

## **1.- DADES IDENTIFICATIVES**

### **TÍTOL:**

Ouaire. Si fa sol.

### **DESCRIPCIÓ:**

Ouaire és un recull de quatre jocs on es treballa el desenvolupament de diverses àrees del coneixement amb l'ús de la música com a guia.

### **ETAPA EDUCATIVA > CICLE > CURS:**

Educació especial.

### **DISCIPLINA: ÀREA-BLOC-EPÍGRAF (SEGONS RD. LOE):**

Recordem que l'àrea objecte d'aquest material és l'educació especial, per tant no existeix un currículum específic com en la resta d'àrees.

De totes maneres, podem prendre com a referència els RD d'educació infantil, educació primària i, segons les necessitats de cada alumne i les seues possibilitats, també en educació secundària obligatòria.

Hi ha gran quantitat de situacions que es plantegen en el marc de les Necessitats Educatives Específiques, com ara alumnes superdotats, alumnes amb condicions socials desfavorables o alumnes amb deficiències psíquiques, físiques i sensorials. En aquest sentit, l'abast del material que presentem es centra en els alumnes de la darrera tipologia, és a dir, alumnes amb algun tipus de discapacitat.

Una vegada analitzats els nivells de competència curricular i el grau d'autonomia de l'alumne, el docent pot preparar un o més jocs per a aconseguir els objectius marcats.

## 2.- DADES DIDÀCTIQUES

### A) OBJECTIUS

#### General:

- Treballar amb la música a nivell auditiu, visual i motriu.

#### Específics:

- Diferenciar els colors.
- Coordinar les capacitats visuals i motrius.
- Exercitar la motricitat fina.
- Desenvolupar la creativitat mitjançant la música.
- Reconèixer el timbre d'instruments.
- Associar el so d'un instrument a la seua imatge.
- Exercitar al memòria visual.
- Aprendre a llegir el pentagrama.
- Reconèixer les notes musicals.
- Desenvolupar la memòria auditiva.
- Aprendre el nom d'instruments.
- Millorar l'atenció i concentració.
- Estimular la percepció sensorial.
- Exercitar la memòria auditiva a curt termini.
- Reconèixer instruments.
- Aprendre melodies populars.
- Conèixer la ubicació de les notes en un teclat.
- Aprendre la representació de les notes en el pentagrama.

### B) INDICACIONS PER AL PROFESSOR

Per aconseguir un òptim procés d'ensenyament-aprenentatge, és molt important tenir en compte que el professor ha de modificar els hàbits clàssics de docència per oferir noves experiències a l'alumne, semblant a allò que *Piaget* va expressar quan deia que "el mestre ha de proporcionar un ambient on l'alumne experimente la investigació espontàniament".

Doncs això és el que volem obtenir: la motivació de l'alumne en la matèria d'aprenentatge mitjançant la mediació del professor. I aquesta mediació ha d'ajudar a comprendre els conceptes i procediments i orientar en els processos cognitius.

### **3.- MODEL DESENVOLUPAMENT**

#### **A) Metodologia:**

Actualment, el rol del professor en les aules experimenta un procés de constant canvi. És en aquest nou procés, on volem ajudar al professor a afrontar les dificultats que pot trobar i fer el canvi de la manera menys traumàtica possible. Per això, oferim un conjunt d'activitats perquè el docent s'iniciï en l'ús de les noves eines i mitjans i, a més a més, intente fer d'altres emprant aquestes com a referència.

#### **B) Model metodològic:**

Amb aquest material es volen plantejar un conjunt de continguts Web accessibles per a alumnes amb ceguera o de visió reduïda; sords o amb audició reduïda; discapacitats mentals; síndrome de Down o amb discapacitats motrius i físiques.

Per fer accessibles els jocs, hem contemplat les següents accions:

- Els alumnes amb dèficit visual tenen dificultats per accedir a informació basada únicament en gràfics. Així que hem incorporat text amb una grandària prou elevada per facilitar l'ús a aquest tipus d'alumnat.
- Els alumnes amb limitacions físiques tenen problemes per interactuar amb l'ordinador mitjançant el ratolí. Tots els jocs inclouen la possibilitat d'accedir a les diverses opcions mitjançant el teclat o dispositius específics amb la tècnica de l'encerclament.
- Els alumnes amb aprenentatge limitat tenen problemes amb els dissenys d'interfícies molt complexes. Les pantalles durant tot el joc tenen una interfície molt senzilla, basada en un nombre d'elements mínim i amb gràfics molt simples.

