



BigEar - aprender y hacer música- Escenario de enseñanza VEGA

El escenario en pocas palabras:

Tema: auditivo Big Ear aplicación

Plan de estudios: Música

Edad / Año: 11+ / año 5+

Breve descripción de la aplicación en la secuencia: <u>BigEar Games</u> anima a los estudiantes a crear, experimentar y obtener una comprensión de la música. Desarrolla especialmente el tono relativo de los estudiantes. La aplicación trata de inspirarse en canciones familiares para poder explorar cómo funciona y animar a los usuarios a crear su propia música. Es fácil de usar y los estudiantes desarrollan rápidamente sus habilidades musicales. La aplicación ayuda a explorar cómo funciona la música y anima a los usuarios a hacer música. No necesita ningún instrumento para usar la aplicación. Es adecuado para todos los estudiantes, independientemente de su habilidad o formación musical. BigEar es desarrollado en Helsinki, Finlandia, por un grupo de personas con experiencia en educación musical en colaboración con desarrolladores de juegos. La aplicación está disponible para dispositivos iOS y Android (incluyendo ChromeBooks).

Introducción al escenario de enseñanza:

En este escenario de enseñanza, se alienta a los estudiantes a experimentar y comprender la música. Los estudiantes son alentados y fortalecidos en su autoestima y obtienen un entendimiento de que la música no tiene que ser difícil. Los estudiantes pueden entrenar su tono relativo y aprender a encontrar el tono y reconocer diferentes tonos y ritmos. Los tonos y ritmos se convierten en bloques de construcción que, a su vez, son una puerta de entrada a la comprensión de cómo se estructura la música. La app combina de manera excelente lo auditivo con lo visual, lo que aumenta la comprensión. Los estudiantes pueden explorar cómo funciona la música y se les anima a ser creativos ya componer su propia música. Las primeras cinco lecciones del escenario de enseñanza se basan en la versión gratuita de la aplicación. Luego, se muestra cómo usted, como maestro, puede usar la aplicación premium para desarrollar aún más su enseñanza de música, adaptar y compartir lecciones y poder seguir el progreso de sus alumnos en la herramienta del maestro.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante:

- entrenará su tono relativo
- aprenderá a distinguir e imitar el tono de notas individuales
- aprenderá que, en base al tono anterior, determinará si la siguiente nota es más baja o más alta
- entrenará la memoria del tono escuchando la línea de la melodía y recrearla
- aprender a percibir Triadas de 3er Intervalo y Acordes y obtener la comprensión previa necesaria para aprender la parte teórica en otra etapa
- con el oído aprender a distinguir la duración de las notas (valor de nota) y los ritmos de las melodías

- aprender a percibir con el oído la diferencia entre mayor y menor
- recrear un bucle de melodía en un teclado en Garageband, el que memorizaron en la aplicación Big Ear

evaluación formativa

una selección de resultados de aprendizaje del plan de estudios nacional en Finlandia

M4 ofrece al estudiante oportunidades para experimentar y escuchar entornos sonoros y música y ayudar al alumno a analizar y contar lo que ha escuchado.

M5 alienta a los estudiantes a improvisar, planificar y crear composiciones más pequeñas o totalidades interdisciplinarias de diferentes maneras, también con la ayuda de herramientas digitales.

M7 guía a los estudiantes a comprender los conceptos y principios musicales para la notación musical en relación con la creación musical.

M9 guía a los estudiantes a desarrollar sus habilidades musicaleshabilidades a través del ejercicio, involucrarse en el establecimiento de objetivos y evaluar su progreso en relación con los objetivos

Tamaño del grupo, tiempo estimado y número de lecciones:

- 20 estudiantes
- 5 lecciones de 45 minutos

Preparación (material necesario y conexiones):

- Ipads o smartphones con conexión a internet.
- auriculares
- y apple tv (en ausencia de estos, la aplicación se demuestra en pequeños grupos a los estudiantes)

Antes de que comience el escenario (trabajo preparatorio para el maestro):

- Lea este artículo primero: <u>Big Ear games lleva el sonido de la música a los niños</u>
- Mira los siguientes videos: <u>¡La chispa para aprender y hacer música! Darude cuenta su historia</u>

Darude juega con Big Ear

Tráiler del juego Big Ear

tutorial

ejercicio y prueba de reunión de tono para principiantes

Escenario de enseñanza (cinco lecciones de 5 x 45 min) + información sobre los beneficios de la aplicación premium para profesores y estudiantes, así como pequeñas muestras de cómo se ve dentro de la aplicación

Preparación e información:

- en la versión gratuita de la aplicación no todas las funciones están disponibles, pero la aplicación sigue siendo muy útil en la educación musical.
- El profesor hace perfiles de los estudiantes y los nombra de acuerdo con los números de iPads, por ejemplo, Estudiante 1.
 El juego está diseñado para usarse en el escenario para que cada estudiante tenga su propio iPad, lo que requiere que usted tenga iPads 1: 1.
- A Se necesita un conjunto de iPads para la clase para que todos los estudiantes practiquen con su propio dispositivo.

