

**El Joc de Rol com a metodologia per l'aprenentatge musical
a l'aula de primària**

Nil Gallego Louzao

Facultat de Traducció i Ciències Humanes

Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

Elisabet Pujol

12 d'abril de 2022

ÍNDEX

1. Introducció	5
1.1. Presentació.....	5
1.2. Justificació	5
1.3. Objectius	6
1.4. Descripció del procés seguit	6
2. Part teòrica.....	7
2. 1. El joc com a eina d'aprenentatge.....	8
2. 2. Els jocs de rol.....	11
2. 3. Jocs de rol en contextos educatius	13
2. 4. La Gamificació	15
3. Part pràctica	21
3.1. Metodologia.....	21
3.2. Proposta d'innovació	22
Centre i aula:	22
Presentació:	23
Objectius didàctics:	25
Joc de rol:	25
3.3. Descripció per sessions	39
SESSIÓ 1:.....	40
SESSIÓ 2:.....	41
SESSIÓ 3:.....	42
SESSIÓ 4:.....	43
SESSIÓ 5:.....	44
SESSIÓ 6:.....	45
SESSIÓ 7:.....	46
SESSIÓ 8:.....	46
4. Conclusions	47
4.1. Resultats.....	47
4.2. Conclusions	50
4.3. Limitacions	52
5. Referències bibliogràfiques.....	54
6. Annexos.....	55
6.1. Mapa de Gamolins	55

6.2. Eines de recollida d'informació sobre la motivació i el l'experiència prèvia musical de l'alumnat	56
Qüestionari 1:.....	56
Qüestionari 2:.....	58
6.3. Fitxa de personatge.....	59

“El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.”

(Pérez Reverte, 1994)

1. Introducció

1.1. Presentació

Soc en Nil Gallego Louzao, estudiant del Grau de Mestre en Educació Primària amb especialització musical. Amb aquest Treball Final de Grau intento demostrar el valuós poder del joc, en especial el joc de rol, per abordar aspectes de vital importància en l'aprenentatge dels alumnes.

Us parlaré dels beneficis que aporten els jocs de rol en el nostre desenvolupament com a persones crítiques, analítiques i socials, com a éssers en constant aprenentatge i intentaré documentar l'impacte que poden tenir en la motivació dels alumnes.

Per completar aquesta recerca i extreure'n una experiència real, seguint les bases de la gamificació, he creat un joc de rol per poder viure les sessions de música d'una forma més immersiva, adaptant els continguts musicals a activitats que esdevenen d'una forma bastant orgànica en el transcurs de la narrativa, en la que els protagonistes de la qual són, en tot moment, els alumnes.

1.2. Justificació

Quan vaig arribar a l'institut, a part de descobrir noves amistats, com la majoria, vaig topar-me de cara amb els jocs de rol, un món completament apartat del que estava acostumat però a l'hora tant proper al real.

Des de llavors, he intentat creure que el meu nen interior segueix viu, i per això segueixo apreciand la necessitat de desconnectar de la realitat. Però el veritable pensament que m'ha envaït sempre i m'ha portat a escriure avui dia aquest projecte és el següent: Què hauria passat, si alguna vegada algun docent hagués utilitzat el joc de rol com a metodologia didàctica per al meu aprenentatge?"

M'he adonat que en algunes de les pràctiques curriculars que he fet durant la carrera se m'ha ocorregut introduir-ho en petites dosis, mai sense arribar gaire lluny. Així doncs, estant a la recta final de la meva formació inicial com a docent, em veig en la obligació de portar-ho a un altre nivell.

A vegades, ens és complicat trobar una eina de participació activa pels alumnes que faciliti l'aprenentatge cooperatiu i ens ajudi a dinamitzar la classe, ja que hi ha molts factors que afecten directament al bon funcionament d'una sessió. El joc de rol n'és un d'ells, ben fiable. Si ens hi fixem, al llarg d'aquests últims anys les entitats docents s'han atrevit, cada cop més, a afegir sistemes d'ensenyament innovadors i poc convencionals als seus plans d'estudi, els quals poden arribar a ser més efectius que alguns mètodes tradicionals per la formació de les competències. El joc presenta una dualitat: per una banda és un recurs educatiu amb el qual es pot treballar qualsevol concepte, però alhora és un contingut per si mateix, un objecte d'estudi amb nombroses branques. El joc de rol ofereix diversos apartats, des del meu punt de vista, essencials per aconseguir un aprenentatge no només acadèmic, sinó també a nivell social i ètic.

Si podem i hem d'aplicar aquests sistemes a les assignatures convencionals d'una aula de primària, perquè no fer-ho també a l'hora d'ensenyar música a través del joc de rol?

1.3. Objectius

L'objectiu general d'aquest treball és analitzar els beneficis de l'ús del joc de rol com a eina d'aprenentatge i estudi. D'aquest, se'n deriven els objectius específics següents:

- Mesurar l'impacte dels jocs de rol en la motivació dels alumnes
- Dissenyar un joc de rol en la seva totalitat per ensenyar música a una aula de primària.

1.4. Descripció del procés seguit

La recerca d'aquest treball parteix de la definició dels objectius indicats anteriorment, a partir dels quals es va procedir a fer una recerca del marc teòric, centrant-nos en conceptes com la gamificació, el joc de rol... A partir de la informació extreta, es va començar a gestionar el contacte amb l'Escola Sant Roc, escollida pel recent contacte a través de les últimes pràctiques cursades, on poder portar a terme la part pràctica. Un cop es van concretar les dates, els participants, la temporització i es va posar en comú

el pla de treball amb el mestre de música de l'escola, es va procedir a dissenyar les sessions. Primerament es va vetllar per una narrativa coherent, original, variada i divertida, per després trobar un lligam de connexió entre aquesta i les activitats pensades. Es va experimentar amb la música en la majoria de les seves expressions i àmbits, concretant els materials i prestant atenció als diferents objectius didàctics i musicals proposats en un inici.

Finalment s'han descrit una sèrie de conclusions que donen resposta als objectius generals i als específics també plantejats inicialment, així com també s'han determinat els diferents resultats a través de les dades recollides dels qüestionaris.

2. Part teòrica

Tal com expliquen Ortiz et al. (2010), seguint les idees de Sogunro (2004), els mètodes d'ensenyament tradicionals estan basats en un aprenentatge passiu, els enfocaments pedagògics estan centrats en el docent i relacionats amb la memorització de conceptes. És així com existeix la necessitat d'incorporar a les aules aquells enfocaments pedagògics que millor resolguin les llacunes dels mètodes tradicionals com l'aprenentatge experiencial, amb el qual es pretén millorar l'èxit de l'ensenyament fent que els alumnes aprofitin les experiències directes per reflectir, comprovar i generar noves idees, permetent a més a més desenvolupar habilitats fonamentals com l'expressió oral, la investigació, l'anàlisi, el treball en equip...

“[...] Para conseguir ese reto hay diversas técnicas que pueden utilizarse en el aula y que sirven para que el alumno aprenda a aprender, aprenda a trabajar en grupo y aprenda a analizar problemas y a tomar decisiones tanto individuales como en grupo. Una de esas técnicas, todavía poco utilizada en las universidades españolas, es el juego de rol” (Ortiz et al. , 2010, p. 280)

2. 1. El joc com a eina d'aprenentatge

Achavar (2019) concorda que només des d'un enfocament pedagògic, el joc és cultura, ja que més enllà de satisfer una necessitat, lliga a la persona amb el coneixement i la tradició cultural, és a dir, es tracta d'una funció humana tan fonamental com la reflexió. Dins l'aula, s'entén com una activitat instintiva i imitativa, ens prepara pel que ens puguem trobar en la vida adulta, així que es tracta inherentment d'un procés d'aprenentatge. De la mateixa manera, el joc ens ofereix oportunitats de construcció de dos mons imaginaris que afavoreixen el pensament abstracte i la generació de guions narratius que exigeixen la producció lingüística y cognitiva.

Santiago i Rodríguez (2015) ens mencionen un estudi elaborat per Daphne Bavelier (2012), investigadora cognitiva, sobre els avantatges i beneficis que ens aporta el joc en el desenvolupament de certes habilitats i capacitats cognitives com:

- Una millora en la visió, en contra del que es podria pensar
- Una major atenció a l'hora d'executar una tasca determinada, en la capacitat de controlar diferents objectes al nostre voltant i en l'habilitat de ser hàbil realitzant diverses coses a la vegada: la famosa multitasca.

Segons Santiago i Rodríguez (2015) un o una *gamer* és capaç d'estar jugant a la consola, parlant amb els seus amics mentre respon als seus pares perquè l'estan renyant, agafar menjar de la bossa de patates del costat i, a més, guanyar el joc. Tanmateix, els autors ens exposen les idees de Jane McGonigal (2011), investigadora i dissenyadora de jocs, la qual apunta a la importància d'imitar a la vida real els comportaments que adquirim quan juguem, ja que aprenem molt més ràpid dels errors, ens aixequem i seguim, caiem i tornem a començar sense perdre la il·lusió d'aconseguir el nostre repte. D'aquesta manera, desenvolupem molt més la resiliència, però també esdevenim persones més curioses, més determinants en les tasques que se'ns encomanen, més precisos, més optimistes, més socials.

També en destaquen la curiositat que provoca veure com una persona és capaç de connectar amb altre gent dins d'un joc o a les xarxes socials i, alhora, no dirigir la paraula a algú quan coincideixes pel carrer o al transport públic.

Segons Cornellà et al. (2020), Plató va ser un dels primers filòsofs en mencionar i reconèixer el seu valor pràctic. Considerava que l'educació es basava en el joc i afirmava que, per una bona educació, s'havia de començar per la poesia i la música per formar l'ànima i que, més tard, s'havia d'exercitar l'educació física per tenir el compte la cura del nostre cos.

Davant la pregunta sobre si té sentit jugar en entorns d'aprenentatge, són molts els autors i pedagogs contemporanis del s. XX que ens descobreixen diferents usos que podem donar-li al joc com a tal (Cornellà et al. 2020, p. 7-8):

- **El joc com a preparació:** Segons John Dewey (1997), el joc és una activitat inconscient que ens ajuda a desenvolupar-nos tan mental com socialment, ens prepara per una vida adulta on el treball i la salut prenen veritable importància.
- **El joc com a aprenentatge sensorial:** El mètode Montessori (1964) es basa en el joc sensorial utilitzant objectes amb els que podem interactuar fàcilment en el nostre dia a dia. Els infants progressen al seu propi ritme i el docent es converteix en un col·laborador.
- **El joc com a teràpia:** Freud (1969), des de una perspectiva psicoanalítica, va conceptualitzar el joc com la necessitat de repetició constant, per part d'un infant, d'una experiència que l'ha fascinat. Ho va relacionar amb el principi del plaer.
- **El joc com a assaig:** Segons Bruner (1978), una de les funcions principals del joc amb els infants era el d'assajar accions en escenaris diferents de la vida real dins d'un ambient segur i fora de riscos. La finalitat era aconseguir que l'infant, un cop es trobi en un moment difícil al llarg de la seva vida, sàpiga suportar i superar una situació d'estrès.
- **El joc com a desenvolupament intel·lectual:** Segons Piaget (1999), el joc té una dimensió rellevant dins del seu propi desenvolupament, es tracta d'una conducta innata que roman a través de tota la vida, inclús en l'edat adulta.
- **El joc com a desenvolupament social:** Segons Vigotsky (1978), el joc es converteix en un espai de relació i interacció social. Els infants transformen amb

la seva imaginació alguns objectes, convertint-los, així, en uns altres amb un significat diferent per a ells. Es tracta d'una dinàmica del joc simbòlic.

En un article de la Northwestern University, a EEUU, publicat per AAAI Workshop-Technical Reports, Hunicke, Leblanc i Zubekn (2004) i recollit per ens expliquen que és important tenir en compte una sèrie d'ítems per aconseguir un joc fiable, real (que no realista) en el qual puguis connectar la teva ment amb un món fantàstic i n'extreguis una experiència vivencial i significativa. Concretament defineixen tres elements que haurien de tenir en compte els dissenyadors de jocs: les mecàniques, les dinàmiques i l'estètica.

Mecàniques: Són les diferents accions i comportaments que oferim al jugador dins d'un context de joc. Aquestes són les regles bàsiques del joc, per tant, també hauran de ser acceptades per tots els jugadors i jugadores. Alguns exemples poden ser els punts que es guanyen en les missions o fent segons quines activitats, els nivells de dificultat de les missions, la col·locació de diferents esdeveniments i reptes al llarg del mapa...

Dinàmiques: Fan referència a l'actitud del jugador durant el joc, és a dir, allò que el joc permet fer als seus jugadors utilitzant les mecàniques que ofereix. Alguns exemples poden ser la capacitat de decisió per avançar pel mapa (món obert, semiobert, tancat), la descoberta de missions secundàries si ens desviem del "camí principal", llibertat de col·laborar i decidir, comprar objectes amb els diners que aconseguim...

