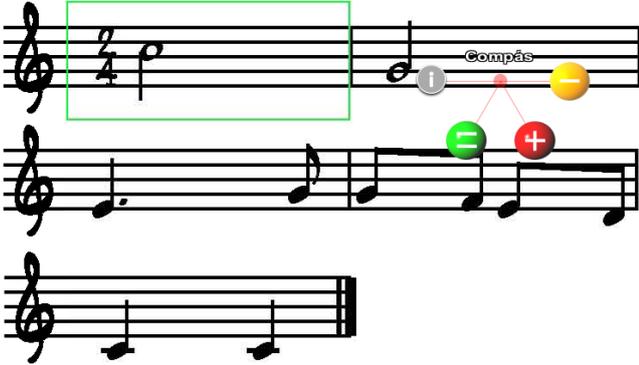


TÍTULO DEL ESCENARIO	Notación Musical	
Palabras clave	Arte, notación musical, pentagrama musical, notas musicales, composición, compases, partituras	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	12 años	
Características específicas de los alumnos	- No Aplicable -	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Notación musical (composición básica, ordenación de notas y compases). Music notation (basic composition, arrangement of compasses and notes).	
Objetivos		
¿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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	Se trata de 2 juegos del estilo de arrastrar-y-soltar que están diseñados para enseñar a los niños el uso de la notación musical. El primer juego está compuesto por diferentes niveles donde el estudiante tiene que completar partituras que le son presentadas utilizando el número apropiado de notas. Hay múltiples soluciones para el ejercicio, de modo que los estudiantes necesitan rellenar los compases hasta que se completa la duración apropiada.

		 <p>En el Segundo juego, se proporcionan a los estudiantes una partitura y ellos tienen que marcar los compases para cada una de las siguientes situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la duración del compás es correcta; - Si la duración del compás es mayor de la que debería; - Si la duración del compás es menor de la que debería; 		
Objetivo		Conseguir la mayor puntuación posible		
Reglas		Primer Juego: Arrastra una nota a un compás para rellenar la partitura. Segundo Juego: Haz clic en la opción apropiada sobre cada compás.		
Reto		Conseguir más puntuación que los compañeros		
Sistema de recompensas / Ciclo de retroalimentación		Se proporciona información de retroalimentación después de completar cada nivel de juego.		
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Lugar</td> <td>Tiempo aproximado</td> </tr> </table>	Lugar	Tiempo aproximado
Lugar	Tiempo aproximado			

Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Una sesión de juego de dos niveles con cada juego	En clase	1 sesión
	Practicar con los diferentes niveles en casa	En línea	2 horas
	Examen Final	En clase	30 minutos
			Total: 2 sesiones
¿Cómo evaluaré a los alumnos?			
Enfoque de evaluación	Examen en papel		
¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?			
Prerequisitos	<ul style="list-style-type: none"> - Notas musicales. - Cálculo de la duración de un compás. 		
Entorno y materiales	Aula con un ordenador por cada 2 alumnos		
¿Qué necesito para implementar el escenario?			
Aplicaciones	Obligatorias	<e-Adventure>, los juegos	
	Opcionales	Chat	
Equipos	Obligatorias	Ordenadores	
	Opcionales		
Tipo de Recurso Educativo	Interactivo		
Recursos espacio/temporales	2 sesiones de 50 minutos cada una		
Otros aspectos a considerar			
<p>Puesto que el juego ha sido desarrollado con <e-Adventure>, el juego puede ser distribuido entre los alumnos para poder ser jugado desde casa y el profesor puede seguir obteniendo los informes de evaluación a través del correo electrónico (si un EVE no está disponible).</p>			