### 2.1. Aspectos generales

Tomando como base la cantidad de beneficios que aportan tanto las TIC en general como los videojuegos en particular en la enseñanza, nace esta propuesta educativa con la cual se pretenderá volcar en el estudio de repertorio trompístico, todas las posibilidades que alternan trabajo de estudio combinado entre instrumento, partituras, videojuegos y gamificación.

La propuesta tendría cabida al inicio del curso, ya que en este momento se sientan las bases de la dinámica con la que se trabajará desde el principio al final del curso.

Teniendo en cuenta la legislación vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, hacia la cual está enfocada esta propuesta educativa, según el decreto 60/2007 de 7 de junio por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales y profesionales de música en la Comunidad de Castilla y León, el tiempo destinado a la clase de instrumento es de 60 minutos. Ciñéndonos a esta duración, habrá cuatro sesiones para desarrollar esta propuesta, pero se debe tener en cuenta que, de ese tiempo, no el 100% estará dedicado a tocar el instrumento. Es necesario reconocer que la duración real de una clase llevará unos minutos para la preparación y el posterior resumen de lo que se haya visto, lo que hará de cada clase, una combinación realista y productiva de la práctica interpretativa.

La idea de referirnos a cada clase con un nivel de juego pretende que el alumnado relacione su avance como si se tratase de cuatro partidas que lo llevarán a pasar el nivel del juego que más le guste. Es por ello por lo que cada una de las cuatro clases que engloban esta propuesta, tendrá por título uno de los indicadores de juego que sea común entre los alumnos, reflejados por Ramírez Sánchez (2021) en su diccionario de vocabulario *gamer*.

De esta manera, se iniciará el curso con esta propuesta en forma de captación de atención del alumnado, y así poder ir desarrollando las siguientes propuestas

que surjan de forma similar. La finalidad será poder proporcionar al alumnado una formación de calidad a través de un entorno que le resulte familiar, que le invite a realizar el estudio con la misma intención de disfrute y curiosidad que la que dedica al ocio de videojuegos.

A través del juego, entendiéndolo con la acción de jugar mediante videojuegos a través de las TIC, la predisposición del alumnado hacia el aprendizaje es más receptiva ya que siente que controla el terreno en el que se va a mover, por su similitud con el ámbito de ocio, más familiar en su día a día. Es por eso por lo que, antes de desarrollar esta propuesta, y para conocer más sobre las preferencias *gamers* del alumnado, será conveniente realizar un sondeo a través de una encuesta enviada por email, donde además de sus gustos, se recojan términos y vocabulario utilizado en ese mundo. De esa manera se podrá configurar mejor esta propuesta didáctica en la que, sustituyendo el vocabulario al uso por otro más familiar para los alumnos, se intentará que sientan el estudio de la música y el compromiso con esta enseñanza de la misma manera que sienten la tecnología en sus vidas, procurando incluir todo tipo de actividades que les motiven a trabajar desde el principio.

## 2.2. Modelo de intervención

Para llevar a cabo la actividad y trabajo del repertorio, se propone el siguiente modelo de intervención desarrollado en varias sesiones, en las que se trabajará la banda sonora del videojuego «Uncharted Naith's theme» y la obra «Tema y variaciones» de F. Strauss, debido a sus similitudes en algunos fragmentos de ambas obras:

- Anfitrión arcade (60 min).

En primer lugar, se realizará una actividad de evaluación inicial. Tras comenzar con un breve calentamiento de *buzzing*, recurrimos al canal de Youtube *Musication*, el cual es un recurso que, como sostienen Lopez y López (2023), aporta cantidad de musicogramas para interpretar con diferentes instrumentos Orff así como con ritmos corporales, los cuales se pueden extrapolar en este caso, a la trompa. Escogemos uno de sus juegos, específicamente el que representa el vals de las flores, puesto que la parte de trompa está muy presente, y hacemos que cada elemento que aparezca signifique un apartado a trabajar; cuando aparecen las flores rojas, se relacionará con dinámica *forte*, y flores azules dinámica piano. En lugar de tocar la pantalla para avanzar, deberá digitar con la trompa lo que se indica. La trompa será entonces su mando.

