

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 específicas	<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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input 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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama narrativa	Este escenario se compone de cuatro juegos diferentes que siguen la misma trama narrativa atmósfera fantástica. Primer Juego: Introducción. 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

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 Puntilllo 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

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

Sesión de discusión	En el aula	minutos
Tocar la flauta	En el aula	3 ª sesión - 5 minutos
Estudio personal de cara al examen final. Jugar al juego de nuevo y charlar con sus compañeros a través del foro.	En casa (tareas) En casa (opcional)	3 ª sesión - 20 minutos 1 hora 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.