- En este escenario de enseñanza, se utiliza principalmente el modo de práctica, pero aquí también se utilizan otros modos como Composer y Universal, así como Classical (estructura de la melodía en pistas).
- Al final del escenario, se explica cómo usar la aplicación premium y los beneficios que brinda a los maestros y estudiantes

Lección 1: (45 min)

Introducción de la aplicación Big Ear

- Introducción a la aplicación Big Ear con videos seleccionados que se muestran en la pantalla.
- Muestre la aplicación y brinde una breve demostración sobre las funciones y configuraciones, como que puede cambiar el tempo, el volumen, acercar y alejar, cómo bajar el volumen o eliminar la música de fondo, etc.



- El maestro da las instrucciones necesarias, tales como, que el estudiante tiene cinco vidas (corazones) las cuales se consumen si el estudiante solo trata de salir adelante sin pensar. Cuando el estudiante ha pasado su vida, tarda 10 minutos antes de que pueda volver a jugar. La contemplación vale la pena porque el estudiante recibe monedas de recompensa cuando ha completado los pasos. Las monedas de recompensa resultan en más vidas.
- Los estudiantes abren la aplicación.
- Cuando los estudiantes han superado el primer nivel (dos partes diferentes), pasan al siguiente nivel y luego avanzan a su propio ritmo. Pueden aumentar el número de tonos (pasos) de tres a ocho. Sin embargo, deben ceñirse al nivel Fácil y al Do mayor.





 Durante la demostración, el maestro explica cómo presionar Finga para escuchar la nota y cómo organizar las notas para recrear el bucle de la melodía. Cuando esté seguro de que ha elegido el bloque correcto, presione Solo para que pueda saltar al otro lado.







- Termina con un ejercicio de escucha para que el profesor toque diferentes notas en un instrumento y los alumnos, que cierran los ojos, indiquen con la mano si la nota es más alta o más baja que la anterior.
- El profesor toca notas y los alumnos deben escuchar y mostrar con la mano si la nota es más alta o más baja.

Evaluación con los alumnos después de la lección:

- 1) Primero razonan sobre las siguientes preguntas en pequeños grupos que elige el docente
- ¿Qué les pareció la aplicación?
- ¿Qué experimentaron como fácil/difícil?
- ¿Qué experimentaron que aprendieron/mejoraron?
- 2) La clase resume lo que se les ocurrió juntos (el maestro dirige la discusión).

Lección 2: (45 min)

Para tocar un tono (tonträffning)

- Comience la lección con el ejercicio y la prueba de reunión de tonos para principiantes (6:55)
- El profesor hace una demostración sobre cómo cambiar entre la aplicación BigEar y la aplicación GarageBand y qué teclado usar.



- Continúe entrenando con la aplicación BigEar (práctica, fácil 3 notas individuales).
- Cuando han completado ese ejercicio (dos pasos diferentes), cambian a GarageBand y usan las teclas para recrear un bucle de melodía.
- Al final de la lección, los estudiantes voluntarios pueden activar el sonido y reproducir un bucle de melodía en el teclado de GarageBand.

Evaluación con los estudiantes después de la lección 2:

- ¿Cómo lograron encontrar el loop de la melodía en el teclado?
- ¿Cómo experimentaron el juego en esta lección en comparación con la primera lección?

Lección 3: (45 min)

3er Intervalo, Triada de Acordes experimenta la diferencia entrelas escalas Mayor y Menor

• El profesor explica qué es un 3er Intervalo y toca un ejemplo en un teclado (sin explicar más sobre las relaciones entre los intervalos).

(El propósito no es que los estudiantes aprendan a dominar la teoría detrás del 3er intervalo y la tríada de acordes, sino que desarrollen una comprensión previa de esto escuchando y aprendiendo a reconocer cómo suenan).

Entrenamiento del oído: 3er intervalo mayor

Reconocimiento de intervalos

¿Qué es una tríada

Las tríadas primarias

¿Qué son las tríadas

? ¿Qué es el 3er intervalo mayor? El intervalo de tercera mayor consta de dos notas con dos pasos enteros de distancia. Por ejemplo, las notas C a E darán como resultado este intervalo musical.