Continuaremos con una actividad auditiva. En esa misma pantalla del videojuego, escuchar la música de fondo y, cuando se identifique el sonido de la trompa,

imitarla como si fuese el alumno quien está sonando en el videojuego. Aquí se evaluaría la capacidad auditiva, así como la memoria.

La actividad interpretativa será el siguiente paso, donde se proyectará una partitura con la melodía principal del videojuego escogido por el alumno, previa selección tras la encuesta realizada al principio de curso para acotar el diseño de partituras. Esta partitura carecerá de articulaciones y dinámicas. La pieza se irá quedando montada completando niveles; primero lectura, segundo, indicaremos de forma aleatoria las dinámicas variadas que el alumno tendrá que realizar de forma instantánea. Todo esto de forma progresiva, que se señalará con el icono *GJ* (Good job) si se realiza correctamente, permitiendo así completar todos los «niveles» de la actividad.

Se finalizará esta primera intervención con la actividad llamada *Loading*. En este tiempo final, se hará un feedback de todo lo realizado en clase, se propondrá la organización de tareas para la siguiente clase y se limpiará y recogerá el instrumento, así como el material utilizado.

- Bicheador (60 min).

En esta segunda parte, comenzamos con una actividad bajo el nombre de *Second round*, donde dedicaremos el primer momento de la clase a repasar lo que vimos en la anterior sesión dedicada a las dinámicas, y explicamos que, si está todo correcto, se apuntará el nombre del alumno en el logo de «loading» que habrá impreso en la pared de clase, hasta conseguir estar inscrito en los 4 de esta unidad. Se hará *buzzing* de nuevo.

Con *Sound off*, trataremos de que, frente a una partitura de un pasaje de banda sonora de videojuego, específicamente «Uncharted Naith's theme», procederemos a su escucha y lectura dos veces. Una vez que se interiorice, cuando aparezca el pasaje de trompa, se muteará el audio y será el alumno quien debe interpretarlo. Una vez leída, el alumno deberá añadir al fragmento articulaciones diferentes en colaboración con el profesor.

*Have fun* será la actividad del siguiente paso: tras realizar la actividad anterior, se mostrará al alumno en el proyector/ordenador tres fragmentos de tres videojuegos, y dependiendo de lo que el fragmento musical interpretado anteriormente le haya suscitado, con las articulaciones escogidas, deberá elegir uno para establecerlo como banda sonora de ese videojuego.

Bajo el nombre de *Searching*, visualizando el videojuego, pasamos a comenzar a leer con la misma idea, una de las variaciones a elegir por el alumno de la obra a montar en esta propuesta; «Tema y variaciones» de Franz Strauss, realizándola con diferentes dinámicas según vaya sucediendo la imagen en el videojuego.

El paso último será de nuevo llamado *Loading*, un tiempo para dudas, sugerencias acerca de lo trabajado, bien referente a lo musical o a lo *gamer*. Explicar el equilibrio entre tiempo de estudio y de juego. Encontrar la dinámica que le permita autorrecompensarse en casa.

- Bindeamos (60 min).

Con *Third round*, repasamos la tarea que hicimos en la clase anterior, enfocada en las articulaciones, y si está todo comprendido, escribimos el nombre del alumno en el marcador completando ahora el 50%. Realizamos de nuevo ejercicios arpegiados de *buzzing*, esta vez propuestos por el trompista Joshua Pantoja.

A modo de afianzar las distintas articulaciones que aparecen en la obra y que se aplicarán sobre el videojuego muteado, se realizará el ejercicio que aparece en la página 24 del libro *Technicor n° 3* de Daniel Bourgue, basado en los tipos de articulación. Es un fragmento orquestal, lo que va a permitir que el alumno practique además de articulaciones y dinámicas, un fragmento de una pieza que quizá en un futuro interprete.

Con la actividad titulada *Clon*, ahora, en lugar de utilizar un videojuego, será el profesor quien dibuje en la pizarra distintas líneas de intensidad y articulación para aplicar en la obra de F. Strauss, estableciendo previamente una relación entre los símbolos que se dibujarán y a lo que hacen referencia. En esta actividad, tocará el profesor y posteriormente el alumno. Una especie de juego rebote, para seguir montando las variaciones escogidas por el alumno en la sesión anterior.