En definitiva, les mecàniques les decideix el dissenyador del joc, mentre que les dinàmiques depenen del propi jugador.

Estètica: Tot el que pot percebre el jugador, l'ambientació, els gràfics, la narrativa de la història i la música. Per aconseguir tenir èxit en aquest apartat, hem d'observar quin es el nostre *target*, ja que d'això dependrà que el joc tingui unes característiques o unes altres i que els jugadors i jugadores entenguin les mecàniques del joc i posin en pràctica les dinàmiques. Es general, l'estètica fa referència als estímuls, i aquests estímuls són els responsables de que un joc sigui atractiu o no per un tipus de *target*.

2. 2. Els jocs de rol

Ens interessa, però, aprofundir en l'espectre del joc de rol: el seu significat, la seva aplicació a l'aula, en quins contextos educatius s'ha vist una influència directa en el progrés i dinamització de les activitats, en quines assignatures es pot introduir o en quines se n'han extret millors resultats. És realment el joc de rol una garantia de motivació pels alumnes?

Segons expressa J. Peña Alcaide (2018), els jocs de rol sempre han tingut una mala reputació a nivell social, són molts els casos de persones que miren amb recel als que inverteixen part del seu temps a aquests tipus de joc, i aquestes mateixes eviten, sovint, que se sàpiga la seva afició. Al llarg d'aquests últims anys la premsa ha tractat d'una forma lleugerament demagògica la reputació dels jocs de rol. A mesura que ha anat passant el temps i ha anat creixent la necessitat d'introduir noves metodologies de treball, el joc de rol ha trobat el seu espai en el món del lleure i l'educació. Així doncs, què és un joc de rol? Es tracta d'una activitat o joc en el qual varis jugadors interpreten un paper o rol en una història, primerament desconeguda pels jugadors, creada i lligada per una figura anomenada *master* (narrador que actua com a "Déu"). Aquests jugadors s'enfrontaran a una aventura plena de reptes mentals en una història canviant, depenent de les decisions dels jugadors. Això implica que els jugadors han de posar-se en la pell del seu personatge i desenvolupar, a través de l'actuació, la seva personalitat i funció dins de la *party* (grup de joc). Cada decisió que prenen o paraula que diguin pot repercutir de forma positiva o negativa en la progressió de l'aventura. S'utilitzen daus per donar una sensació d'aleatorietat al joc i a la possibilitat d'èxit en les accions, cosa que preferim evitar si estem en un context educatiu.

En una taula ideada per Pablo Giménez (2003) i recuperada per De Prado i García (2010), en podem veure indicats els beneficis educatius dels jocs de rol:

Beneficis en l'educació:

- Permeten accedir al coneixement de forma significativa
- Són útils per memoritzar
- Milloren l'ús del càlcul mental

- Promouen la lectura
- Aporten una gran riquesa de vocabulari

Aportació a determinades actituds:

- Al desenvolupament de l'empatia i la tolerància
- A la socialització

Aportació per un bon estat de salut mental:

- En l'article es cita un estudi americà el qual remarca que existeix una tendència més baixa al suïcidi entre jugadors de rol.

Peña (2018), seguint una idea de Chung (2013) i fent referència a la creativitat, concorda que els nens i nenes que participen en jocs de rol, desenvolupen un pensament més imaginatiu i únic respecte al dels que no ho fan.

Ja abans, Vigotsky (1966) va observar una unitat afectiva en el joc com la realització, mitjançant la imaginació de desitjos irrealitzables. Els jocs de rol o de simulació permeten a l'infant ingressar en el món de les idees des de referents concrets. El context de joc de simulació exigeix abstracció davant el compliment d'un guió narratiu que involucra als participants.

És cert que hi ha menys exemples de jocs de rol en contextos educatius dels que hauria d'haver. En relació a les TIC, una àmbit realment adient per introduir-los, seguint les idees de Cebrián (2001) recollides en un article de la mà de De Prado i García (2010), s'evidencia que existeixen possibles conductes negatives dels docents cap a aquestes noves situacions. Alguns mestres decideixen ignorar i obviar la seva existència a l'aula o simplement la rebutgen pels següents motius (p. 70-71):

- La falta de propostes per aquesta etapa educativa provinent de les instàncies oficials o editorials que poguessin guiar les accions del mestre.
- La carència de propostes elaborades dins de les escoles.
- La concepció dels alumnes com incapaços de construir els seus propis judicis.

- La creença sobre lo perjudicial que poden ser i la seva influència negativa en els alumnes.
- Perquè les accions dels mestres de decidir suprimir la seva presència a l'aula estan mediatitzades per la influència en la infància i pel desconeixement del seu gran ventall de beneficis educatius.

Aclarir que aquesta llista de motius es podria traslladar a qualsevol tipus d'assignatura, no exclusivament a l'àmbit de les TIC.

2. 3. Jocs de rol en contextos educatius

Cornellà et al. (2020) ens donen alguns exemples sobre l'aplicació del joc dins del context educatiu. Entre ells **Terraforming Mars**, un joc de taula útil per l'assignatura de Ciències de la Terra que situa als alumnes en l'any 2400 amb la necessitat de canviar les condicions del planeta Mart per assemblar-se el màxim possible a la Terra i fer-lo habitable per l'espècie humana. O com **La noche que cayó Pompeya**, que transporta als jugadors just quan el Vesubi va entrar en erupció. O **Disaster Detector**, un joc que ensenya als jugadors com analitzar i interpretar dades sobre desastres naturals per mitigar els seus efectes i també pronosticar futurs esdeveniments catastròfics.

Són jocs molt útils per utilitzar a l'aula, el docent pot intervenir puntualment, proposar debat entre l'alumnat, presentar teoria sobre el centre d'interès, etc. En definitiva, utilitzar el joc per introduir conceptes necessaris per l'assignatura, però segueixen sense poder rebre el nom de joc de rol.

No obstant, he trobat el cas d'un noi que cursava el grau de Mestre en Educació Primària, com jo, i ha realitzat un TFG sobre l'aplicació del joc de rol a l'assignatura de plàstica. En deixo constància a l'apartat de referències bibliogràfiques.

També hi ha un exemple de l'ús del joc de rol com a eina de metodologia activa a una aula de química industrial de la Universitat de Múrcia. Aquesta metodologia es basa en realitzar un joc de rol, en el qual els alumnes es separen en grups, i cada grup representa un col·lectiu social que posen diferents interessos econòmics i socials. Es planteja un problema relacionat amb el tema, el professor assigna un rol i proposa unes preguntes

a cada grup, i aquests tracten d'aportar solucions per acabar realitzant un debat on cada grup exposa el punt de vista que correspondria al seu rol. (Hidalgo, A., M., 2020)

Jo mateix, mentre cursava unes pràctiques a l'escola Les Escomes de Sant Jaume de Llierca, a l'assignatura de socials, vaig introduir molt tímidament el joc de rol com a eina d'aprenentatge perquè els alumnes de 5è i 6è, després d'haver treballat amb la teoria, poguessin entendre fàcilment com funcionava la societat estamental de l'Edat Mitjana a la pràctica. Els vaig repartir unes targetes amb un personatge fictici, la seva descripció corresponent per determinar a quin estament pertanyien, i un objectiu que havien de complir durant la sessió. Aquest objectiu s'havia de completar, però, amb la següent premissa: havien de tenir en compte l'estament al que pertanyia el seu personatge i dirigir-se als seus companys i companyes segons la jerarquia estipulada. (Ex: un pagès no pot parlar de qualsevol manera a un noble) D'aquesta manera, els alumnes van començar a treballar autònomament i actuant en tot moment, utilitzant vocabulari après a la mateixa sessió. Tots i totes van comprendre en les seves carns el que significava l'estatus jeràrquic imposat que es vivia en l'època feudal. El resultat fou més que satisfactori; després de passar una avaluació al respecte, vaig poder veure que tots i totes havien arribat a entendre què significava "aquella famosa piràmide".



Fig. 91 i 92. Joc de rol sobre la societat estamental. Imatges dels diferents personatges del joc de rol. Font: autoria pròpia (2019)

2. 4. La Gamificació

El terme *gamification* no apareix fins l'any 2002, de la mà de Nick Pelling, un desenvolupador de videojocs, quan comença a mostrar interès per aplicar conceptes extrets del joc en les interfícies d'usuari de les seves aplicacions que creava per fer la experiència electrònica més agradable. (Cornellà et al. 2020, p.11) El seu ús, però, no es consolida fins al 2010, any en el que comença un estudi estructurat del concepte. La gamificació és fa un lloc en el món empresarial que busca treballadors motivats, clients engrescats pels productes i, per tant, un increment notable en els beneficis. Una de les causes d'aquest auge n'és directament l'increment de l'ús dels videojocs/jocs digitals per part de tota la població, aconseguint que la indústria dels videojocs esdevingui per davant d'altres més antigues, com la cinematogràfica. (Cornellà, 2019, p. 1) D'aquesta manera, si ho interpretem com una espècie d'autoeducació natural, és probable que els treballadors o usuaris potencials de sistemes gamificats hi trobin un atractiu especial en participar en processos que simulen mecàniques procedents de videojocs.

Existeixen moltes definicions de gamificació però, concordant amb Cornellà , n'hi ha una que amb la que em sento més identificat:

“Si l'objectiu de gamificació és incidir en la motivació d'algú per aconseguir que tingui un comportament determinat, aquest usuari hauria d'estar en el centre de la definició i del pensament de qui dissenya un acció gamificada. Gamificar és fer viure experiències de joc en un entorn no lúdic. La gamificació es mesura pel gaudi del jugador durant el procés.” (Ripoll, 2014, citat per Cornellà, 2019, p. 3).

Comparteixo i m'agrada aquesta manera de veure la gamificació perquè et col·loca la motivació com a principal concepte sobre el qual treballar. El veritable motiu de crear una activitat gamificada no és aconseguir només que els alumnes s'ho passin bé, sinó que, a través de la motivació proporcionada i la sensació de constant autosuperació, els alumnes puguin desenvolupar coneixements que acaben sent retinguts amb més èxit, degut a la seva entrega. Posa al jugador (en aquest cas, els alumnes) en el centre de

l'acció i el fa protagonista de les activitats que volem realitzar. També emfatitza en que cal tenir en compte les persones que participaran; si són alumnes d'una escola, hem de conèixer abans com són, què els motiva, gustos, si saben treballar en equip, amb qui es porten millor del grup, etc. Tota aquesta informació ens ajudarà a aconseguir activitats amb un alt nivell d'implicació per part dels alumnes i podrem extreure una avaluació centrada en la observació i la pròpia concepció de progrés de l'alumne. - En el meu cas, la majoria dels alumnes que van apuntar-se al projecte, els havia tingut a les meves últimes pràctiques, cosa que em va facilitar bastant la gestió de grup.

Llavors, què necessitem per gamificar en entorns d'ensenyament? Hem dit que hauríem d'incorporar mecàniques, dinàmiques i estètiques de joc dins d'aquests entorns. Ho podem fer com a metodologia, com a activitat puntual, com a unitat didàctica... però ho podem dur a terme tenint en compte una sèrie d'aspectes recollits d'un article de la mà de Cornellà et al. (2020), dels quals n'afegiré els que, des del meu punt de vista i experiència, tenen més importància (p. 13-15):

Diversió: És un punt indispensable en el disseny d'experiències gamificades d'aprenentatge. A través d'una llista dissenyada per Jon Radoff (2011), en la que exposa 42 situacions en les que la població es diverteix (*42 FUNDamentals*), podem identificar les accions que ens produeixen una sensació de diversió i integrar-les en les nostres experiències gamificades. Algunes propostes poden ser col·leccionar coses, trobar tresors, adquirir coneixement, ser un heroi, fer justícia, personalitzar coses, competir i col·laborar, explorar el món...

Motivació: Per abordar la motivació, s'utilitza habitualment una teoria impulsada pel psicòleg Steven Reiss (2002), *16 Basic Desires*, defineixen els 16 principals motors que regeixen el comportament humà i que es poden tenir en compte a l'hora de dissenyar els nostres projectes gamificats:

1. **Acceptació:** necessitat de rebre estima
2. **Curiositat:** necessitat de guanyar coneixement

3. **Menjar:** necessitat d'alimentar-se
4. **Família:** necessitat de tenir cura de la descendència
5. **Honor:** necessitat de ser fidel a uns valors habituals (família, grup ètnic, clan d'una persona)
6. **Idealisme:** necessitat de la justícia social
7. **Independència:** necessitat de ser diferent i autosuficient
8. **Ordre:** necessitat d'entorns preparats, establerts i convencionals
9. **Activitat física:** necessitat d'exercitar el cos
10. **Poder:** necessitat de controlar la voluntat
11. **Romanç:** necessitat d'aparellament o sexe
12. **Estalviar:** necessitat d'acumular alguna cosa
13. **Contracte social:** necessitat de relacionar-se amb els demés
14. **Estatus social:** necessitat d'importància social
15. **Tranquil·litat:** necessitat d'estar protegit i segur
16. **Venjança:** necessitat de fer front a una altra persona.