¿Qué es un acorde de tríada? Una tríada es un tipo de acorde que tiene tres notas. Viene de la palabra griega para tres y es de donde obtenemos palabras como triángulo (una forma de tres lados) y triatlón (una carrera que involucra tres deportes diferentes). Sin embargo, no se componen de tres notas. Una tríada se construye usando tercios. Comienzas con una nota, luego agregas la nota un tercio más alto y luego agregas otra nota un tercio más alto.

• El profesor demuestra en la pantalla cómo configurar el 3er Intervalo en el Modo Práctica y pregunta después de la demostración del ejercicio cómo ver visualmente que el 3er Intervalo tiene dos notas.





- Los estudiantes practican durante un rato en este modo.
- El maestro interrumpe y demuestra el siguiente modo, que es la tríada de acordes.



• Después de la demostración, el maestro pregunta cómo ve visualmente que una tríada de acordes consta de tres notas.



• Para los estudiantes que necesitan más desafíos, puede aumentar la cantidad de pasos de 3 a 8 pasos.

Ť	Practice Mode						
Scale	Melody	Intervals	Chords	ŀ	lhythm		
	Difficulty		Easy		Change		
106	Number of Steps		8		Instrument		
	Scale Elements		Chord Triad				
	Scale Type		Major				
	Key		C		Diev		
	Time Signature		4/4		Play		
	Note Type		C5 1	Do			

- El profesor pregunta a los alumnos si han oído hablar de **Mayor** y **Menor** y con qué se relacionan cuando escuchan las palabras.
- Mire uno de los siguientes clips de Youtube, sin siquiera explicar la diferencia entre Major y Minor.

https://youtu.be/JOcfrK3F5Hw

https://youtu.be/wLoPelxUx4k

https://youtu.be/N37LiX43Aa0

- ¿Qué pueden decir ahora los estudiantes sobre qué son las escalas mayor y menor y cuál es la diferencia entre ellas?
- El profesor demuestra en la pantalla cómo cambiar entre Major y Minor en el modo de práctica.



- Deje que los estudiantes prueben en el modo de práctica cómo la melodía se repite en el sonido menor.
- Termine la lección, o comience la siguiente, tocando melodías/acordes en menor o mayor y deje que los estudiantes muestren si perciben el bucle/acorde de la melodía como mayor o menor, mostrando matrices con una cara feliz o triste.



Lección 4: (45 min)

Memorizar bucles de melodía y componerlos visualmente enComposer

- Deje que los alumnos prueben la herramienta Composer.
- Toque o cante una melodía fácil que los estudiantes ya sepan, permítales intentar construir la melodía en la herramienta, guardar la melodía y nombrarla, después de ver cómo funciona la herramienta.
- Traduce y repasa los conceptos en inglés a tu idioma o crea un glosario de las palabras en inglés utilizadas en la aplicación.



- Explique qué representan los diferentes cuadros, cuadros más grandes = ¼ de nota, más pequeños = ¼ de nota y 1/16 de nota (los estudiantes no necesitan dominar esto, pero deben prestar atención a los valores de las notas y a través del ejercicio obtendrán una sensación de los valores de las notas).
- Explique que presiona un lugar para colocar una nota, presiona nuevamente para eliminarla y que puede arrastrar una nota al lugar donde desea colocarla.
- Solo puede seleccionar el modo Solo para el bucle de melodía en sí o lapentatónica (máx. 3 notas verticalmente)



¿Qué es una escala pentatónica?



- Al final de la lección, los estudiantes escuchan las composiciones de los demás intercambiando los auriculares o reproduciendo su composición a través de AppleTV.
- Los estudiantes también pueden hacer una grabación de pantalla que los estudiantes envían al maestro o transfieren a su cuenta en la nube. (Manejar).

Evaluación de los alumnos después de la lección 4:

- ¿Qué necesitas saber para componer una canción?
- ¿Cómo ves que el tono cambia en las notas?
- ¿Qué tan fácil/difícil fue esto en una escala del 1 al 5? (Los estudiantes cierran los ojos y levantan 1 dedo con facilidad, 5 dedos con dificultad)

Extra: Deje que los estudiantes que necesiten más desafíos prueben su audición y conocimiento del teclado con este ejercicio

• <u>https://www.youtube.com/watch?v=QDDvSxLGxEU&list=RDQDDvSxLGxEU&start_radio=1&r QDDvSxLGxEU & t = 27</u>

Lección 5: (45 min)

Acompañamiento rítmico, bajo, acordes y parte melódica. Desde bloques de construcción individuales hasta una melodía terminada.

• Usa la herramienta Universal y construye una melodía libre con los diferentes pasos del curso.