## 4.- AVALUACIÓ

### **Criteris d'avaluació:**

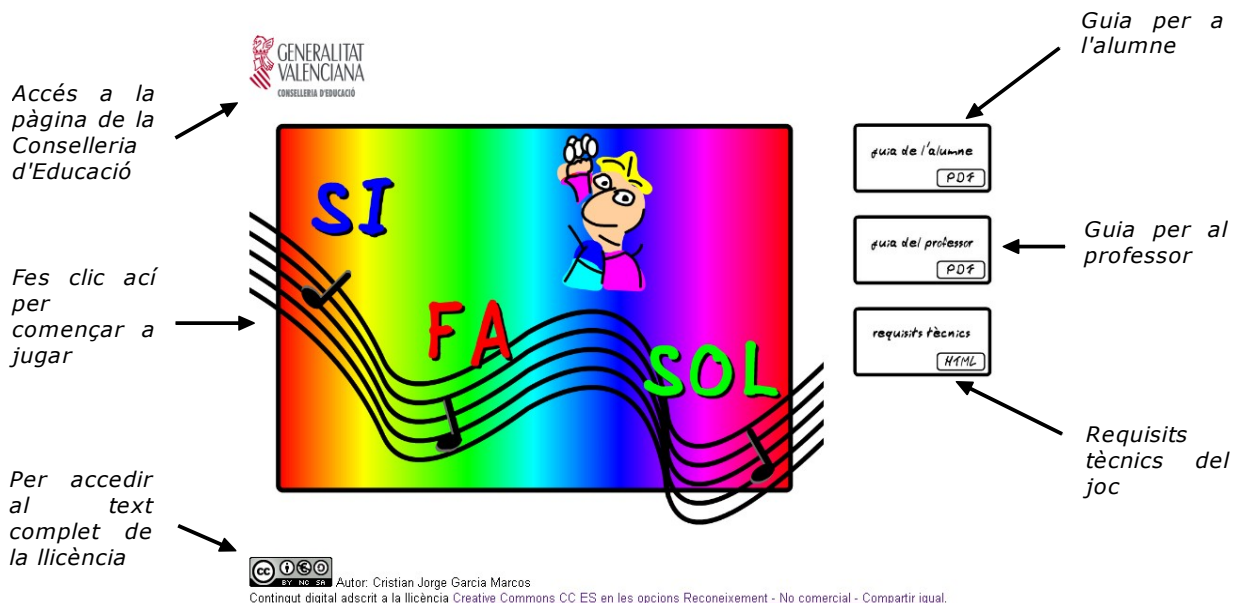
El material que hem elaborat es basa en una avaluació individual, orientada a cada alumne. Els principis bàsics d'avaluació són:

- No cal avaluar tots els jocs. Hi ha jocs amb els quals l'alumne tindrà més o menys dificultats segons les seues limitacions.
- Aspectes conceptuals. Què sap, com ho sap i en quines circumstàncies.
- Aspectes procedimentals. Què fa, com ho fa i quan ho fa.
- Aspectes actitudinals. Quins són els seus hàbits de treball.

Tots aquests principis els hem emmarcat en una avaluació sumativa. Deixem l'avaluació inicial i l'avaluació formativa com a tasques que el professor haurà de completar en el procés d'ensenyament-aprenentatge de l'aula.