Con *Anti clon*, realizaremos una actividad similar a la anterior, solo que ahora deberá de realizar lo contrario a lo que el profesor le diga o e indique, a modo de contraste, y para tener las dos versiones de una misma pieza.

Y de nuevo *Loading*. Como tarea para la siguiente y última clase, se le mostrará al alumno un artículo relacionado con la música y los videojuegos, especialmente con la trompa y su influencia en este ámbito, para que queden plasmadas las ideas principales tanto aprendidas como de reflexión propia.

Será imprescindible que grabe un monólogo estilo postcad, donde destaque tanto curiosidades como descubrimientos.

- Arena, HF (60 min).

Con *Last round*, se hará una recapitulación de las tres clases anteriores mentalizando al alumno de que, tras esta última, si consigue todos los objetivos propuestos, obtendrá su primera marca personal de todo el curso escolar, así como que su nombre aparezca en el logo de 100% expuesto en la pared de clase. Continuaremos esta sesión con ejercicios de flexibilidad propuestos por J. Pantoja así como *buzzing* de libre disposición.

Con *Be your own avatar*, en tres pantallas distintas, el alumno deberá improvisar sobre las imágenes del videojuego, primero con las dinámicas, después, articulaciones y por último unir ambas. Todo será a su gusto, escogiendo los parámetros que más cómodo le hagan estar.

Con todo lo aprendido, ahora es su turno, elige un videojuego online, y tras el tiempo de preparación y concienciación que estime, debe interpretar las variaciones escogidas, esta vez, con las dinámicas y agógicas que la partitura presenta. Tendrá que interpretar la obra sobre el videojuego mientras se graba. Posteriormente se escuchará, y de ese modo parecerá que su obra de trompa es la banda sonora del videojuego escogido.

Esta vez no habrá una actividad *Loading*, sino, *Game over*, donde finalmente se hará una evaluación donde el alumno colabore de forma auto evaluable, donde se comentará cómo inició estas sesiones y cómo ha acabado y qué le parece el resultado de su interpretación. A su vez, se completará el marcador del logo 100%, y se comenzará a hacer el trabajo de recabar información para realizar la actividad complementaria propuesta, aportando lo aprendido en cada sesión, así como las curiosidades sobre las que quieran indagar.

### 2.3. Ampliación de la propuesta

#### Actividades complementarias

Además de las actividades propuestas en estas sesiones, se considera oportuno remarcar lo adquirido en ellas a través de una actividad complementaria, así como extraescolar. Es por eso que se llevaría a cabo la realización de una videoconferencia con un compositor de videojuegos, específicamente Eduardo de la Iglesia, madrileño, violista y aficionado a los videojuegos. Compositor de más de 55 bandas sonoras de videojuegos, ha sido nominado con algunos de ellos a los *Hollywood awards*.

Tras la elección de la banda sonora de un videojuego compuesta por Eduardo, que haya sido la favorita entre todos los alumnos al inicio de la actividad, nos pondremos en contacto con él. A través de videoconferencia le preguntaremos sus inspiraciones, en qué se basó, qué le transmitió el juego, qué elementos melódicos repitió y por qué. Todo esto quedará recogido en una ficha con formato entrevista, la cual estará formada por preguntas formuladas por las curiosidades de los alumnos que participen en esa actividad.

Este tipo de actividad pretende despertar en el alumnado el interés por los trabajos musicales en campos distintos al de solista o docente. Además, se activará en ellos la capacidad auditiva de reconocer la trompa en cada videojuego que escuchen.

Esta actividad ocupará una clase de 60 minutos en la que estarán presentes todos los alumnos de trompa, ya que la experiencia se debe extender a todos ellos, siendo variable cada año, y así enriquecer su experiencia musical.

Entre los objetivos a desarrollar con esta propuesta de actividad complementaria se encuentran:

- Fomentar la curiosidad por los elementos musicales más allá de la práctica de técnica y obras propuestas.
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de información, comparación y contraste.
- Indagar en ámbitos paralelos a lo musical, a fin de relacionar y aplicar cualquier elemento en el estudio del instrumento.