Òbviament hem de tenir en compte el nostre *target* per saber quins d'aquests ítems sobre la motivació volem i podem afegir en les nostres experiències d'aprenentatge gamificades.

També existeix una altra teoria que entén la motivació humana com una característica necessària per dur a terme una tasca o activitat, un impuls intern (Ryan i Deci, 2000, p. 13 citats per Cornellà et al., 2020). Contrari als enfoc conductistes de la segona meitat del s. XX que afirmaven que les persones només responien a estímuls i reforços externs, la teoria d'autodeterminació es centra en allò que necessiten els éssers humans perquè augmentin les seves tendències innates al creixement i al benestar. Es classifiquen en tres categories:

- **Competència:** La definim com la necessitat de repte i sensació de domini. Ens sentim motivats quan sabem que el que tenim a davant és una situació que ens

porta a esforçar-nos i treure una part de nosaltres, sovint amagada, per superar i dominar un objectiu.

- **Relació:** L'experimentem quan ens sentim connectats i connectades a altres persones. Superar proves, obstacles, descobrir novetats... en aquestes accions la companyia actua com a mirall. Hi ha una retroalimentació de la motivació que, normalment, ajuda a trobar un ventall més gran de respostes o solucions.
- **Autonomia:** Es tracta de la sensació de control que tenen les persones sobre el seu entorn per determinar el resultat de les seves accions. Tenir el control sobre les teves pròpies accions ens produeix també una sensació de motivació.

Narrativa: S'utilitza per donar continuïtat i sentit als continguts que es vulguin treballar. Sovint haurem de situar els jugadors en un món on desenvolupin les seves accions i explicar-los una història en la que s'endinsin per aconseguir un objectiu final. Hi ha diferents maneres d'esbossar una aventura, a alguns dissenyadors els resulta senzill i útil construir el relat seguint un esquema narratiu pautat. Hi ha un patró bastant comú que segueixen molts contes, llegendes i mites dins la fantasia èpica, que tenen com a protagonista un heroi que marxa a viure aventures i, després de superar un gran obstacle o patir una crisi decisiva, aconsegueix la victòria i torna a casa amb noves habilitats i coneixements.

Rep el nom de Viatge de l'heroi (Joseph Campbell, 1949) i en va descriure fins a disset fases. A partir del treball de Joseph Campbell, Christopher Vogler (2002) va presentar un esquema del mono-mite en un total de dotze fases. La majoria de les títols que han

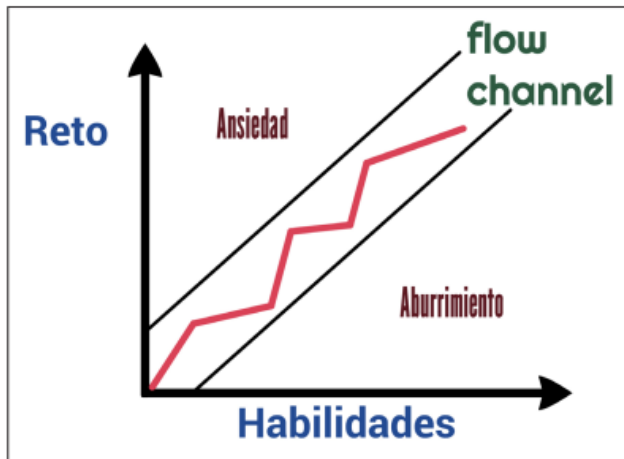


tingut èxit es classifiquen dins d'estructures narratives semblants i arquetips de personatges. Fixem-nos en Harry Potter, El Senyor dels Anells, Star Wars...

Fig nº3. El viatge de l'heroi, esquema de Christopher Vogler. Font: Cornellà, P., Estebanell, y M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), pàg. 14

Hem de tractar la narrativa amb cura, buscar diversitat en la presa de decisions i conseqüències de les mateixes, trobar un fil atractiu pel nostre *target*, oferir als alumnes una aventura que no vulguin abandonar mai en un món que, durant una estona, se'l poden fer seu.

Progrés: Un concepte interessant per reforçar la idea del progrés és el concepte del *flow*. Es tracta d'un estat al que arriba algú quan està totalment centrat en gaudir de l'activitat que està duent a terme. Mihály Csíkszentmihályi (1990) fa referència al *flow channel*, un canal de flux d'accions i pensaments que progressa entre els sentiments d'ansietat i avorriment.



Mentre que l'ansietat es produeix quan l'activitat que s'està realitzant planteja un repte massa difícil per les habilitats que tenim, l'avorriment apareix quan les pròpies habilitats per resoldre un repte són molt superiors a la dificultat del repte que es planteja.

Fig nº4. Flow channel (Csikszentmihályi, 1990). Font: Cornellà, P., Estebanell, y M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), pàg. 15

D'aquesta manera, el canal de flux s'ha de mantenir en un aprenentatge d'habilitats constant, oferint un sistema de dificultat gradual.

Oliva (2016), organitza els beneficis de la gamificació des de les perspectives del docent i de l'estudiant (p. 33):

- Busca premiar i reconèixer la implicació acadèmica que posa l'estudiant durant l'abordatge del seu procés formatiu.
- L'ús de la gamificació a una classe universitària ajuda a l'estudiant a identificar fàcilment els progressos del seu propi aprenentatge.
- Quan un estudiant no s'implica suficientment per millorar el seu rendiment acadèmic, la gamificació el pot ajudar mitjançant les noves tecnologies i dinàmiques inclusives.
- La gamificació com a estratègia metodològica intenta proposar a l'estudiant una ruta clara sobre com pot millorar la comprensió d'aquelles matèries acadèmiques que se li fan més complicades, degut al canvi de paradigma que suposa desenvolupar sessions gamificades.
- Estimula la implementació del treball en equip i d'un aprenentatge col·lectiu que busca millorar la dinàmica d'aprenentatge a l'interior de l'aula.

- La gamificació dosifica l'aprenentatge amb gran efectivitat i motiva a l'estudiant a esforçar-se més pels seus resultats acadèmics

Un altre motiu per tenir en compte la gamificació com a eina de motivació a l'aula, ens l'expliquen molt clarament Santiago i Rodríguez (2015): el naixement d'una nova generació, la generació G. S'havia de posar en pràctica pel nou curs alguna cosa diferent per donar la benvinguda a devoradors de tecnologia i nadius digitals, un nou *target* nascut en un altre segle havia arribat i tocava "enfrontar-s'hi". Una nova generació acostumada a mitjans digitals i a les xarxes socials, però sobretot als jocs electrònics, una generació de *gamers*. Nois i noies acostumats a jugar en qualsevol moment i en qualsevol lloc. Lògicament, és el moment que els docents comencin a entendre el seu entorn i la gent que hi conviu. La societat de la immediatesa, juntament amb la revolució tecnològica, ha convertit el nostre món en un lloc on jugar és natural, fàcil i, a vegades, inevitable. Així doncs, podem entendre la gamificació com una excel·lent eina perquè els docents puguin introduir-se de ple en el món dels seus alumnes.

3. Part pràctica

3.1. Metodologia

Com a eina metodològica per valorar la motivació dels alumnes s'han realitzat dos qüestionaris (Annex 6.2). El primer, amb un caire més immersiu respecte la narrativa del joc de rol, es presentava en forma d'una prova d'accés a una escola de bards dins el món fantàstic on els alumnes, a través de les diferents respostes que donessin, aportarien informació sobre les seves experiències i gustos musicals, així com també sobre les seves ganes d'anar a l'aula de música i mostrar-se participatius. Es tracta d'una eina per apropar-nos una mica a la realitat de l'alumnat, així com avaluar d'una forma senzilla quins són els coneixements previs respecte l'assignatura. D'aquesta manera s'ha pogut tenir una major facilitat a l'hora d'atendre les necessitats dels alumnes des d'un caire més personalitzat.

Aquest primer qüestionari presenta tan preguntes qualitatives com quantitatives. En canvi, el segon, fora d'estar dins el marc de joc, està destinat a extreure únicament de

forma qualitativa les opinions dels jugadors vers l'aventura viscuda, saber com s'han sentit, si han vist una millora en ells musicalment i si tornarien a repetir l'experiència.

El qüestionari és l'instrument estandarditzat que permet plantejar una sèrie de preguntes per recollir informació estructurada d'una mostra o població i/o contrastar estadísticament entre mesures. La metodologia d'enquestes és el conjunt de passos organitzat pel seu disseny, administració i recollida de dades. (Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D. i Paré, M.H. , 2016).

Normalment, quan utilitzem qüestionaris, ho fem per aconseguir respostes tancades a les nostres preguntes, ja que la recollida de dades és més efectiva i les opcions de resposta minimitzen el risc de no entendre la pregunta. Malgrat el caire quantitatiu de la metodologia d'enquestes, he preferit optar per un segon qüestionari amb respostes obertes, propi de la metodologia qualitativa amb entrevista, per així extreure informació més matisada de les sensacions i la motivació dels alumnes. És d'aquesta manera que he provat de donar un enfocament mixt entre dues eines de recollida d'informació força contràries.

3.2. Proposta d'innovació

Centre i aula:

Aquest projecte el vaig poder dur a terme a l'aula de música de l'Escola Sant Roc d'Olot, un centre situat a les afores de la ciutat que va ser construït l'any 1960, en la que es destacava la necessitat de construir més escoles a la ciutat pel seu augment de població. Després d'anys i diferents transformacions, l'any 2009 es comença l'enderroc de l'edifici per construir-ne un de nou més contemporani, i ja l'any 2012 s'inaugura la nova escola. Es tracta d'una escola agradable i moderna, amb molt bones instal·lacions tan interiors com exteriors.

Respecte al lloc on esdevindria tot, vaig tenir la sort de poder gaudir de l'aula de música al complet, cosa que durant el curs de confinament va ser més difícil. Atents a la meva petició de tenir un grup més o menys petit per dur a terme aquest projecte, les mestres de 4rt van organitzar un grup de 10 alumnes que, voluntàriament, tenien ganes de viure aquesta experiència.

Presentació:

S'ha d'entendre bé una cosa: existeixen les afirmacions i situacions *in-game* i les que estan *off-game*. És necessari entendre la diferència per poder comprendre de quina forma afecten les diferents accions a un individu (jugador o personatge). Una situació *in-game* només es dona dins del joc de rol, en canvi, una situació *off-game*, per contra, es dona fora del món en el que viuen els personatges, és a dir, la vida real.

Un joc de rol ens evoca creativitat i imaginació, ens permet imaginar i endinsar-nos en tot un món exposat per paraules del narrador (en aquest cas, mestre) i sustentat per la creativitat i la motivació dels mateixos alumnes. Alhora, cada participant pren les seves pròpies decisions, que poden afectar al grup o no de forma negativa o positiva; és fàcil entrar en els camps de l'empatia, la tolerància i la socialització, ja que cada personatge adopta unes característiques que poden ser semblants o no a les de la persona que juga; ens obre les portes a un aprenentatge vital i significatiu on el treball en equip és un requisit quasi essencial per progressar, ja que abunden les situacions de discussió, debat, negociació, etc. A mesura que heu anat llegint, segurament haureu vist casos on la interdisciplinarietat entre assignatures seria fàcilment introduïble.

La meua proposta d'estudi per aquest TFG és la creació i l'aplicació d'un sistema de joc de rol que interfereixi en tots els àmbits d'una sessió musical: atmosfera, activitats, desenvolupament narratiu, pràctica instrumental i interpretació i avaluació.

Als alumnes se'ls ha d'ubicar en un món fantàstic, dir-los que esdevindran músics aventurers que han estat escollits per una missió. (tot el context fantàstic es pot inventar). Qualsevol obstacle que els alumnes es trobin al llarg de l'aventura és resolta a través de la música, moment en el que prenen protagonisme les diferents activitats i sessions que qualsevol mestre podria proposar a una aula de primària. La temàtica de l'activitat per superar aquests obstacles depèn del contingut que el mestre vulgui treballar i ho ha de fer encaixar amb el context *in-game*.

El primer pas és la creació dels personatges a través d'una "fitxa de personatge", on cada alumne dona una explicació detallada de l'estètica, manera de ser i les seves habilitats

com a músic. (quin instrument toca, punts forts i punts dèbils, etc) D'aquesta manera es van determinant els rols dins del grup i els diferents instruments que es necessiten. Es poden buscar diferents maneres de classificar les habilitats musicals de cada alumne (s'han de concretar acord amb el sistema de rol definit). Aquesta fitxa determina també el progrés real de l'alumne, malgrat que transformem una rúbrica d'avaluació en una avaluació basada en la pròpia concepció i voluntat de millora de l'alumne. Depenent del cicle en el que ens trobem, la fitxa pot ser gestionada pels mateixos alumnes, sense exempció de repàs per part del mestre, que és qui realment realitza l'avaluació.