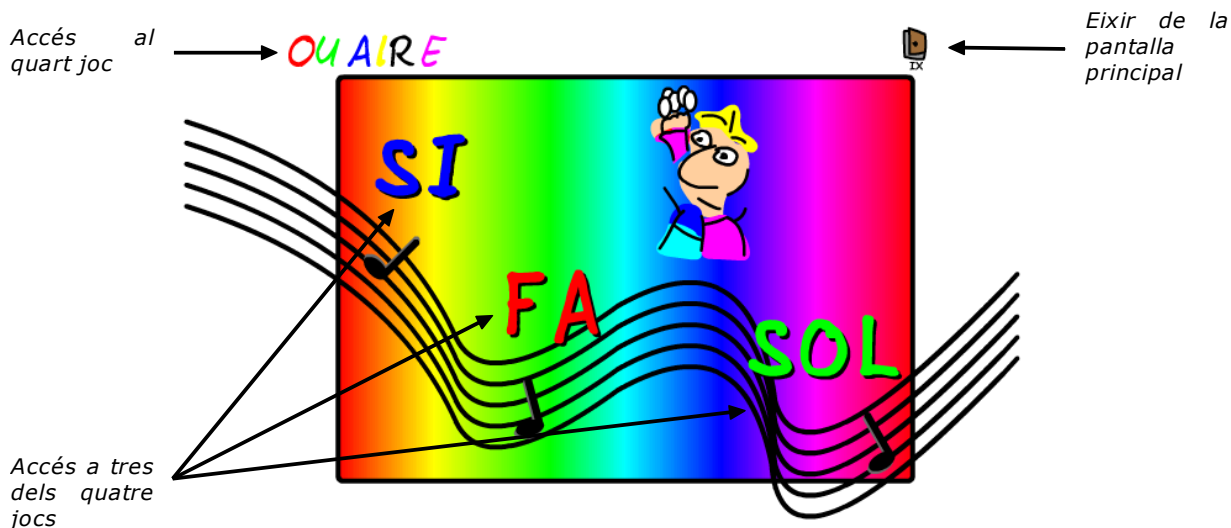
## 5.- SUGGERÈNCIES D'EXPLOTACIÓ

La pantalla principal de l'aplicació és la següent:



Des d'aquesta pantalla pots accedir als requisits tècnics del programa, la guia de l'alumne i la guia del professor (que és el document que ara mateix llegeixes).

Si fas clic en la imatge central, accedeixes al menú del programa. És aquest:



**Ouaire. Si fa sol** consta de tres jocs - que s'anomenen com les notes musicals *SI*, *FA* i *SOL* - i un quart anomenat *OUAIRE*. Els tres primers jocs són activitats específiques per a l'alumne i el darrer joc és una experiència per a permetre el treball col·laboratiu entre professor i alumne o entre alumne i alumne.

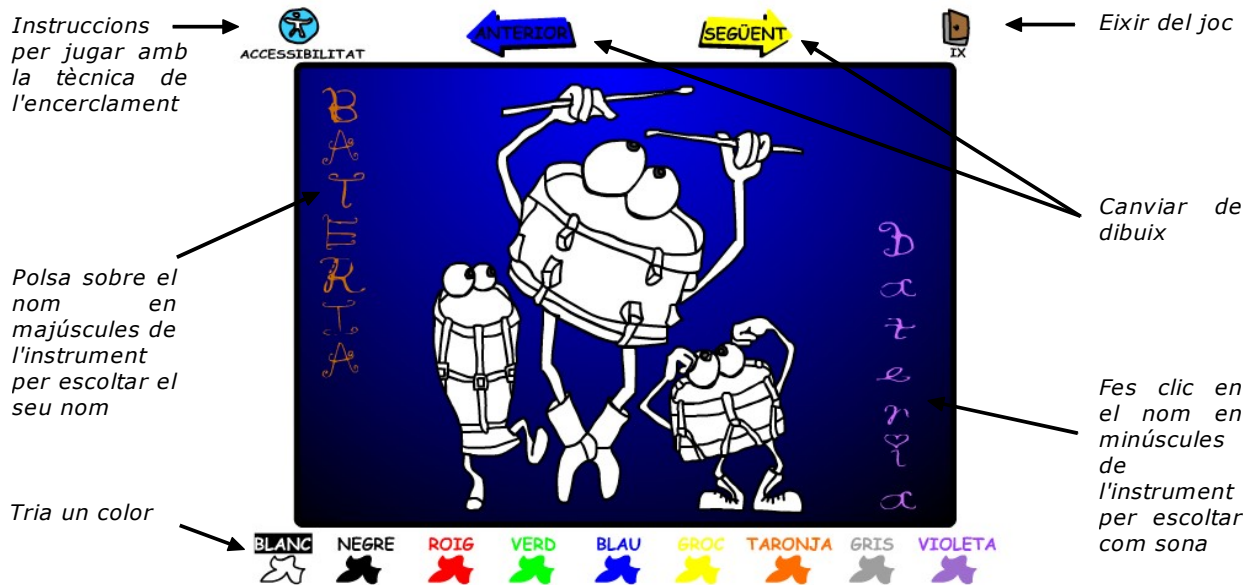
A continuació farem una breu explicació de cadascuna de les activitats.

### NOTA SI

L'activitat consisteix en colorejar un instrument. Hi ha un total de set dibuixos, corresponent a set instruments musicals.