Para alcanzar el desarrollo de estos objetivos, se proponen los siguientes contenidos:

- Bandas sonoras donde la trompa tiene un papel singular. Aspectos a destacar. El compositor y su idea creativa.
- La trompa en otros contextos; videojuegos y su sonoridad en ellos.

Una vez realizada la actividad, se realizará una coevaluación, comparando entre profesor, alumno y grupo, si se han cumplido los objetivos y contenidos propuestos, y cómo ha repercutido en el alumnado esta actividad y búsqueda de información.

### **Actividades extraescolares**

Además de las actividades en las clases, así como la actividad complementaria propuesta, existen muchas más alternativas que contribuyen al aprendizaje significativo del instrumento. El mundo de los videojuegos es muy amplio, por lo que presenta muchas ramas que tocar. Como actividad extraescolar para completar la adquisición de contenidos, se propone «Horn games»; la cual consiste en realizar una quedada, preferiblemente una mañana de sábado, en la que los alumnos y el profesor tengamos tiempo libre para realizar una jornada de estudio y juego.

Entre los objetivos a desarrollar con esta actividad, destacan los siguientes:

- Aprender a dosificar el tiempo de estudio, así como el tiempo de ocio, apreciando los beneficios que ambas cosas otorgan al alumnado.
- Fomentar el estudio optimizado de la partitura a montar, tratando de aunar y utilizar los conocimientos adquiridos anteriormente.

Para contribuir a alcanzar los objetivos anteriormente mencionados, se proponen los siguientes saberes:

- La trompa en los videojuegos; melodía y acompañamiento. Principales patrones y escenas que recrear musicalmente.
- El estudio. Pautas y temporalización. Organización del tiempo de estudio y de reposo.

La finalidad de la jornada será conseguir ser el ganador tanto en el juego como en el montaje de las variaciones restantes a las trabajadas en las cuatro sesiones previas de la obra «Tema y variaciones» de F. Strauss, debido a su similitud con los ritmos y saltos que presenta la partitura elegida, perteneciente al videojuego «Uncharted, Naith's theme».

Como recompensa, el ganador se llevará un videojuego que elija. Este gasto correrá a cuenta del profesor, ya que, al tratarse de una actividad extraescolar, el centro puede verse en el compromiso de abordar un gasto no previsto. En cualquier caso, se le propondrá al claustro del centro la opción de que sea él quien aborde el coste.

Para llevarla a cabo, cada alumno necesitará tener un ordenador, su trompa, un atril, la partitura a estudiar y material para escribir. Al inicio del día, cada alumno será enumerado con unas tarjetas realizadas por el profesor, en las que habrá un indicador de número que servirá para establecer el ranking bajo los títulos de «Horn player 1, Horn player 2 », en lugar de los nombres.

Se escogerá un juego que tenga tantas pantallas como movimientos/secciones tenga la partitura a montar. La dinámica de la actividad será la siguiente:

- Se iniciarán temporizadores.
- Se inicia el montaje del primer movimiento. Una vez tocado respetando melodía, dinámicas, agógicas y articulaciones, se procederá a jugar la primera pantalla del juego escogido.
- Una vez superado, el temporizador se detendrá, y el jugador que antes haya finalizado, tendrá un punto.
- Así sucesivamente hasta completar la obra. Debido a que podrían entorpecer unos a otros el trabajo musical, sería necesario ubicarnos en diferentes aulas del centro.

Desarrollar las habilidades musicales, emocionales y digitales, serán los puntos a evaluar, los cuales pretenderán incrementar el interés por el instrumento y su estudio, así como el espíritu de superación, teniendo que apuntar cada jugador sus marcas y tratar de superarlas en las próximas jornadas que se realicen.

### 3. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

Es evidente que los videojuegos en la actualidad son un gancho importante para los adolescentes, lo que más vende y factura, pero en cambio, la música que está detrás de cada uno de ellos no tiene los suficientes estudios acerca de su influencia, sus técnicas y su repercusión. Este es un aspecto que debería cambiar, ya que la música en la industria de los videojuegos tiene mucho que dar.