El mestre, com a narrador o *master* que guia la sessió, és l'encarregat de posar en situació als alumnes i narrar tota l'aventura sobre la que treballen i amb la que aprenen els continguts. A través d'un sistema de presa de decisions, els personatges poden separar-se al llarg de l'aventura. Això ens permet dividir l'aula per parelles, grups o de manera individual.

Cal afegir que, per fer el joc de rol més immersiu, a la fitxa poden constar dades del personatge que no tenen un efecte directe en l'aprenentatge de l'alumne (equipament, diners, etc.) però que pot fer augmentar la seva motivació i entrega.

S'ha de tenir en compte que la capacitat de "roleig" i improvisació dels màsters és molt important per donar més immersió al joc de rol i que els alumnes utilitzin al màxim la seva imaginació. Entre missions, el màster pot preguntar als jugadors si prefereixen anar directes a la següent missió o volen fer alguna cosa per la zona en la que es troben. Cal remarcar que aquestes "accions extres" i algunes de les converses "in game" poden no tenir una conseqüència rellevant en el desenvolupament de la història, i és pràcticament impossible documentar-les degut al gran ventall de possibilitats que pot haver-hi. Aquesta es la màgia del "roleig".

En definitiva, creant un ambient lúdic de treball, utilitzant l'actuació com a fil conductor de les sessions i proposant activitats atractives que permetin als alumnes veure qualsevol assignatura amb uns altres ulls, podem reinventar l'educació dins la nostra aula.

Objectius didàctics:

- Oferir una experiència lúdica de l'aprenentatge musical.
- Aconseguir un aprenentatge significatiu que interfereixi positivament en el procés acadèmic dels alumnes.
- Crear una narració fiable que mantingui als alumnes en una atmosfera de joc.
- Incentivar la motivació dels alumnes vers la pràctica musical a l'aula.
- Descobrir un nou instrument i aprendre'n, en termes generals, el seu funcionament.

Joc de rol:

ELS BARDS DE GAMOLINS

Ambientació:

- Música ambiental constant (ciutats, de taverna, per viatjar...)
- Disfresses (si es pot)

Sistema de punts:

- Una activitat cooperativa dona X punts de millora en la característica practicada a tots els alumnes, ja que es reparteixen la feina i s'entén que aconsegueixen l'objectiu junts. Tanmateix hi haurà casos en què l'alumne podrà escollir si fer-ho individualment o de manera cooperativa. Només les activitats cooperatives et donen punts de Cooperació.
- Aquests punts rebuts no signifiquen una nota o una qualificació, és la mostra dels diferents aspectes musicals que els alumnes han estudiat/practicat.

Història/Aventura:

L'aventura tracta sobre les peripècies d'uns aprenents de bard que han estat seleccionats per formar part de la prestigiosa Escola de Bards de Reinalda. Com a cada promoció, l'Escola envia els aprenents de bard a una prova per veure si son mereixedors de tal prestigi. En aquesta prova hauran de descobrir els límits del seu enginy per superar

els obstacles que es trobin al llarg de l'aventura; òbviament, utilitzant LA MÚSICA. Al principi de l'aventura cada alumne escollirà un instrument, el qual segurament no coneixen del tot i que els acompanyarà al llarg del viatge. L'objectiu és descobrir aquest instrument, començar a conèixer-lo i anar descobrint de quina forma podem tocar-lo i quin tipus de música ens permet realitzar, completament a través de la intuïció i els comentaris que rebem al llarg de l'aventura pels personatges que es troben i les indicacions i consells del *master*.

MISSION D'INTRODUCCIÓ

EXPLICACIÓ INTRODUCTÒRIA "IN GAME":

Benvinguts a la regió de Gamolins. Heu estat els alumnes seleccionats per formar part de la prestigiosa Escola de Bards de la capital, Reinalda. De fet, sou coneixedors de les gran gestes dels bards que estudiaren entre aquestes parets. Ha arribat el moment de convertir-vos en els protagonistes de les aventures que arriben, de les cançons que es cantaran i quedaran impreses en la memòria. Però per aconseguir tal prestigi primer s'haurà de veure si en sou mereixedors/es. Com a cada promoció, haureu de superar una espècie prova, on haureu d'utilitzar les vostres habilitats en l'art de la MÚSICA. Exploreu les terres de Gamolins, us han donat un mapa i l'únic objectiu de descobrir en quin àmbit de la música hi teniu la mà trencada i pel qual se us recordarà. No hi ha un recorregut marcat, teniu la possibilitat d'escollir quin camí agafeu, junts o separats. Arribeu-hi i demostreu de què sou capaços.

Sabeu que dins d'aquestes terres hi ha zones infestades de criatures, està en la vostra mà saber com podeu evitar-les o sobreviure-les.

Mercat de bards (Activitat d'experimentació amb els instruments): Molt bé joves bards! És el Gran Festival d'Instruments de Reinalda! Hi ha botigues per tot arreu, gent als carrers, en l'aire podeu sentir l'eufòria i fascinació dels ciutadans. Però per vosaltres és també un gran dia! Als joves aprenents de l'Escola de Bards se'ls dona el privilegi de tastar la melosa escalfor de qualsevol instrument quan és tocat i de fer-se amb el poder

d'aquell que més els hagi enamorat; I DE FRANC! És el moment que escolliu l'instrument que us acompanyarà durant aquesta aventura, o que ell us esculli a vosaltres... Toqueu, experimenteu, jugueu, però sobretot, gaudiu. ALTO! No feu malbé aquestes joies, o quedareu maleïts de per vida sota l'efecte de la desafinació!

INSTRUMENTS AL MERCAT:

- Flautí
- Carrilló
- Ukulele
- Corn de canya
- Flauta de pan / Siringa
- Harmònica
- Flauta dolça
- Djembé
- Tambor
- Pandero
- Pandereta
- Ocarina de dos canals
- Guitarró
- Tambor de llengua
- "Whistle"

ACTIVITAT:

Disposició de l'aula: Taules separades sense cadires a mode de mostrador, sobre les quals posarem els diferents instruments.

Durant 10 min, els alumnes hauran de provar de tocar i trastejar amb els diferents instruments i escollir-ne un, que els acompanyarà al llarg de l'aventura i sobre el qual hauran de descobrir diferents aspectes i curiositats.

La remor del vent (Activitat vocal, cànon i de composició): Mentre camineu per la Vall Rufaga noteu que el vent bufa més fort. (Àudio de vent) Recordeu el que us va dir el jove mercader sobre el secret d'aquesta vall (s'ha de domar el vent amb la màgia bàrdica si es vol travessar la vall). Comenceu a sentir una cançó a la llunyania. Dolces veus l'entonen però no sabeu d'on venen. (la canto jo *in game*). Us sona familiar... ha arribat el moment de combatre el vent.

ACTIVITAT: Cantem junts la cançó finlandesa "Minun Kuntali". Primerament, practiquem la lletra per parts de forma rítmica i, més tard, afegim la melodia. Després passem a fer els cànon.

- Cànon a dos veus: el segon grup comença quan el primer grup canta "he, yu, ya-la-la!"
- Cànon a quatre veus: Els grups entren quan el grup anterior canta "kunai son"



Fig 95. Foto d'una partitura d'una cançó popular finesa. Font: Internet

Mentre es va desenvolupant l'activitat, es pot anar regulant el volum de l'àudio del vent a mesura que aconseguen una cohesió a l'hora de cantar. Si senten més fort el vent sabran que han de parar atenció i escoltar els seus companys i companyes una mica més.

VARIANT: canviar la lletra i inventar-ne una adient al *setting* fantàstic. La cançó la podem fer servir per anar cantant-la al llarg de les sessions mentre viatgem.

El druida dur d'oïda (Activitat d'audició): Mentre camineu a través del Bosc de la Triarbrera, veieu una figura pintoresca, un druida, quiet com un estaquirot i parant l'orella com si d'una estàtua es tractés. El crideu? No es gira. Encara que us apropau segueix immòbil. Que feu? Quan capteu la seva atenció s'espanta, sembla ser que l'haureu d'ajudar. Us diu que el seu nom és Àrnnicus i us explica que mentre realitzava un estudi sobre la fauna de la zona i la música que fan els animals, va quedar sord. Una bruixa passava per allà i, en veure'l, el va maleir. "Del parador de la bruixa ja us en parlaré; per ara, haureu d'ajudar-me a detectar el major nombre de sons d'animals i fer-me'ls entendre! Recordeu que sóc sord, també m'agradaria recordar quins sons m'envoltaven..."

ACTIVITAT:

Posarem un àudio en el qual es podran escoltar diferents sons de la naturalesa, des del soroll de l'aigua d'un riu fins als sons provinents d'animals. Amb la primera escolta, els alumnes hauran d'identificar els sons i escriure'n el nom de la procedència. Amb una segona escolta i dividint-se els sons identificats, hauran de realitzar un dibuix dels mateixos. Amb la tercera escolta, els alumnes hauran de classificar-los segons una qualitat del so (altura, intensitat, durada, timbre).

S'ha de mirar quins moments del clip podem aprofitar, per tenir una extensa varietat de sons i aconseguir una activitat més rica.

La Bruixa Desafinada: Després d'ajudar-lo, el pobre druida us explica com podeu trobar la Bruixa Desafinada: Li diuen així perquè quan parla és incapaç de sonar agradable. Clar, és per això que deixa sorda a la gent... Li fa vergonya que l'escoltin! Abans de marxar, però us demana un últim favor. "La malvada bruixa també em va robar el meu collaret de notes, la malcarada el va trencar i va llençar totes les notes pel Laberint Escambella! Els que sigueu suficientment valents, entreu-hi i entregueu-me-les, si us plau, no ho

oblidaré mai! Ah... i la bruixa s'amaga a unes runes de la Jungla de l'Est! Jo no m'hi acostaria, però se'n parla massa de la inconscient necessitat de posar-se en problemes dels joves aventurers... arreveure i gràcies... jo seguiré buscant la forma de curar aquesta sordera amb alguna poció de les meves...

Quan trobeu a la bruixa, us diu el següent: "Ai, joves bards! Avui estic de bon humor i sembla que tampoc tinc prou gana per posar-vos a la cassola. De fet podria aprofitar la vostra destresa amb la música per afinar-me una mica la veu... ja està! Juguem a un joc. Si teniu paciència, us deixaré marxar tranquils i tranquil·les a seguir amb les vostres aventures. Si no en teniu... encara no he fet els postres! "

ACTIVITAT:

El joc tracta d'estar en silenci i saber exactament quan s'ha d'actuar sense «trepitjar» a ningú. La bruixa els proposa dir les diferents notes de l'escala de Do però amb variacions especials. Els alumnes hauran de dir-la entre tots però de forma individual i per ordre. De Do a Do' (quan acabem podem seguir per agafar pràctica i anar comptant els cops que hem completat l'escala). Només hi ha una norma: Si algú diu la nota que toca dir al mateix moment que un company o companya, haurem de tornar a començar des del principi. Podem començar només dient les notes i, un cop haguem interioritzat la dinàmica, entonant amb la nostra veu. Seguidament passarem a utilitzar instruments de placa (carillons, xilòfons, etc.)

VARIANT:

Si els alumnes, en algun moment, li parlen a la bruixa sobre el druida i com l'han ajudat, aquesta els complicarà una mica el joc, ja que se sentirà ultratjada. Llavors passarem a una variant més complicada: Introduïm el factor de la pulsació. Haurem de cantar/tocar les notes seguint la pulsació que ella us digui.

El Laberint de L'Escambella (Activitat de lectura musical - missió secundària encomanada pel druida -):

Els que heu escollit anar al Laberint de L'Escambella, busqueu la forma de trobar la sortida, recollint les notes. Alto! Només hi ha una forma de poder-les recuperar i reconstruir el collaret. Descobriu la solució!