- Comience con el nivel del rompecabezas.
- El curso consta de diferentes partes. Por ejemplo, construyes ritmos, líneas de bajo, acordes y bucles de melodía y luego, al final, has construido toda la melodía. Cuando haya completado todo el curso, obtendrá acceso a la herramienta Composer.
 Luego ves cómo diferentes instrumentos juntos forman piezas de rompecabezas que forman una canción, un rompecabezas terminado.



- El juego funciona de la misma manera que en el modo Práctica.
- Presionas Finga para escuchar la melodía.
- Arrastra los bloques de música en la posición correcta.
- Presionas a Solo para que pueda dar sus saltos al otro lado.







- Cuando Solo llega a la etapa en la pista en la que tiene que construir intervalos, puede ser que el alumno necesite la ayuda y la asistencia del maestro.
- Siéntase libre de compartir el iPad del estudiante en Appletv y realizar el ejercicio junto con el resto de la clase.











Consejo: si este ejercicio resulta ser demasiado difícil para cualquier estudiante. Diferencie volviendo a un ejercicio de práctica y cambie el grado de dificultad allí. Los estudiantes que necesitan más desafío pueden continuar con alguna melodía libre en canciones clásicas.



Finalización y evaluación con los estudiantes después de la lección 5:

- Los estudiantes pueden evaluar sus habilidades a través de estos ejercicios. Si es necesario, pueden usar el teclado en Garageband en paralelo.
- autoevaluación prueba 1
- autoevaluación prueba 2
- autoevaluación prueba 3

• autoevaluación avanzada

Evaluación:

criteriosNotas 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso T	El alumno ha tenido dificultades con las tareas y no ha mostrado compromiso.	El estudiante tenía dificultad para encontrar motivación y solo ocasionalmente mostraba interés en las tareas.	El estudiante mostró mayormente interés en las tareas.	El estudiante se involucró y mostró interés en las tareas.	El estudiante mostró gran interés y compromiso en las tareas.	El estudiante mostró un gran interés y compromiso y asumió una gran responsabilidad por llevar a cabo bien todas las tareas.
La implementación de las tareas	El estudiante completó algunas tareas.	El estudiante completó algunas de las tareas.	El estudiante completó casi todas las tareas.	El estudiante completó todas las tareas.	El alumno realizó todas las tareas y se esforzó en realizarlas bien.	El estudiante realizó todas las tareas de manera ejemplar y demostró que podía absorber el contenido.

Comprensión y habilidades	El alumno mostró claras deficiencias en la comprensión y no pudo distinguir el tono de las notas individuales ni recrear un bucle de melodía.	El estudiante mostró ciertas deficiencias en la comprensión y solo ocasionalmente podía distinguir el tono de las notas individuales y tenía dificultades para recrear un bucle de melodía.	El estudiante mostró cierta comprensión y pudo distinguir razonablement e el tono de las notas individuales y recrear satisfactoriame nte un bucle de melodía.	El estudiante mostró evidencia de una buena comprensión y, por lo general, podía distinguir e imitar el tono de las notas individuales y recrear relativamente bien un bucle de melodía.	El estudiante mostró evidencia de una excelente comprensión y pudo distinguir e imitar el tono de las notas individuales, distinguir la duración y los ritmos de la nota y recrear un bucle de melodía.	El estudiante mostró evidencia de una excelente comprensión y pudo distinguir e imitar con excelencia el tono de las notas individuales, distinguir la duración y los ritmos de la nota y recrear fácilmente un bucle de melodía.
---------------------------	---	--	---	--	---	---

El estudian mostró dificultades obvias para comprende cómo funcio la aplicación siguió las instrucciono absoluto. E estudiante mostró falta interés y fu descuidado uso del equ	El estudiante tuvo algunas dificultades para entender cómo funcionaba la aplicación. El estudiante trató de seguir las instrucciones pero no pudo mantener el interés todo el tiempo. El estudiante a veces era descuidado al usar el equipo.	El estudiante entendió en gran medida cómo funcionaba la aplicación y en su mayoría siguió las instrucciones, pero a veces le faltó perseverancia. El estudiante solía ser cuidadoso en el uso del equipo.	El estudiante mostró una buena comprensión de cómo funcionaba la aplicación y siguió las instrucciones. El estudiante fue cuidadoso en el uso del equipo.	El estudiante mostró una excelente comprensión de cómo funcionaba la aplicación. El estudiante siempre siguió las instrucciones y fue cuidadoso en el uso del equipo.	El estudiante dominó muy bien la aplicación. El estudiante siempre siguió las instrucciones y fue de gran ayuda con sus compañeros. El estudiante fue muy cuidadoso en el uso del equipo.
---	--	---	---	--	---

Información y gusto de lo que aporta la suscripción Premium (licencias anuales) de la app a la enseñanza de la música:

Beneficios para el profesor:

- Es fácil para el profesor establecer un alto nivel de actividad de los alumnos.
- El profesor puede crear diferentes grupos de estudio e invitar a los alumnos entregando el código (ver imagen).
- El profesor puede adaptar las lecciones para diferentes grupos de estudio y adaptar los ejercicios según el tema y el grado de dificultad.

