

TÍTULO DEL ESCENARIO	Masked Vinyl (demo)	
Palabras clave	Music, rock history, Rock, English	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	<ul style="list-style-type: none"> * Estudiantes de Secundaria: Curso de Música / lengua extranjera (Inglés) * Estudiantes de Bachillerato. <ul style="list-style-type: none"> a. Modalidad Artes plásticas, imagen y diseño: Curso de cultura audiovisual/ lengua extranjera (Inglés) b. modalidad Artes escénicas, música y danza. Curso de cultura audiovisual / Historia de la música y la danza/ lengua extranjera (Inglés) * Educación no formal para alumnos interesados en la historia del rock. * En caso de que el juego formase parte de proyectos institucionales o corporativos, formaría parte del banco de recursos didácticos y divulgativos del centro correspondiente. 	
Características específicas de los alumnos	--	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Música / Cultura audiovisual / Historia de la música y la danza / Lengua extranjera (Inglés) <ul style="list-style-type: none"> * Competencias comunes: <ul style="list-style-type: none"> - Comunicativa, lingüística y audiovisual - Artística y cultural - Tratamiento de la información y competencia digital * Dimensión comunicativa: <ul style="list-style-type: none"> - Participación en interacciones escritas y audiovisuales - Comprensión de mensajes escritos y audiovisuales. 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> * Repasar la historia del rock a través de algunos de los compositores y bandas más influyentes del movimiento cultural * Crear relaciones entre conocimientos entorno la historia del rock * Clarificar la cronología del rock mediante trabajos artísticos contextualizados * Leer y comprender textos en lengua extranjera en un contexto comunicativo 	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	Después de la desaparición del rock y otros movimientos musicales claves del siglo XX y XXI, el protagonista del juego debe avanzar por diferentes pantallas que corresponderán con el universo musical de un determinado artista.
	Objetivo	El protagonista del juego (primera persona) deberá coleccionar los veinte trabajos "clave" para que el rock pueda renacer.
	Personajes	* Jugador-Protagonista

		* Personaje virtual: es una réplica de Brian Jones, guitarrista fundador de The Rolling Stones. El personaje mantiene diálogo con el jugador en todas las interacciones.
	Escenas	<ul style="list-style-type: none"> * Liverpool (The Beatles) * London (The Rolling stones) * Las Vegas (Elvis Presley) * Asbury Park (Bruce Springsteen) * lunar base (David Bowie) * Greenwich Village (Bob Dylan) * Seattle (Nirvana) * Wembley (Queen) * Folsom Prison (Johnny Cash) * dirigible Hindenburg (Led Zeppelin) * Battersea Power Station (Pink Floyd) * Dublin (U2) * Los Angeles (Guns n' Roses) * Woodstock (Jimmie Hendrix) * Venice Beach (The Doors), * Jamaica (Bob Marley) * train rails. * Oklahoma (Woody Guthrie) * Police * Dire Street * The Killers

		Lugar	Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego: Conocimientos previos sobre bandas y artistas de rock mediante canciones, videos e imágenes. Los alumnos expresarán sus preferencias musicales.	Clase / Entorno virtual	1 sesión
	Durante el juego: Juego individual o por parejas.	Clase	1/2 sesiones
	Después del juego: Trabajar con la información del juego a fin de reconstruirla y/o ampliarla.	Clase / Casa	1 sesión (5/10 h)
			Total: 8/14 h

¿Cómo evaluaré a los alumnos?

Enfoque de evaluación	Proyecto de un programa de radio para la emisora del instituto (15 minutos), en el que se plantee un recorrido por la historia del rock.
------------------------------	--

¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?

Prerequisitos	<ul style="list-style-type: none"> * Competencia digital * Conocimiento de la dinámica de las aventuras gráficas. (Recomendable jugar con aventuras gráficas como Monkey's Island para familiarizarse con el género) * Comprensión escrita de un inglés intermedio bajo
Entorno y materiales	<ul style="list-style-type: none"> * Un entorno que permita la comunicación entre compañeros * Diccionario de lengua inglesa * Ordenadores funcionales para poder trabajar en el centro educativo

¿Qué necesito para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatorias	<e-Adventure>
	Opcionales	<i>Trabajo posterior:</i> procesador de texto, software para edición de sonido (Audacity)

Equipos	Obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> * Conexión a internet * Ordenador para cada pareja de alumnos o alumno. * Trabajo posterior: micrófonos, mesa de sonido básica (recomendable conexión USB), altavoces, auriculares
	Opcionales	<ul style="list-style-type: none"> * Proyector (explicación de la dinámica del juego a través de otra aventura gráfica o del propio juego, si fuese necesario)

Otros aspectos a considerar

* Después de la ejecución de la propuesta didáctica y valorando el grado de motivación del grupo, el equipo de profesores propondría el diseño de nuevas pantallas para ampliar la cronología del rock. El contenido del juego está abierto.

* El juego final se corresponde de veinte pantallas, aunque esta primera versión está reducida a únicamente cuatro.