ACTIVITAT:

Els donaré un foli amb un laberint organitzat per cel·les. Dins de cada cel·la hi haurà una nota diferent dintre de l'escala de DO MAJOR. Se'ls donarà un enigma per saber quin es l'objectiu:

“Esclaó cap amunt, esclaó cap avall, entre la sirena i el remolí hi viu el nostre bon senyor, el gran dels germans”

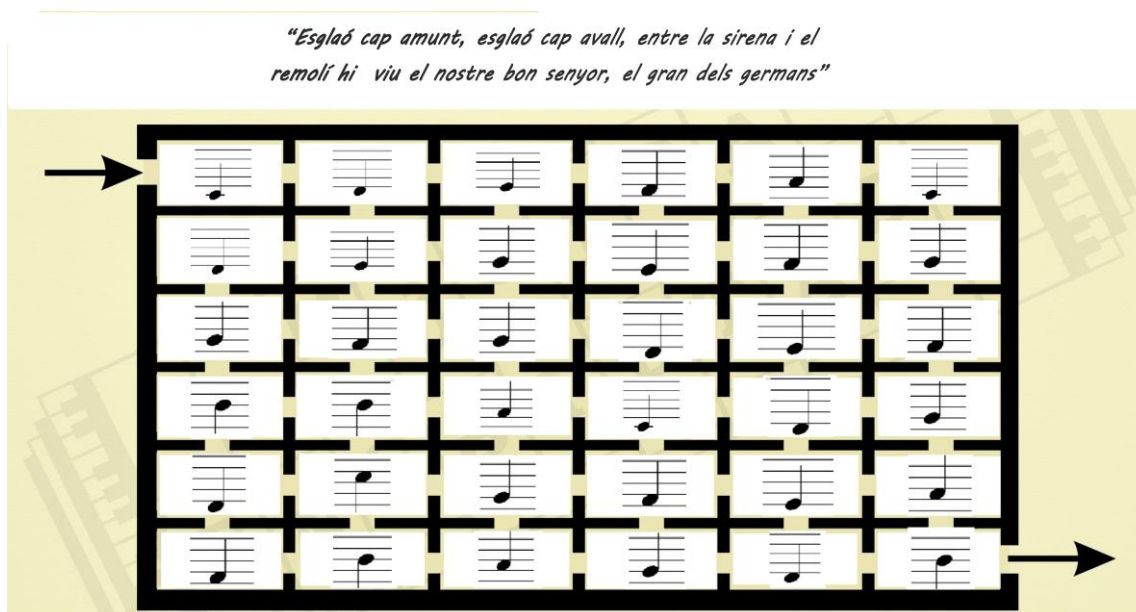


Fig 96. Laberint de notes per una missió dins del joc de rol. Font: Plantilla extreta d'internet i posteriorment realitzada amb Paint. Font: autoria pròpia (2022)

Per arribar a la sortida hauran de seguir l'ordre de notes de l'escala de DO MAJOR i a la inversa: DO – RE – MI – FA – SOL – LA – SI – DO' - SI – LA – SOL – FA – MI – RE – DO

OBSEQUI: Quan li porteu el collaret al druida us dona una cuca de llum dissecada. Malgrat això, manté la il·luminació del seu tors molt tènueament. Us explica que un gran poder s'amaga en les aigües del Llac Espurna Blanca. "Submergiu aquesta cuca, no us puc dir més."

La cançó de la Fada del Llac (Activitat de composició, pot ser per grups o individual):
(canviar) Esteu banyant-vos al Llac Espurna Blanca, submergiu la cuca que us ha regalat el druida? De sobte una fada se us apareix i diu que l'accés a aquestes aigües està vetada pels viatgers. Us explica que ella ve d'un món diferent i que, de sobte, després d'esternudar mentre es banyava a un estany, es va veure atrapada en aquestes aigües, obligada a recordar la seva terra sense opció a retorn cantant la mateixa cançó al llarg dels dies. Però us proposa un repte i comença a cantar. En acabar, us diu el següent:

" Emocioneu-me amb les vostres pautes,
sense treure l'esperit a la cançó.
A aquestes aigües us obro les portes
si em regaleu uns versos amb dolçor. "

ACTIVITAT:

Sonarà una part de la cançó "La Fada de l'Estany" interpretada per Maria Laffitte. Per grups o individualment (a elecció dels alumnes) haurem de inventar-nos una lletra pel fragment escoltat sense canviar del tot la temàtica. Buscarem referències al mapa de Gamolins que puguin substituir els indrets que s'anomenen a la cançó, sinònims de les paraules més destacades i els apuntarem a la pissarra. També treballarem què és la rima i com jugar amb la musicalitat de les paraules.

Conseqüència: La fada esternuda i els envia al forat dels Pells Corcades, a Gobblânta

Les coves de Gobblânta (ritme corporal grupal - dificultat i intensitat gradual - cànon):

Heu caigut del cel! Esteu dins d'una gran fortalesa, envoltada de muralles i plena de cabanyes fetes amb ossos i pells d'animals. Us cau una xarxa al damunt, uns gòblins us han atrapat! Veieu que us envien a unes masmorres, però el pitjor de tot és que us han robat els vostres estimats instruments. Un cop tancats dins d'una cel·la enorme, al costat vostre, hi ha un home assegut que sembla que ha quedat presoner com vosaltres. Decidiu parlar amb ell? Després d'una llarga conversa us explica que la única forma de sortir d'aquí és jugant amb la dèbil ment dels gòblins Pells Corcades i finalment us diu... "Us han parlat mai de la llegenda del Timbaler del Grum? Doncs pareu bé l'orella si no voleu ser el següent plat d'escudella" (explicar breument llegenda inventada - referència al timbaler del Bruc). Heu d'endinsar-vos dins les seves coves sense que us detectin. Mimetitzeu-vos amb l'entorn i recupereu el que es vostre! Si seguiu els passos del timbaler del Grum, utilitzant el poder del grup i els vostres cossos, sereu capaços i capaces de fer fugir els pobres gòblins. No saben quants sou però, si us coordineu, podeu fer-los creure que un exèrcit està a punt de caure sobre seu. No teniu els vostres instruments i no podeu fer servir el seu poder, però el vostre enginy és més poderós que qualsevol instrument màgic.

ACTIVITAT:

DINS LA CEL·LA: Discutirem i farem recerca per saber com volem que soni la nostra marxa (podem buscar referències a escenes de pel·lícules "off game"). Un cop escollit i creat, el treballarem amb percussió corporal. Primerament l'aprendrem de manera individual per interioritzar-lo. Seguidament ho farem en parelles l'un davant de l'altre intentant anar al mateix ritme i buscant aconseguir un ritme doblat quasi a l'uníson.

Un cop el tinguem ben practicat en parelles, serà el moment de sortir de la cel·la que ens manté empresonats.

FORA LA CEL·LA: Un cop alliberats, amb aquesta imatge de masmorra projectada a la pissarra, els alumnes hauran de trobar els seus instruments (amagats en algun lloc del mapa decidit pel màster) recorrent els passadissos cegament fins a trobar, finalment, la sortida. A mesura que avancen, el màster els avisarà quan tenen gòblins a prop, moment en el qual hauran de posar en pràctica el ritme après amb percussió corporal; aquest cop, tots junts. Serà important treballar la intensitat (de menys fort a més fort) per donar profunditat a l'actuació i simular més acuradament l'apropament del so.

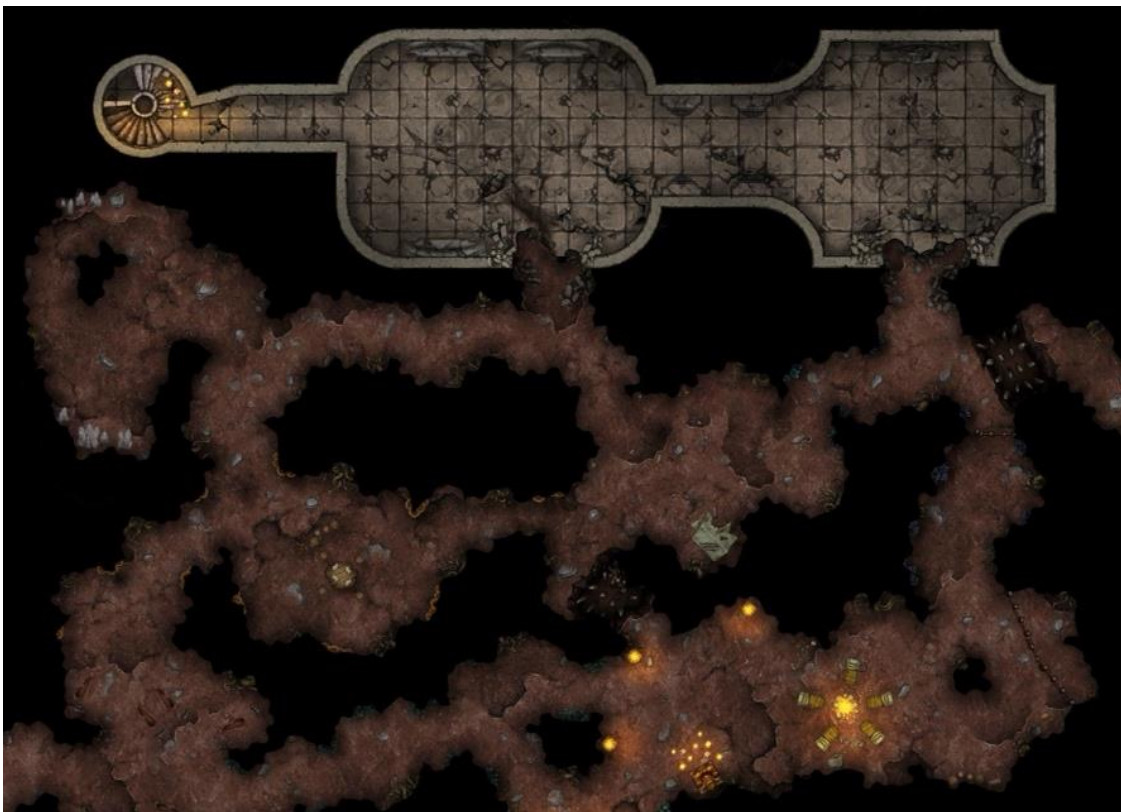


Fig 97. Mapa fet amb *Inkarnate* que representa l'interior de les coves de Gobblânta.

La cova de l'ogre Nomiveig (Activitat de ritme i expressió corporal - després de la missió dels gòblins - activitat grupal o individual): Molt bé, heu aconseguit els vostres instruments dels rapinyaires gòblins. L'entrada principal ha quedat tapada per una esclavissada de pedres, però sabeu que pot haver-hi una altra sortida al vessant sud-oest del Picapedra. Hi ha un nou "amic" que custodia l'entrada i ens barra el pas, UN OGRE. Eps! Si us hi fixeu bé l'ogre és cec. Trobeu la forma de sortir del cau caminant al mateix

ritme que l'ogre. Les passes, encara que no ho semblin, poden donar molta informació! Si us hi fixeu segueix un patró. Porta tants anys vivint aquí, que la rutina l'ha consumit...

ACTIVITAT:

El mestre s'inventa una seqüència rítmica (el patró de l'ogre al caminar) amb diferents figures rítmiques (negres, blanques, silencis, corxeres, tresets, etc). Els alumnes l'han de detectar i entre tots l'escrivim a la pissarra seguint l'argot musical de l'escola (ta, titi, tiritiri, etc.). La practiquem entre tots amb cops de peu, ja que ho traduirem en passes, i amb gestos. Seguidament, un per un (el mestre fa d'ogre Nomiveig), hauran de creuar la classe fins a la porta seguint el patró rítmic estudiat. Els alumnes es poden ajudar entre ells amb mímica, recordem que hem practicat la gestualitat de les figures; i l'ogre és cec, no sord!

La plaga de La Cristalleda (Activitat d'interpretació, ritme i harmonia): Esteu caminant per la Vall del Grum, a la Llunyania, enmig del camí veieu el que pot semblar un tauló de fusta amb cartells i informes penjats. Us fixeu en un paper color ocre escrit amb runes que no enteneu. (passa un nan per darrera al qual tindran la oportunitat de preguntar-li si entén aquells estranys símbols per descobrir què diu). Si demanen ajuda al nan, desvetllaran que el Rei Nan Barbatrista, senyor del Grum, vol la ajuda de qualsevol que estigui disposat a oferir els seus servei per aplacar la plaga de follets que esta infestant La Cristalleda. Diuen els rumors que, d'aquest bosc, els nans en treuen els seus minerals tant preuats per construir les seves cases i armadures i que són els veritables causants de la musicalitat dels cops de martell dels grans ferrers nans. Així doncs, feu via cap a la fortalesa del Grum? (La conversa amb en Barbatrista és rolejada completament). Als follets els espanta i els provoca malestar el so que produeix el xoc dels cristalls amb alguna altra cosa, i com que els nans es passen tot el dia treballant o minant, són incapaços de suportar-ho; és per això que els estan intentant destruir. Com a solució us han demanat que, utilitzant el vostre poder bàrdic, construïu dos camins des de nord-

est cap a sud-oest, pels quals la música dels cristalls sempre sigui escoltada al caminar. Us donen uns objectes anomenats botons de memòria musical, que en trepitjar-los, si feu sonar els cristalls, queden gravats els sons que emeten per sempre a cada trepitjada.