- El profesor puede, por ejemplo, elegir con qué clave debe trabajar el alumno dependiendo de las canciones con las que esté trabajando en ese momento en la enseñanza de la música.
- El maestro tiene buenas oportunidades para diferenciar su enseñanza.
- El profesor puede seguir fácilmente el progreso de cada estudiante individual en la aplicación (evaluación formativa) y así elegir cómo debe continuar el estudiante dependiendo del éxito/desafíos.
- El profesor puede, para los dispositivos compartidos (la opción en la que muchos estudiantes comparten un dispositivo), seleccionar una función alternativa de "cuenta múltiple".

Beneficios para el estudiante:

- todas las funciones y todo el contenido de la aplicación están desbloqueados, lo que le brinda al estudiante excelentes opciones en términos de temas y niveles de dificultad.
- Es adecuado para estudiantes con diferentes antecedentes musicales, cada uno puede practicar a su nivel y avanzar de acuerdo a sus condiciones.
- Muy alto nivel de actividad para el estudiante. El alumno no tiene que compartir instrumentos ni esperar su turno.
- Los conceptos musicales están visual y fonéticamente bien ilustrados.
- El estudiante recibe retroalimentación inmediata y puede seguir su progreso.
- Un teclado de piano está disponible en la pantalla como apoyo.
- Todas las melodías están desbloqueadas, lo que brinda mayores oportunidades para practicar la construcción de una melodía.
- El modo Composer es de uso gratuito y brinda al estudiante muy buenas oportunidades para crear su propia música de una manera simple.
- El estudiante puede involucrarse en la comunidad Big Ear y participar en las melodías de otras personas y subir las suyas propias.

Estos son algunos ejemplos de cómo se ve la herramienta de edición del profesor:



 Game Stats
 Choose a task type

 Manage Group
 Game

 Composer
 Game

 Songs
 Practice



- ¡Seleccione el tipo de tarea!
- Elige con qué tema quieres que trabaje tu grupo.
- Seleccionar instrumentos y otros ajustes.
- Puede optar por obtener una vista previa y probar el ejercicio en vista previa.
- O selecciona inmediatamente con select.





- ¡Nombra la tarea!
- El contenido del tema se enumera automáticamente.
- Elige cuántas veces se puede realizar el ejercicio.

• En el código de tareas disponibles, el profesor puede seguir cómo el grupo avanza con la tarea.

Esto es lo que puede parecer desde la perspectiva del estudiante:







Cuando el estudiante ha completado un ejercicio, puede verse así dentro de la aplicación para el estudiante:

• El estudiante recibe una respuesta inmediata sobre cómo le fue en el ejercicio.



.. ..

. .

- El profesor ve qué porcentaje del grupo ha completado el ejercicio.
- El profesor también puede comprobar y ver los resultados individuales de los alumnos.





• Cuando el alumno necesite la ayuda de un teclado, puede elegir uno normal con teclas blancas y negras o uno con teclas de colores. Las teclas están conectadas a las cajas para que al alumno le resulte más fácil encontrar el tono adecuado.

Así es como puede verse cuando el estudiante elige un camino de ensayo y elige una melodía para comenzar. Cuando el
estudiante ha completado el nivel de rompecabezas y concierto, obtiene acceso al nivel Compositor. Aquí tiene acceso a
todos los instrumentos seleccionados y puede escucharlos uno por uno o todos a la vez. Esta es una gran oportunidad para
probar instrumentos reales juntos en clase y convertir la música digital en analógica. Aquí, el profesor también puede guiar
a los alumnos más hacia la teoría musical con valores de partituras, nombres de notas, compases, acordes, etc.



Finalmente, una cita de <u>Jon-Roar Bjørkvold (1991) de The Musical Man</u>, sobre la enseñanza de la música antigua a los niños.

Cuando alguien dice: ¡Toca como dice en las notas! reemplaza un anhelo interno por la experiencia musical del jugador a una compulsión externa de tocar bien. El niño se convierte en el medio de las notas en lugar de que la música se convierta en la del niño. La música se convierte entonces en una experiencia de segunda mano. "