

TÍTULO DEL ESCENARIO		El Clasicismo
Palabras clave		Arte, música, clasicismo, Joseph Haydn, Wolfgang Mozart, Bach, Beethoven, Carlos III, Fernando VI
¿A quién quiero enseñar?		
Rango de edad y nivel de los alumnos		12 años (5º-6º primaria).
Características especiales de los alumnos		No aplica
Objetivos de aprendizaje		
Materia / campo / habilidades		El clasicismo (corriente musical) La historia española: reinados de Fernando VI y Carlos III.
Objetivos específicos		<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las características básicas del arte producido en esa época. - Conocer las características básicas de la música clásica. - Para conocer importantes piezas de arte (música y pintura) de la época. - Ser capaz de diferenciar el clasicismo de su predecesora, la época barroca. - Entender el contexto español y europeo social y político de donde surgió el clasicismo (la historia básica de España). - Entender lo que era la vida de un compositor en ese momento. - Obtener información sobre la ciudad de Madrid en esa época y los monumentos que se construyeron bajo el reinado de Carlos III.
¿Cómo lo quiero enseñar?		Tasa de 0-5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	□ □ □ □ <input checked="" type="checkbox"/> □
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input checked="" type="checkbox"/> □ □ □ □ □
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos).	□ □ □ <input checked="" type="checkbox"/> □ □
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	□ □ □ □ <input checked="" type="checkbox"/> □
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	□ □ □ <input checked="" type="checkbox"/> □ □
Descripción del juego	Trama narrativa	<p>Este escenario se compone de cuatro juegos diferentes que siguen la misma trama narrativa atmósfera fantástica.</p> <p><u>Primer Juego: Introducción.</u></p> <p>El jugador se encuentra en el papel de <i>Luis De Acordeón y Puntillo</i>, un compositor ficticio español del siglo 18 que trabajaba para el rey español <i>Fernando VI</i>. Luis Acordeón y De Puntillo ya está familiarizado con el estilo barroco, que era el favorito de Fernando</p>

VI. Entonces él comienza a recibir influencias de la obra de compositores en Viena que están empezando a componer un tipo muy diferente de música. El futuro rey *Carlos III* le convence para buscar un nuevo mecenas (*Carlos III*) que le patrocine para componer música clásica. Un día, Luis De Acordeón tiene un sueño en el que compone una pieza brillante de la música clásica (los alumnos tienen que aprender a tocar esta pieza con la flauta durante las 4 semanas siguientes). Entonces decide abandonar la corte. Pero para lograrlo, tiene que convencer a Fernando VI de que el clasicismo es mejor que el barroco, por lo que vale la pena perseguir su sueño. Para convencer a Fernando VI, el alumno tiene que resolver un ejercicio consistente en relacionar las características básicas del Barroco y el Clasicismo al movimiento correspondiente. Muy pronto conoce a un posible mecenas. Éste accede a patrocinarle, pero le insta a que aprenda los conceptos básicos de clasicismo antes de aceptar a Luis como su compositor.



Segundo juego: Composición de música clásica y llegada a Viena.

El juego comienza con una serie de preguntas que el nuevo patrón le hace a Luis De Acordeón y Puntillo para comprobar si realmente ha estudiado sobre el clasicismo. Tras aprobar el examen, Luis pasa años trabajando para su nuevo mentor como compositor musical. A continuación, el nuevo rey Carlos III le reclama para ser su compositor en la corte, y decide sufragar una expedición para que Luis estudie en Viena con los mejores compositores de la época clasicista.

En Viena conoce a Mozart y Haydn. Le piden que aprenda acerca de sus obras de arte antes de compartir con él sus secretos.



Tercer juego: el paso a maestro.

El juego comienza con Haydn y Mozart haciéndole algunas preguntas acerca de *La flauta mágica*, una ópera clásica muy importante compuesta por Mozart. Si logra pasar la prueba, se le permite entrar en la academia. Allí conoce a Beethoven, que le habla sobre el movimiento del *Romanticismo*. En la conversación, Luis dice ser un maestro del clasicismo, y Beethoven le insta a demostrarlo resolviendo un rompecabezas consistente en arrastrar y soltar notas musicales en un pentagrama.

Después de varios años de trabajo en Viena, Luis se convierte en un verdadero maestro y decide volver a España.



Cuarto juego: el examen.

En el último partido, Luis reaparece en España y su antiguo mecenas le hace algunas preguntas sobre el clasicismo.