ACTIVITAT:

Fem dos grups de 5 persones. Representem els cristalls amb boomwhackers i els botons de memòria musical amb anelles d'educació física del mateixos colors que els boomwhackers. Cada grup ha de crear un camí amb les anelles. Donem un boomwhacker de diferent color a cada alumne. Un d'ells es converteix en el constructor, que col·loca fins a cinc anelles. El constructor haurà de caminar creant la combinació que ell vulgui per les cinc anelles col·locades, mentre que els altres alumnes, amb els boomwhackers, toquen la nota (picant el boomwhacker a la mà o a alguna superfície) que correspon segons el color de l'anella trepitjada. Se'ls diu que es poden trepitjar dues anelles a la vegada i descobrir com podem combinar les notes harmònicament. Seguidament canviem de constructor fins que haguem construït tota una part del camí amb els botons de memòria musical i gravat les nostres melodies amb els cristalls. En els canvis de constructor dibuixem, amb rodones dels colors que hem utilitzat, la seqüència melòdica creada. Finalment toquem amb els boomwhackers tot el camí creat en conjunt.

OBSEQUI: Entrada i equipament per poder creuar el desert

La tribu Ballakar (Activitat de dansa/expressió corporal): Depenent del que vulguin fer sortint de les terres del Grum, la història pot progressar de diferents maneres a nivell de "roleig". En el moment que vegin una aldea a la llunyania, es desencadenarà la següent acció: La petita comunitat de bards es trobarà envoltat per indígenes d'una tribu autòctona de l'Ermot de l'Oest. Us han capturat i han decidit portar-vos fins a la seva aldea. Diuen que sereu molt útils pel dinar... Però si aconsegiu passar les proves de dansa del ritual nocturn rebreu un petit obsequi.

ACTIVITAT:

Es tractarà d'una sèrie de proves de ball. Cada ronda s'escollirà un cabdill. Aquest/a haurà de cridar: "BALLAKABALLA com un/a (qualsevol criatura o animal que li vingui al cap) ". Llavors tothom haurà de representar-ho mentre el cabdill observa. Tot seguit el cabdill haurà d'escollir aquella persona que troba que ho ha representat millor i fer-la cabdill en el seu lloc. Es segueix el mateix procediment amb diferents noms d'animals o criatures. També es pot canviar la temàtica i/o intentar aportar idees més estrambòtiques (objectes, persones conegudes, etc.)

Exemple: "BALLAKABALLA com una taula"

Les muntures de l'Ermot de l'Oest (Activitat de ritme-composició): Necessiteu una bona muntura per creuar les hostils terres de Gamolins, porteu molts dies de viatge i necessiteu descansar. Diuen que al Desert de hi conviuen tot tipus de criatures! Arribeu-hi i aconsegiu domar-les amb el vostre poder i tornar a Reinalda a temps!

ACTIVITAT:

Primerament, el mestre amaga trossets de paper per la classe amb la imatge de cada muntura que se suposa habita el desert. Els alumnes han de buscar-los i decidir quin volen domar. Per domar-lo, amb els instruments que vulguin fer servir (a banda del que els acompanya des del principi), hauran de crear sons que ens evoquin diferents coses d'aquest animals (manera de caminar, soroll, comunicació, ambient en el que es troben. El mestre ha d'anar passant per donar informació sobre cada animal, la qual que pot ajudar a l'alumne a decidir quin tipus de sons i quin tipus d'instruments utilitzarà. Hi ha llibertat a l'hora de representar-ho musicalment, és a dir, no cal que sigui una única peça musical tocada amb un sol instrument, sinó que en poden ser de vàries, tocant melodies, ritmes o fins i tot detalls musicals segons convingui i amb els instruments que calgui. Hi ha muntures que necessiten de dues persones per ser domades, així que tindrem casos

de treball en equip. Un cop domades totes les montures, escoltarem un per un el ritual de cadascun dels alumnes.

OBSEQUI: muntura (hab. especial: viatjar en línia recta evitant obstacles)

OPCIÓ DE DECISIÓ: Direcció Bosc Vell o Comtat de Riveries.

La Festa Major de Riveries: Heu decidit fer camí cap al Comtat de les Riveries. A mesura que us aneu apropant a la ciutat de Riveries veieu tot de pancartes pels camins, caravanes de músics plenes de llums i colors i motius de festivitat en l'ambient. Aquest cop els viatgers que us envolten, són menuts amb els peus grossos, cabells rinxolats i panxacontents. Esteu a les terres dels mitgerols, i Rivieries és sinònim de festa i harmonia. Durant tot el dia d'avui els diferents viatgers de Gamolins mostren allò que han aconseguit crear amb el seu art estimat: escultures, música, pintura, moda, etc... així que com a bards que sou se us permet accedir als escenaris que hi ha per tot Riveries i regalar un tastet de la vostra música als espectadors. No aneu a dormir gaire tard! L'endemà toca fer camí cap a l'Escola de Bards i explicar les vostres aventures!

ACTIVITAT:

L'activitat tracta de transformar l'aula en una acta de festivitat, s'ha d'intentar crear un ambient amè i proper. Es prepara l'aula amb diferents espais que representen els escenaris que hi ha pels carrers de Rivieries. Els alumnes poden assajar, fent els grups que vulguin o individualment, aquelles melodies apreses al llarg de l'aventura. Els narradors agafaríem el rol de músics mitgerols que també s'engresquen a tocar cançons pel públic, a l'hora que ajuden a fer recordatori de cançons i acompanyen als alumnes en la creació de les seves interpretacions. D'aquesta manera, tocant amb ells, és probable a que perdin més fàcilment la vergonya. Quan hagi transcorregut la meitat de la sessió, es poden començar a mostrar les peces musicals assajades. La sessió acaba quan tot l'alumnat, si és a voluntat, ha acabat d'interpretar. Per finalitzar es fa una

conclusió narrativa amb l'objectiu de fer-los entendre que la seva aventura com a bards (músics) tot just acaba de començar, no només a Gamolins, sinó a la vida real.

3.3. Descripció per sessions

	Assistència (10)	Missions
Sessió 1	9/10	> Presentació i creació de personatges > El mercat de bards
Sessió 2	10/10	> La remor del vent > El druida dur d'oïda
Sessió 3	10/10	> El laberint de l'Escambella > La Bruixa Desafinada
Sessió 4	8/10	> Introducció de la missió: La Fada de l'Estany.
Sessió 5	10/10	> La cançó de la Fada del Llac
Sessió 6	/10	> Les coves de Gobblânta > La cova de l'ogre Nomiveig
Sessió 7	/10	> La plaga de la Cristalleda
Sessió 8	/10	> Les montures de l'Ermot de l'Oest

Fig 98. Taula esquemàtica on es presenta l'assistència de l'alumnat i la temàtica narrativa de les diferents sessions. Font: autoria pròpia (2022)

Abans de començar amb les sessions del joc de rol, vaig poder fer una reunió virtual amb els alumnes de 4rt i les seves mestres per explicar-los en termes generals de què tractava aquest projecte i què eren els jocs de rol. Al cap de poc, vam tenir 5 alumnes de cada classe per completar el grup, només calia començar.

S'ha intentat que, abans de començar cada sessió, l'aula estigui preparada amb el mapa de Gamolins projectat a la pantalla i amb la música d'ambientació adients, tal com indico en la part pràctica, però no ha estat possible aconseguir-ho a cada sessió degut al fet que l'aula de música normalment estava ocupada abans de començar i no donava temps a preparar-ho tot abans que arribessin els alumnes.

Cal afegir que a la majoria de les sessions vaig comptar amb l'ajuda de l'Eloi Tomàs, gran amic i músic, com a suport per la gestió d'aula i de grup. Això em va permetre dinamitzar bastant bé les sessions. Mentre una acció era dirigida per un de nosaltres, si no necessitava de l'atenció dels dos, una altra de diferent es podia dur a terme de forma paral·lela.

Finalment, volia aclarir que tot el fil narratiu i les activitats del joc de rol consten explicades a l'apartat pràctic. És necessària la seva lectura prèvia per entendre la successió de les accions.

SESSIÓ 1:

En aquesta primera sessió se'ls va presentar en què consistia un joc de rol, els vaig posar una mica en situació perquè poguessin entendre de quina forma treballaríem aquests dies. Seguidament, es va donar la fitxa de creació de personatge (Annex 6.3) i, amb la nostra ajuda i explicació es va anar acabant de donar forma al seu personatge, tan en el paper com en el seu cap.

Es va fer una introducció *in-game* de l'aventura que estaven a punt de viure com a jugadors, se'ls va mostrar el mapa (Annex 6.1) i es va fer entrega d'un qüestionari (Annex 6.2). Aquest qüestionari tenia dues funcions: una funció *in-game* que actuava com a prova d'accés a l'Escola de Bards per introduir-los en el món i la narrativa, i una altra *off-game*, que serviria com a eina de recollida d'informació per conèixer les experiències musicals dels jugadors participants i valorar la motivació dels mateixos davant d'activitats musicals abans de començar el joc de rol.

Mentrestant, es va començar a preparar els instruments per les diferents taules, a mode de mercat per començar la primera missió tal com s'especifica a la planificació inicial. Un cop el personatge estava fet i el qüestionari respost, assumint el paper de narrador,

va començar l'aventura. Va haver temps suficient per dur a terme la primera missió, **El mercat de bards**, i per donar informació *in game* útil per la següent.

Durant la primera, mentre els alumnes descobrien i escollien el seu instrument, s'actuava com a mercaders per poder donar tota la informació que els alumnes demanaven sobre els instruments que veien exposats. Un cop tots els alumnes s'havien fet amb el seu instrument, en rotllana i un per un, cadascun d'ells va presentar-se amb el seu nom de personatge, ensenyant el seu instrument als seus companys, fent-lo sonar i explicant algunes de les coses que havien après dels mercaders. Un dels mercaders, abans de marxar, els dona un paper amb una lletra escrita en un idioma que no coneixen i els diu que possiblement els serà útil per sobreviure al vent de la Vall Rufaga.

SESSIÓ 2:

Aquest cop sí que es va tenir la oportunitat d'arribar abans amb l'aula buida per preparar la sessió sense interrupcions. Abans de començar amb les activitats, es va fer un repàs del que s'havia treballat a l'última sessió per poder posar els punts d'aprenentatge als aspectes musicals de la fitxa de personatge corresponents. A més, aquest cop es va comptar amb l'assistència de tots els alumnes participants, així que mentre un dinamitzava el grup per començar a jugar, l'altre ajudava a l'alumna que havia faltat el primer dia a completar la fitxa de personatge i el primer qüestionari. D'aquesta manera, a l'inici de l'activitat, ja s'havia unit a la resta de companys i companyes.

Quan van decidir marxar de la capital, tenint en compte petits moments de conversa i situació de l'entorn, es va encadenar l'acció amb la missió que venia seguidament, **La remor del vent**. L'activitat va anar generalment com s'havia previst, es va dedicar força estona a practicar la projecció de veu amb els alumnes, un cop tenien la lletra clara. Respecte al cànon, es va decidir mantenir-se amb el cànon de dos veus sense arribar al de quatre, degut a la dificultat que presentava. Veient el temps del que disposàvem, també es va decidir no acabar d'escriure la lletra inventada pels alumnes, tal i com es proposava en l'activitat inicial, i seguir amb l'aventura.

En aquest cas no hi havia gaire opció de moviment pel mapa, ja que es trobaven en un lloc on el terreny i l'entorn impossibilitaven qualsevol moviment que no fos cap al nord. Així que la següent missió amb la qual es trobarien seria **El druida dur d'oïda**. Mentre

docent es disfressava de druida i es preparava per començar a actuar, l'altre els anava descrivint el Bosc de la Triarbrera, indret en el que es trobaven. Intentant dirigir-ho de forma orgànica, mentre se'ls parlava de la flora i la fauna, es va buscar el moment per introduir-los el personatge del druida, tal i com s'indica en el plantejament inicial. Després d'una llarga conversa entre els alumnes i el druida es va començar amb l'activitat d'audició. Es va dur a terme en grups de dos, deixant que s'emparellessin amb qui volguessin.

En acabar, abans de finalitzar amb la sessió, davant de la pissarra on estava projectat el mapa de Gamolins, es van situar els dos indrets que es podrien visitar durant les següents sessions gràcies a la informació rebuda pel druida.

SESSIÓ 3:

En aquesta sessió també es va tenir la oportunitat de preparar l'aula i tenir-la llesta per començar directament amb el joc de rol. S'havia notat en algun moment als alumnes cohibits, així que es va decidir iniciar la sessió amb exercicis d'escalfament corporal i vocal, per desinhibir-los. Es volia que els alumnes es sentissin còmodes, amb l'energia suficient per actuar i amb la confiança per reduir la sensació vergonya.