S'ha de triar un color dels que hi ha en la part inferior de la pantalla i, a continuació, fer clic per colorejar la part del dibuix que desitgem.

Vegem les possibilitats d'aquest joc:



### NOTA FA

En aquesta activitat s'ha de guardar l'instrument que l'ouaire demana en la seua cistella. L'ouaire demana un instrument i s'ha d'arrossegar aquest instrument fins a la cistella que porta. Si es guarda l'instrument que ell ha demanat, es puntuarà com un encert i l'instrument desapareixerà. En cas contrari, es puntuarà com un error i l'instrument tornarà al seu lloc.

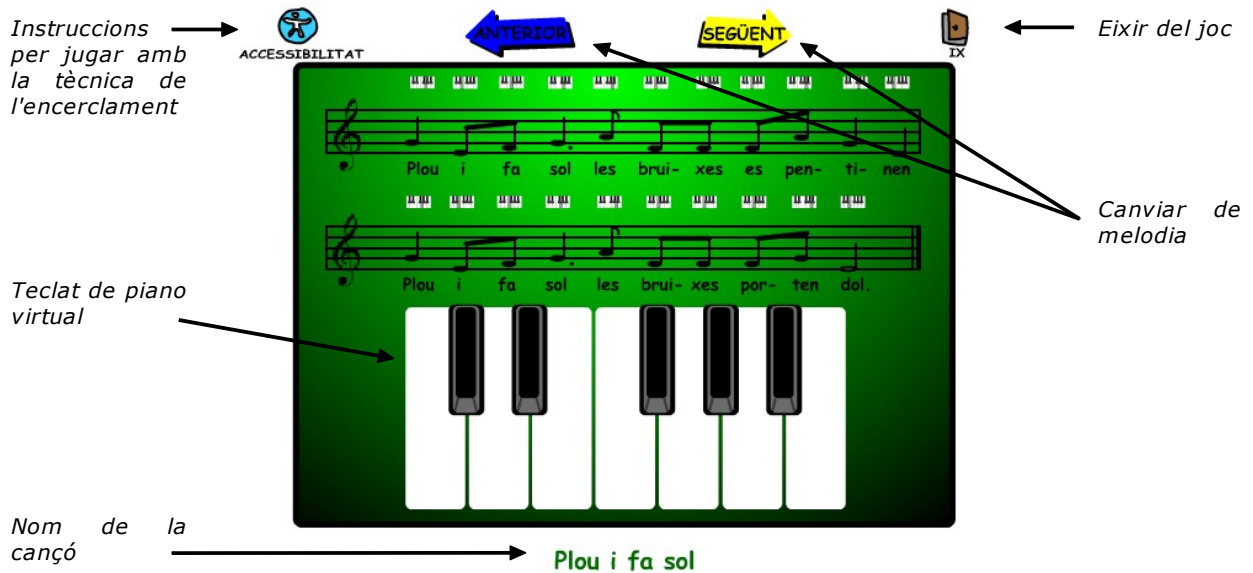
L'objectiu es fer desaparèixer tots els instruments. Ací teniu una imatge del joc:



# NOTA SOL

En la següent activitat sona una melodia popular. Apareix la lletra de la cançó, la seua partitura i un teclat on es veu de manera interactiva com s'ha de tocar aquesta melodia nota a nota en el teclat d'un piano. Al finalitzar la melodia, s'ha aconseguir tocar la melodia completa.