Integrar videojuegos en el aula de trompa en Enseñanzas Profesionales de Música ha demostrado ser una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje activo y significativo. Estudios como el de Gee (2005), revelan que los videojuegos musicales pueden llegar a estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades esenciales para el desarrollo musical, así como la observación de una misma situación desde varios puntos de vista. Esto sucede ya que, a través de los distintos personajes de un videojuego, el alumno puede experimentar distintas personalidades y por consiguiente, comprender las distintas formas de afrontar una situación. Además, el uso de videojuegos fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, tal como lo demuestran las investigaciones de Kapp (2012), quien define la gamificación como la utilización de mecánicas basadas en juegos, estéticas y el uso del pensamiento para generar compromiso, motivar acciones, promover aprendizaje y resolver problemas (Kapp, 2012, p. 11). Al permitir la experimentación y la interacción con elementos musicales de manera lúdica, los videojuegos contribuyen a una comprensión más profunda de conceptos musicales y a desarrollar habilidades como la percepción auditiva, el ritmo y la coordinación.

Si se comienza a darle la importancia necesaria desde las Enseñanzas Profesionales de Música, puede hacerse ver al alumnado que además de algo lúdico, los videojuegos pueden ser una salida profesional igual de lícita que las demás que ofrece el mundo musical.

Todos formamos parte de un todo, y cualquier alumno que esté en proceso de aprendizaje, podrá ser un músico que contribuya a la banda sonora de cualquier videojuego. Esta industria está en auge, así como la innovación en la enseñanza, por lo que deberán de aunarse conceptos y desarrollarse iniciativas que puedan dar un giro a la educación, y puedan comprender la música como un hecho musical sea cual sea su procedencia.

Por eso, combinar en esta propuesta la música del repertorio trompístico con música que para este instrumento es menos convencional a la hora de montar, dota al alumnado de una versatilidad interpretativa que hará crecer sus destrezas, así como su interés por seguir descubriendo más acerca del lugar que ocupa la trompa en cualquier ámbito de su día a día.

#### 4. REFERENCIAS

- Bourgue, D. (2000). *Tecni – Cor, Volume III; Articulations*. Ed. Billaudot.
- Decreto 60/2007 de 7 de junio por el que se establece el currículo de las enseñanzas elementales y profesionales de música en la Comunidad de Castilla y León.
- Forcada Foguer, C. (2022). La composición para videojuegos en España: un campo para los conservatorios del futuro. *Musicalia*, 11(1), 1-15. <https://doi.org/10.21071/musicalia.v11i1.14349>
- Gallardo, L., & Buleje, J. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14(25), 209-226. [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2010\\_n25/pdf/a12v14n25.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf)
- Gee, J. P. (2005). Good Video Games and Good Learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85(2), 33-37. <https://www.clalliance.org/wp-content/uploads/files/GoodVideoGames-Learning.pdf>
- Gross, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12, 1-11. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.557>
- Jaramillo, P., Castañeda, P. & Pimienta, M. (2009). Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. *Educación y Educadores*, 12(2), 159-179. <http://www.redalyc.org/pdf/834/83412219011.pdf>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Desclee de Brouwer.
- León Jariego, R., & López López, M. J. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21(1), 89-99. <https://doi.org/10.55414/e2hkn044>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- López Melgarejo, A. M., López Núñez, N. & de Moya Martínez, M. V. (2023). Musication: un recurso TIC para docentes de música. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 38(1), 63-79. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Morales Corral, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, 78, 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719704>
- Pantoja, J. (s. f.). *Crative Horn*. <https://www.joshuapantoja.com/>
- Román, M., Cardemil, C. & Carrasco, A. (2011). Enfoque y metodología para evaluar la calidad del proceso pedagógico que incorpora TIC en el aula. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 4(2), 8-35. <https://doi.org/10.15366/riee2011.4.2.001>
- Ramírez Sánchez, I. (2021). *Diccionario de términos de videojuegos*. Ed. Verbum.
- Ramos Ahijado, S & Botella Nicolás, A. M, (2016). Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart. *DEDICA. Revista de Educação e Humanidades*, 9, 161-171. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5429380>

Real Decreto 1577/2006, de 22 de diciembre, por el que se fijan los aspectos básicos del currículo de las enseñanzas profesionales de música reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>