Seguidament els alumnes van decidir a quin dels dos indrets que el druida els havia facilitat volien anar primer. Degut a decisions *in game* (una part del grup decideix descansar) primer arriben quatre dels jugadors a la missió **El laberint de l'Escambella**. Amb el laberint de notes projectat a la pissarra, els alumnes havien de trobar la sortida seguint les indicacions de l'enigma inicial. Primer es va optar per resoldre'l amb atenció, els alumnes parlaven entre ells i anaven proposant diferents perspectives. Un cop es va unir la resta de jugadors a la missió, l'enigma va quedar resolt i els alumnes preparats pel repte. Tot i que hi havia alumnes que es mostraven més participatius que d'altres, es va crear un ambient de treball on cadascú intentava respectar el torn de paraula dels altres. Va haver-hi moments en que alguns alumnes assumien un paper de líder, degut a la seva facilitat en l'aspecte musical predominant de la missió i a l'eufòria que els provocava trobar passos correctes del laberint. Un cop superat el laberint se'ls va donar la opció de decidir què fer i, després de decidir que tornarien a parlar amb el druida i

torna-li el collaret de notes, es van apuntar a la fitxa de personatge els punts aconseguits durant l'activitat anterior.

Tot seguit, segons les decisions dels alumnes i després de tornar a recórrer part del mapa es continuava amb la missió de **La Bruixa Desafinada**. Es va fer una rotllana al mig de l'aula per començar l'explicació de l'activitat. Van entendre la dinàmica molt fàcilment, malgrat que l'execució va costar una mica més. Al principi, se'ls donava instruccions relacionades amb el fet d'escoltar els altres, centrar-se en l'expressió visual per comunicar-se sense paraules i saber quan actuar o no. Més tard es va adoptar un paper més interpretatiu per part del narrador, donant veu a la bruixa, cosa que va encantar als alumnes i els va animar a esforçar-se una mica més per aconseguir-ho.

SESSIÓ 4:

En aquesta sessió, degut a diferents problemes relacionats amb l'aspecte tecnològic de l'aula i l'hora d'arribada dels alumnes a l'aula, es va haver de canviar completament el plantejament. Com que era sabut que no donaria temps de dur a terme l'activitat que seguia, es va optar per aprofitar una part de la sessió per aclarir dubtes sobre el funcionament del rol i el seguiment de la fitxa de personatge. L'altra part que quedava es va dedicar a introduir la missió de **La cançó de la Fada del Llac**, una missió que necessitaria de tota una sessió sencera degut a la seva temàtica i planificació, però de la que no estaria de més fer-ne cinc cèntims. Així que, entre tots, es va fer un recordatori dels últims moviments en el mapa i l'objectiu que ocupava la situació. Es va aprofitar per tornar a cantar "Minun Kuntali" (la cançó apresada en la segona missió de l'aventura) quan els personatges viatjaven, moment en que es va veure que hi havia hagut un exercici pràctic per part dels alumnes fora del rol, havien millorat molt a l'hora d'entonar i frasejar. Tot seguit, un cop arribaren a l'indret de la següent missió, mentre un actuava com a narrador fent real l'entorn que els envoltava, l'altre escrivia a la pissarra una part de la lletra original de "La Fada de l'Estany", també coneguda en la seva versió de poesia èpica com a "Canigó", de Jacint Verdaguer. Aquest fragment serviria per començar a introduir l'activitat. Finalment es va fer una escolta d'una versió de la Maria Laffitte, interpretada al Monestir de Ripoll, i es va explicar quin seria l'objectiu de l'activitat que fariem l'endemà: Inventar-se una lletra pel fragment escoltat sense canviar la temàtica

de la cançó i modificant els noms dels indrets que apareixen per noms coneguts del món fantàstic on es desenvolupa l'aventura, Gamolins.

SESSIÓ 5:

Aquesta sessió va servir per treure tot el suc a l'activitat de composició lírica. Es va dur a terme dividint els alumnes en tres grups. El primer s'encarregaria de trobar una lletra per la primera estrofa del fragment escollit, el segon hauria de trobar una lletra per la segona estrofa i el tercer posaria lletra a la tornada.

Es va tornar a fer una breu explicació del que havia demanat la fada a través del mapa de Gamolins projectat a la pissarra, el qual van estar consultant constantment per agafar idees i comparar paraules i, així, trobar les rimes adients més fàcilment. També es va trobar una estona per indicar la importància de les síl·labes en la poesia, essencial a tenir en compte. Bàsicament una manera de mostrar la importància del missatge, la mètrica i la rima a l'hora d'escriure poesia.

Es va assessorar als diferents grups amb allò que necessitaven: idees sobre la temàtica de la lletra, sinònims de paraules que no entenien, quins noms de Gamolins concorden en la rima, aclariments respecte les expressions utilitzades en la cançó original (mon pare = el meu pare), etc. D'aquesta manera els alumnes van poder treballar de forma autònoma demanant ajuda quan la necessitaven fins a crear, entre tots, una nova lletra per la cançó de la fada:

*“Des de la Vall Rufaga,
passant per la Triarbrera,
ens vam trobar un druida
que tenia molts problemes.*

*Joves bards d'aquest bell món
travesseu l'Escambella.
Però atents no perdeu el nord
O la bruixa us farà escudella.*

*El cant del meu cor,
l'instrument qui el crea.
Creueu els camins
fins al Picapedra.”*

SESSIÓ 6:

Aquesta sessió va arrancar de forma molt ràpida, ja que al final de la última missió es determinava la conseqüent destinació en el mapa. Automàticament es va posar en situació als alumnes del que passava al seu voltant per reconduir l'acció a la següent missió, **Les coves de Gobblânta**. Es va fer seure als alumnes al centre de l'aula i se'ls va dir que havien estat capturats pels gòblins de les coves, així que s'haurien d'imaginar com a presoners tancats en una gàbia de grans barrots. L'explicació de l'activitat es va poder fer mantenint el "roleig", el fet que es tractés d'una activitat d'expressió i ritme corporal propiciava poder fer-ho d'aquesta manera. Mentre un dels docents actuava com a narrador, l'altre es posava en la pell d'un nan presoner, el qual s'encarrega d'explicar als jugadors algunes pistes per superar l'activitat/missió. Resulta que aquest nan es tractaria d'un personatge molt important que els podria acompanyar fins a la seva següent destinació si, a part d'ajudar-lo a escapar, intentaven parlar-hi una mica més al llarg de la missió. Amb un mapa que representava l'interior de les coves i amb l'objectiu clar, es va iniciar l'activitat. Primer es va procedir a decidir entre tots quin ritme ens agradaria utilitzar per espantar els gòblins. Es va decidir el ritme en grup per després passar a practicar-lo en parelles. Un cop els alumnes havien interioritzat el ritme, es va fer una estona de "roleig" per sortir de les masmorres i es va continuar amb la última part de l'activitat, on la interpretació i el ritme corporal determinarien el grau d'èxit. Als alumnes se'ls va veure molt motivats, cosa que va ser molt útil per, després de superar els reptes de l'activitat, donar peu a la següent missió: **La cova de l'ogre Nomiveig**. Seguint amb el caire interpretatiu i rítmic de la missió, mentre un docent actuava com a narrador i l'altre interpretava el paper de l'ogre, els alumnes havien de fer un exercici d'observació per esbrinar que l'ogre que hi havia entre ells i la sortida tenia un patró rítmic al caminar. Si l'aconseguien replicar, creuant fins a la sortida de la cova (l'aula) i esquivant-lo, s'escaparien de les seves males intencions. Durant una estona van estar debatent sobre el tipus de ritme i els elements que contenia. Tot seguit, es va indicar als alumnes que ho intentessin un per un o per parelles. Va ser molt divertit veure com els alumnes es posaven tant en la pell del seu personatge que s'espantaven quan "l'ogre" se'ls acostava massa. Un cop fora, finalment es va dir d'apuntar els punts aconseguits a la fitxa i es va donar per acabada la sessió.

SESSIÓ 7:

A l'inici de la sessió es va fer un recordatori dels últims passos i es va decidir la conseqüent destinació. Com que al final de la última missió, un nan havia sortit amb els alumnes, es va fer una interpretació del personatge per part d'un dels docents per donar peu a la que seria la següent missió, **La plaga de la Cristalleda**. En arribar a l'indret, es va donar un altre moment d'interpretació per part de tot al grup, situació que representava una conversa entre els bards i el Rei nan Barbatrista. Altre cop va ser un personatge qui donava l'explicació narrativa de la següent activitat en forma de petició. Es va decidir entre tot el grup que seria una bona idea ajudar al Rei nan. Tot seguit, es va fer una interpretació més acurada a la realitat de les paraules del rei per part del narrador perquè els alumnes entenguessin com havia de transcórrer l'activitat. Es van fer 2 grups de 5 persones per dur a terme l'activitat i es van gestionar l'activitat i el grup de manera colateral entre els dos docents. La utilització de materials nous com boomwhackers i aros de colors va ser un gran encert per motivar als alumnes. L'activitat es va desenvolupar tal i com marcava la planificació i es va treballar amb autonomia sense deixar de banda les guies puntuals per part dels docents. Finalment, es va tornar a donar una situació de "roleig" entre els alumnes i el personatge del rei que va portar a concloure la sessió.

SESSIÓ 8:

Aquesta va esdevenir, de forma inesperada, la sessió de tancament. Primerament, com que es tenia planejat dedicar una sessió sencera per la última missió, **La Festa Major de Riveries**, es va poder portar un ritme més pausat al llarg de la sessió.

Després d'apuntar els punts aconseguits a la missió anterior, entre l'alumnat es va decidir quina direcció agafar, observant el relleu i els obstacles naturals del mapa. Amb la informació rebuda a l'anterior missió, se sap que en algun moment els jugadors haurien de fer parada al desert de l'Ermot de l'Oest per intentar domar els animals que hi viuen i convertir-les en muntures per arribar a la capital, Reinalda. Es van viure molts moments d'actuació representant accions de la vida quotidiana d'una persona (fer el dinar, anar

a buscar llenya per fer foc, etc.). En el moment que es va decidir seguir amb la següent missió, es va enllaçar de forma orgànica juntament amb la narrativa. Es va treballar de forma individual i per parelles, depenent dels requisits proposats en el transcurs de l'activitat. Es va desenvolupar realment bé, utilitzant diferents llocs de treball, inclòs l'exterior de l'aula i diverses zones de l'edifici. Es tractava d'una activitat on es va poder veure la capacitat d'intuïció, improvisació, creació i interpretació musical de cada alumne, així com també la seva sensibilitat respecte la música. En acabar l'activitat, es van donar més moments d'interpretació (ja amb les muntures domades) per conduir la narrativa cap a la que seria la última missió. Finalment es van apuntar els punts a les respectives fitxes de personatge i es va donar per acabada la sessió.

4. Conclusions

4.1. Resultats

Un cop acabat el projecte i després d'haver vist sessió rere sessió l'energia i ganes d'entrar a l'aula dels alumnes per endinsar-se en el món de Gamolins, es pot concloure que hem acabat aconseguint una experiència completament lúdica a través de la música. Una de les meves preocupacions era que aquesta perspectiva lúdica realment tingués un impacte positiu en el procés d'aprenentatge musicals dels alumnes, i tenint en compte que al llarg de l'aventura hem treballat àmbits com el cant, la composició, l'audició, la lectura musical, el ritme... i alguns d'ells, en més d'una de les seves expressions, dono per exitós l'intent d'aconseguir un aprenentatge significatiu, no només musical, sinó també a nivell cooperatiu.

S'ha aconseguit una narrativa coherent, original i divertida que permetia mantenir-se dins del món en tot moment.

He observat també una millora notable tan en la pràctica com en el coneixement dels instruments escollits pels alumnes.

Referent a la motivació i la sensacions viscudes pels alumnes, s'han pogut extreure una sèrie de dades que es poden agafar de guia i exemple si en un futur es vol tornar a repetir l'experiència.

Centrant-nos en el primer qüestionari, podem extreure:

- Que el 70% de l'alumnat ja assistia a les sessions de música amb certa motivació.
- Que aproximadament el 70% de l'alumnat, ja tenia experiència en la pràctica d'un instrument. Que la seva motivació no depenia només de l'experiència prèvia amb instruments fora de l'aula.

	Va a classe de música amb certa motivació	Experiència prèvia amb instruments fora de l'escola
Alumne 1	NO	SI
Alumne 2	SI	NO
Alumne 3	SI	SI
Alumne 4	NO	NO
Alumne 5	SI	SI
Alumne 6	SI	SI
Alumne 7	NO	SI
Alumne 8	SI	NO
Alumne 9	SI	SI
Alumne 10	SI	SI

Fig 99. Taula de la relació entre la motivació i l'experiència instrumental prèvia. Font: autoria pròpia (2022)

- Que la predisposició a participar en l'activitat proposada era del 100% des d'un inici.
- Que el projecte ha afavorit en un 70% que l'alumnat esculli un instrument d'una família diferent per la que prèviament mostraven preferència.