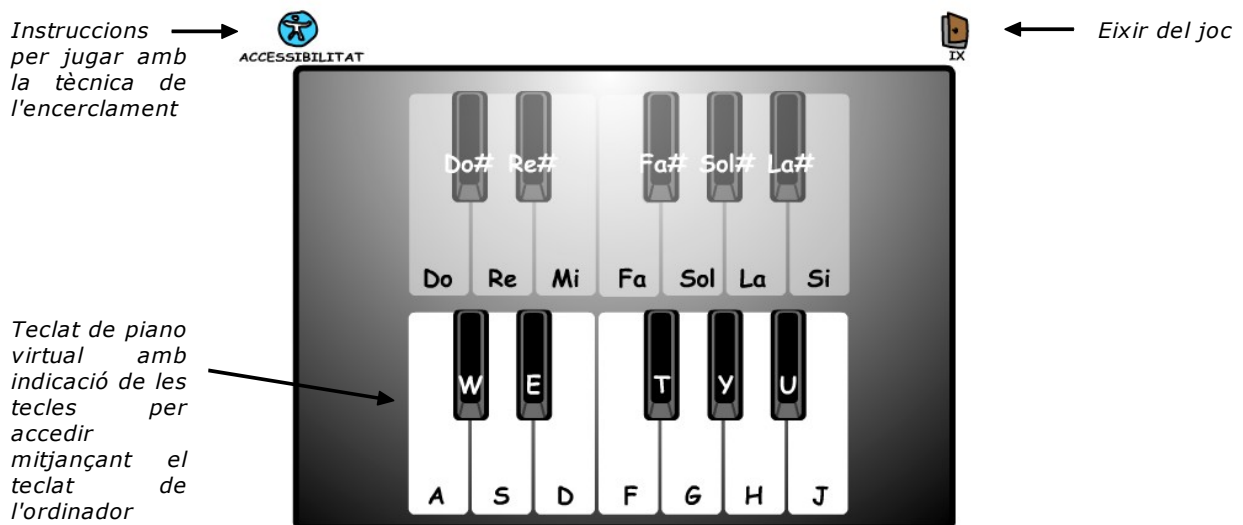
Aquesta és una mostra de la pantalla del joc:



# JOC DE L'OUAIRE

Aquest joc té com a objectiu aprendre la ubicació i el nom de les notes en un teclat de piano, així com incentivar la creativitat. El joc es compon de dos teclats, un sota l'altre -a mode d'espill: el de dalt té la nota de cada tecla del piano i el de baix té la tecla del teclat que correspon a la tecla del piano. Amb el tecla de baix es poden crear i reproduir melodies.

Vegem la seua pantalla:



## 6.- CRÈDITS

**Autor: Cristian Jorge Garcia Marcos**

**Revisió tècnica:** Cèsar Rubio Capella

### **Agraïments:**

**Adobe Flash** (<http://www.adobe.com>).

El joc ha estat creat en la seua totalitat amb aquesta eina.

**Free coloring pages for kids** (<http://www.freecoloring.org>).

D'on hem obtingut les imatges per a colorejar del joc SI.

Tot el material d'aquesta pàgina pot ser utilitzat i reproduït lliurement amb propòsits personals o de docència.

**Ibeat** (<http://www.ibeat.org>).

Aquesta pàgina ens ha proporcionat el so de les notes del piano.

L'autor és DaDeMo i es troben sota llicència *CC-BY-NC*.

**Isftic** (<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es>).

Hem utilitzat alguns efectes d'àudio en el joc FA.

La utilització dels recursos d'aquest portal és universal, gratuït i oberta, sempre que es tracte d'un ús educatiu no comercial.

**Open clip art library** (<http://www.openclipart.org>).

D'on hem obtingut les imatges dels instruments en el joc FA.

Les imatges del saxòfon, piano, guitarra i bateria pertanyen a *TheresaKnott* i són de *domini públic*.

Les imatges de l'arpa, flauta i maraques pertanyen a *Gerald\_G* i també són de *domini públic*.

**Open font library** (<http://openfontlibrary.org>).

Aquesta pàgina ens ha proporcionat les diverses fonts de les lletres.

L'autor de la font *Diana's Handwriting* és *phranzysko* i té llicència *open font*.

L'autor de la font *handfont* és *admin* i es troba sota *domini públic*.

L'autor de la font *Jim's Handwriting* és *yimmy89* i es troba sota *domini públic*.

**Openoffice.org** (<http://www.openoffice.org>)

Les guies han estat creades i convertides a format PDF amb Ooo Writer.

**Projecte TELEMUS** (<http://www.xtec.es/rtee/europa/>).

Ens hem basat en aquesta pàgina per crear les melodies populars del joc SOL.

**The free sound project** (<http://www.freesound.org>).

Aquesta pàgina ens ha proporcionat el so de tots els instruments dels diversos jocs.

Els autors són: *simondsouza* per al so del saxòfon, *HerbertBaland* per al piano, *plagasul* per a la guitarra, *beatgorilla* per a la bateria, *hammerklavier* per al violí, *Synapse* per a la trompeta, *Manuel Tarquini* per a les maraques, *zerolagtime* per a l'arpa i *kerri* per a la flauta.

Tots es troben sota llicència *Creative Commons Sampling Plus*.

I també als xiquets **Cristian García Vélez**, **Gorka Lozano García** i **Lledó García Vélez**.