Juego 1: aprender las características básicas del clasicismo

Juego 2: 1) aprender sobre el reinado de Carlos III y su aportación a la ciudad de Madrid.

Objetivos

		2) aprender acerca de importantes compositores de la época clásica: Mozart y Haydn. <u>Juego 3 3</u> : conocer piezas musicales claves de esta época	
Reglas		Para avanzar en el juego el jugador tiene que contestar las preguntas / rompecabezas que se le presentan.	
Desafío		Conviértete en un maestro de música	
Sistema de recompensas / ciclo de retroalimentación		El avatar del jugador progresa a través de la historia Los personajes le dan comentarios acerca de qué respuestas son correctas o incorrectas.	
		Entorno	
		Tiempo estimado	
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje - paso a paso - organización y estructuración	Primera sesión		
	Introducción al clasicismo impartida por el profesor. Breve explicación sobre el funcionamiento y la interacción con el juego.	En el aula	Primera sesión - 10 minutos
	Jugar al juego 1	En el aula	Primera sesión - 20 minutos
	Discusión entre pares a través del foro	En el aula	Primera sesión - 5 minutos
	Discusión dirigida por el profesor (tomando como punto de partida las entradas del foro)	En el aula	Primera sesión - 5 minutos
	Practicar con la flauta	En el aula	Primera sesión - 10 minutos
	Preparar un breve resumen acerca de las características principales del clasicismo. Entrega de los trabajos a través del sistema online.	En casa (tareas)	1 hora
	Juega el juego de nuevo y charlar con sus compañeros a través del foro.	En casa (opcional)	No definido
	Segunda sesión		
	Breve discusión sobre los resultados de los trabajos de la semana anterior e introducción a la segunda sesión	En el aula	2ª sesión - 5 minutos
	Juego 2	En el aula	2ª sesión - 20 minutos
	Sesión de discusión	En el aula	2ª sesión - 5 minutos
	Tocar la flauta	En el aula	2ª sesión - 20 minutos
	Estudio personal sobre Haydn, Mozart y la flauta mágica.	En casa (tareas)	1 hora
	Jugar al juego de nuevo y discutir con los compañeros a través del foro.	En casa (opcional)	No definido
	Tercera sesión		
	Breve sesión de discusión sobre la sesión anterior e introducción a la sesión 3	En el aula	3ª sesión - 5 minutos
Juego 3	En el aula	3ª sesión - 20 minutos	

		minutos
Sesión de discusión	En el aula	3 ^a sesión - 5 minutos
Tocar la flauta	En el aula	3 ^a sesión - 20 minutos
Estudio personal de cara al examen final.	En casa (tareas)	1 hora
Jugar al juego de nuevo y charlar con sus compañeros a través del foro.	En casa (opcional)	No definido
Cuarta sesión		
Instrucciones para el examen	En el aula	(5 minutos)
Examen (mitad de la clase) - examen de flauta (la otra mitad)	En el aula	30 minutos
Ejercicio interactivo (para los estudiantes que terminan el examen antes)	En el aula	No definido
Examen (mitad de la clase) - examen de flauta (la otra mitad)	En el aula	30 minutos
		Total: 4 sesiones

¿Cómo voy a evaluar a los estudiantes?

Método de evaluación	25% Examen final 25% Examen de flauta 25% Trabajo sobre el clasicismo 25% Acceso al sistema en línea y chat
-----------------------------	--

¿Qué van a necesitar los alumnos para lograr los objetivos de aprendizaje?

Requisitos Previos	N/A
Materiales	Una sala de ordenadores con al menos un ordenador por cada dos niños y un espacio para tocar la flauta. Un LMS (por ejemplo Moodle, LAMS). Los cuatro juegos.

¿Qué se necesita para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatoria	<e-Adventure>, los cuatro juegos, LAMS
	Opcional	
Infraestructura / equipos	Obligatoria	Un servidor con LAMS
	Opcional	
Tipo de recursos	Interactivo	
Tiempo / espacio	4 sesiones de una hora cada una. Una sala de ordenadores.	

Otras cosas a considerar

Dado que estos juegos fueron desarrollados utilizando <e-Adventure>, también se pueden distribuir a los alumnos para que jueguen en casa, y el profesor podría seguir recibiendo los informes de evaluación a través de e-mail (si no hay un LMS disponible).

El último juego (el examen) se ha desarrollado con una versión personalizada de <e-Adventure> que no está disponible al público.