El segon qüestionari presenta 13 preguntes en una línia qualitativa de resposta oberta que ens dona les següents dades:

- Que l'experiència prèvia de l'alumnat en jocs de rol és inexistent.
- Que el 60% dels alumnes han experimentat un nou aprenentatge generalment enfocat a algun aspecte musical o interpretatiu. Que un altre 20% ho manifesta des d'una perspectiva més emocional (+ confiança). Que un 10% l'enfoca en una millora en el treball en equip.
- Que la totalitat de l'alumnat tingui més ganes encara d'assistir a les sessions de música. Hi ha hagut un increment en la motivació del 30%
- Que la totalitat de l'alumnat li agradaria seguir amb l'aventura. Que el 90% ho tornaria a repetir amb una assignatura diferent. Un 30% de l'alumnat ha especificat una proposta d'assignatura: plàstica i mates.
- Que la totalitat de l'alumnat té la sensació d'haver millorat com a músics. Un 50% troben que han millorat en interpretació instrumental, un 20% en cant, un 10% en ritme i un altre 10% en composició musical
- Que encara que la totalitat de l'alumnat hagi accedit a repetir l'experiència d'una manera o altre, el 60% d'aquest, inicialment ha mostrat certa vergonya a l'hora d'actuar.

Davant la pregunta sobre el que els ha agradat més de l'experiència i la seva missió/activitat preferida obtenim aquestes dades:

- Que al 30% de l'alumnat li ha agradat més el poder tocar instruments, així com també la seva varietat. Que un 10% ha posat en valor el mapa de Gamolins. Que un 10% ha valorat el poder compartir l'experiència amb amics. Que a un altre

10% li ha agradat més els personatges que apareixien. Que al 20% de l'alumnat li han agradat la originalitat de les missions. Que un últim 10% valora que es tracta d'una activitat molt imaginativa.



Fig 910. Gràfic que determina les missions que més han agradat als alumnes. Font: autoria pròpia (2022)

Sobre les seves sensacions a nivell emocional, s'han repetit adjectius com "contenta", "tranquil", "nerviós", "feliç". Es pot interpretar que, malgrat hagin tingut sentiments de nerviosisme i incertesa inicialment degut a la falta d'experiència en aquests tipus d'activitats, els alumnes s'han trobat en un ambient on se sentien còmodes i feliços.

4.2. Conclusions

La realització de les pràctiques curriculars al llarg de la meua experiència universitària em van ajudar a veure que no hi ha hagut un gran canvi a nivell metodològic a l'hora d'ensenyar música a algunes escoles. He arribat a experimentar una sensació de *déjà vu*

a l'interior d'una aula de primària i, des del meu punt de vista, no és del tot bona senyal. Significa que, no només el progrés educatiu es troba en una etapa d'estancament, sinó que no hi ha voluntat de canvi per part d'un petit sector, per sort, dels docents amb especialització musical. Com a conseqüència, els alumnes o mostren el seu avorriment davant les diferents activitats proposades o ho normalitzen i, altre cop, cap de les dues tendències les considero bones. Afegir que respecto totes les concepcions d'impartir música a l'aula i estic convençut que hi ha una gran part dels docents que sí vetllen per introduir metodologies i propostes d'innovació per engrescar els seus alumnes a tenir ganes d'assistir a classe.

En aquesta oportunitat i necessitat d'avaluar i valorar la motivació dels alumnes, a través de les dades recollides amb els qüestionaris previ i posterior a la pràctica a l'aula i amb un exercici constant d'observació, trobo que he complert un dels meus objectius específics. I és que els jocs de rol, d'acord amb algunes de les idees recollides en el marc teòric, sí presenta un impacte realment significant en la motivació dels alumnes.

Durant l'aplicació pràctica a l'aula, vaig observar que una activitat propiciava que alguns alumnes no deixessin participar del tot a d'altres més introvertits. Considero que hauria de polir més la gestió d'aula i grup en aquests casos, malgrat que aquest mateixos alumnes, a mesura que avançaven en l'aventura, treien forces per combatre la vergonya i donar pas a la desinhibició i diversió de forma sorprenent. Tanmateix, es va viure un canvi respecte els rols de cada alumne dins del grup. A través del joc, alguns es van sentir amb prou força de voluntat per mostrar-se més participatius i amb caràcter de líder, modificant així "l'estructura social" del grup, en veure que tenien habilitats que abans no havien descobert, com la de l'actuació, improvisació, resolució d'enigmes, etc. Tal com s'explica en el marc teòric, el joc també és una eina de preparació cap al futur i per incidir en el nostre desenvolupament social i intel·lectual.

També estic especialment feliç de la feina de creació del joc de rol utilitzat per dur a terme aquest treball. Trobo que he aconseguit, en la mesura del possible, fer justícia a la metodologia de la gamificació, tenint en compte tots els elements que ajuden a crear un ambient de joc sense oblidar els aspectes didàctics. Tanmateix, el simple fet de recordar elements tant concrets com personatges o parts de missions em porta a pensar

que la pràctica del joc de rol, realment sí ha incidit en la motivació dels alumnes. La varietat d'opinions extremes sobre quina ha estat la seva missió preferida em porta a pensar que la proposta realitzada engloba diferents formats de gamificació, apreciades, cadascuna d'elles, per diferents persones segons els seus gustos, i la converteix en una proposta força oberta.

M'agradaria afegir que observar el progrés dels estudiants a mesura que avancen en la història o en un moment de superació és un bon indicador per avaluar el seu treball. La utilització de la fitxa de personatge ha servit perquè l'alumne també sigui conscient de la seva pròpia evolució mentre participava en l'experiència gamificada, cosa essencial si volem donar llibertat de decisió als alumnes en el desenvolupament de les activitats.

D'acord amb les opinions d'altres estudiants que han realitzat un joc de rol com a eina d'estudi i recerca en contextos educatius, és evident que aquest tipus de propostes necessiten d'una temporització pràcticament utòpica. Son tantes les coses que s'han de gestionar, no només pel correcte funcionament, sinó també per la sensació d'immersió, que la seva aplicació sembla quasi incompatible amb la temporització dedicada, en aquest cas, a l'assignatura de música. Tenint en compte que cada cop volen retallar més hores de música, em començo a plantejar una aplicació completament extraescolar d'aquesta proposta, si en un futur se'm presenta la ocasió de convertir-ho en un projecte.

4.3. Limitacions

La única limitació realment important que m'he trobat al llarg d'aquest projecte i que podia afectar directament al procés del mateix i a elements essencials com la motivació i la immersió, és el temps.

Aquest és un projecte pensat per dur-lo a terme amb poques limitacions temporals, amb una flexibilitat a la que no estem del tot acostumats en el sector educatiu avui dia. En un joc de rol hi ha diferents factors importants: la possibilitat d'anàlisi de la situació i la seva conseqüent actuació premeditada, la llibertat de poder fer allò que més prefereixis en cada moment, la diferència d'intensitat depenent del moment que s'estigui vivint (calen moments de calma). I aquestes premisses, trobo que no s'han pogut

experimentar en la seva totalitat a l'aula. Amb una limitació de tres quarts d'hora per sessió havíem d'obviar moments essencials en el rol que aporten, de ben segur, alts nivells d'immersió: moments de "descans" entre missions que s'haurien d'aprofitar per conèixer millor el nostre instrument i tocar algunes coses junts i juntes (recordem que un dels objectius era conèixer més a fons un instrument nou i aprendre a tocar-lo), converses in-game amb personatges més genèrics com comerciants, trobadors, viatgers... que els hagués portat a entendre més acuradament que el món de Gamolins realment estava viu.

He de dir que les eines de recollida d'informació per valorar la motivació dels alumnes no han estat validades per gaires jutges externs. Malgrat hagi pogut extreure diversos resultats que m'han permès fer aquesta recerca, pot ser motiu per jutjar fins a quin punt la fiabilitat d'aquestes eines és ferma.

Ja havia comentat que la progressió dels esdeveniments em va portar a modificar part del plantejament inicial, eliminant dues missions (**La tribu Ballakar i La Festa Major de Riveries**): la primera perquè no la vaig trobar del tot imprescindible i la segona perquè no va ser possible realitzar la sessió de tancament. Tot i així, vaig tenir en compte que en la resta de missions es seguissin tractant els elements bàsics que organitzen el discurs musical plantejats a l'inici.

5. Referències bibliogràfiques

- Ortiz, M., Medina, S., y De La Calle, C. (2010). *Herramientas para el aprendizaje colaborativo: Una aplicación pràctica del juego de rol*. (Tesi Doctoral, Universidad de Salamanca).
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/100605/HERRAMIENTAS_PARA_EL_APRENDIZAJE_COLABOR.pdf?sequence=1
- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro educacional*, 33, 115-122. Dialnet:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Cornellà, P., Estebanell, y M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- De Prado, M., García, V. (2010). *Los juegos de rol en el aula* (Tesi doctoral, Universidad de Salamanca)
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/100596/LOS_JUEGOS_DE_ROL_EN_EL_AULA.pdf?sequence=1
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.
<http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16 (44), p. 108-118.
<http://hdl.handle.net/10972/3182>
- Peña, J. (2018). *El juego de rol como protagonista del aprendizaje en la educación plàstica* (Treball de Fi de Grau, Universitat Jaume I).
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/177527>
- Hidalgo, A. M. (2020) *El juego de rol como metodología activa en el aula de química industrial*. Dept. of Chemical Engineering. Universidad de Murcia. Recuperat de <http://www.coddig.es/cidiq2020/wp-content/uploads/2020/02/Asuncion-Hidalgo.pdf>

- Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D. i Paré, M.H. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa*. Editorial UOC.
- Cornellà, P. (2019). *Gamifi... què? Gamificació!: Una metodologia que revoluciona l'aprenentatge*. ICE Josep Pallach de la Universitat de Girona.
Recuperat de http://perecornella.cat/wp-content/uploads/2019/02/jmr11t_cornella.pdf

6. Annexos

6.1. Mapa de Gamolins



Fig 98. Mapa fet amb *Inkarnate*. Font: autoria pròpia (2022)

6.2. Eines de recollida d'informació sobre la motivació i el l'experiència prèvia musical de l'alumnat

Qüestionari 1:

PROVA D'ACCÉS DE L'ESCOLA OFICIAL DE BARDS DE REINALDA

*“Qui no afina,
no endevina”*

Molt bé aventurer, vull veure quina és la teva relació amb la música... llegeix atentament i respon les següents qüestions.

Ordena de l'1 al 5, si la 1 és la més preferida i la 5 la que t'agrada menys.

- Música, Matemàtiques, Català, Medi, Educació Física -

Pots explicar breument el perquè de l'elecció de les posicions 1 i 5?

1.

5.

Quan saps que toca música, tens ganes d'anar a classe?

- Sí, sempre
- A vegades
- No gaire
- No

A classe de música, de l'1 al 5 (si 5 és molt i 1 és gens), quant et diverteixes...?

- Tocant la flauta

- Cantant i ballant
- Fent activitats del llibre
- Fent algun joc
- Escoltant música
- Tocant altres instruments **Quins?**

Has tocat abans algun instrument, sense comptar l'escola?

Si és que no, t'agradaria provar-ho? Per què?

Si és que sí, quin?

Amb quina freqüència el toques?

- Ja no el toco
- De tant en tant
- Sovint
- Cada setmana
- Cada dia

Podries explicar per què?

De les diferents famílies d'instruments, quina és la teva preferida?

- Corda
- Vent
- Percussió
- Tecles
- Vocal

Amb quina freqüència escoltes musica en el teu temps lliure?

- No escolto música
- De tant en tant

- Sovint
- Cada dia

Quin és el teu grup o artista preferit?

De l'1 al 5 (si 1 és molt i 5 és gens), quantes ganes tens de començar aquesta aventura?

Qüestionari 2:

Havies jugat a jocs de rol abans?

De l'1 al 5 (si 5 és molt i 1 és gens) quant t'ha agradat aquesta experiència?

Has tingut vergonya a l'hora d'actuar?

Si és que sí, per què?

Creus que has après alguna cosa que no sabies?

Si és que sí, quina?

Trobes que has tingut més ganes de fer música?

Creus que has millorat com a músic?

Si és que sí, en quin aspecte musical?

Què és el que més t'ha agradat del joc de rol? Explica-ho breument.

Missió preferida?

T'agradaria seguir amb l'aventura?

T'agradaria tornar a repetir l'experiència amb una aventura i assignatura diferents?

Diga'm tres paraules, com a màxim, que descriuin com t'has sentit participant en el joc de rol. (Exemple: tranquil, trista, nerviós, avorrida...)

6.3. Fitxa de personatge

NOM:

ESPÈCIE (humà, mitgerol, elf, nan):

CLASSE ÚNICA (bards):

CARACTERÍSTIQUES (tens 7 punts per gastar en habilitats depenent de la teva experiència amb la música al llarg de la teva vida):

- Interpretació instrumental
- Ritme
- Audició
- Expressió corporal
- Composició
 1. Lírica (lletres)
 2. Instrumental
- Cooperació
- Cant

EQUIPAMENT (incloure obligatòriament instrument escollit):