Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre
2025 en licencias por formación para Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades Xunta de Galicia,,
Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento - Compartir igual 4.0

ÍNDICE

HISTORIA E CAPÍTULOS	3
PERSONAXES	5
MENÚ PRNCIAL E MINIXOGOS	11
MODO HISTORIA	14
CAPÍTULO 1	
1.1. Excursión á Árbore	14
- MENÚ DO XOGO	
- CI: Percusión: madeira	
- LM: Timbre dos sons	
1.2. Benvida a Oseira	24
- CI: Clasificación de instrumentos. O álbum.	
1.3. O primeiro instrumento	38
- IM: Músicos de rúa: Tocamos o bombo	
- CI: Construímos a nosa pandeireta	
- CI: Instrumentos de percusión 2: metal	
1.4. O bosque dos sons	49
- CI Inst. de percusión 3: membrana	
- LM Pícnic rítmico: pan e queixo (negras e corcheas)	
1.5. A clave da árbore	58
- IM: Tocamos a pandeireta	
- CM: O cancioneiro tradicional	
AVALIAICÓN DO CAPÍTLO 1	68
CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓNS	70

ARREDOR DA GUÍA

A Clave da Árbore trasncorre tres anos despois do acontecido n'*O País dos Musicotrasnos*. Este era un videoxogo destinado a alumando de primaria, especilamente a partir de 4º curso. A historia desta nova entrega, malia ser cronolóxicamente posterior a do País dos Musicotrasnos, sería un xogo máis axeitado para xogar antes, pois vai dirixido a alumnado de máis curta idade, de 3 anos en diante.

Esta é unha guía didáctica para o profesorado que ao mesmo tempo é unha guía práctica de xogo. Por cuestións estéticas, o desenvolvemento curricular do xogo (obxectivos, competencias, avaliación...), está detallado nun documento anexo, polo que así, nestoutro documento centrarémonos nos aspectos máis prácticos arredor do xogo: contidos, actividades, propostas metodolóxicas e outros materiais para levar a aula.

MATERIAL ADICIONAL

- Libro de contidos do alumando
- Anexos:
    1. Infografías
    2. Pictogramas
    3. Adhesivos
    4. Cromos
    5. Rúbricas
    6. Probas Escritas
    7. Cancioneiro
    8. Danzas
- Canle de Youtube

Inclúe vídeos de reforzo e o *gameplay* do xogo, para non quedarse atoado nunca e poder gozar ao máximo de todo o que ofrece o xogo

HISTORIA

A Clave da Árbore trasncorre tres anos despois do acontecido n'*O País dos Musicotrasnos*. A paz volveu ao mundo despois da derrota da Entidade na Batalla de Oseira, e unha vez conseguido afastar aos temibles melómanos da comarca, grazas ao poder da música.

A pequena vila de Oseira é un lugar máxico e afastado do resto do mundo, onde a harmonía da música é o fío invisible que conecta todas as cousas da natureza. Os musicotrasnos son os habitantes da vila de Oseira, e grazas a anos de estudo foron capaces de dominar e ensinar o poder máxico da música.

Oseira está situada no interior dun mesto bosque montañoso, no que as árbores, xunto co ar, acompañan as cancións dos paxaromúsicos, cando este vento fai vibrar as súas follas e dá lugar a que xermolen sons e harmonías que proxtexen de todo mal.

Todo isto está dirixido por unha gran directora de orquestra. A Gran Árbore, a Árbore da Harmonía, nai de todas as árbores do bosque, e que é a única árbore deste tipo que sobrevive, 3 anos despois daquela triste batalla que tantas irmáns súas fixo caer... E por iso é tan importante protexela. Esta é a clave, a clave da nosa existencia. A clave da Árbore.

CAPÍTULOS

- Capítulo 1: A raíz do problema
- Capítulo 2: A resonancia do talo oco
- Capítulo 3: A harmonía das follas

PERSONAXES

XELA - 12 anos

A nosa protagonista xa foi, á súa corta idade, unha das heroas da Batalla de Oseira. Vive co seu pai Sidro na granxa e ten unha irmá maior (Xana) que vive na vila. Agora tócalle ser a responsable do grupo. Sempre foi impulsiva e inqueda, pero agora iso déixallo a Ulla.

ALDÁN - 10 anos

Vive co seu avó Travinsqui, o luthier da vila. É o bromista do grupo. Un desastre no que se refire á orde e sempre perde algo, pero é moi talentoso cos instrumentos musicais. Os seus pais desapareceron nunha viaxe pero non perde a esperanza de que regresen calquera día.

ULLA - 9 anos

Valente e decidida. Moitas veces métese en líos por actuar antes de pensar. É orfa e vive coa comunidade de musicotrasnos.

PAIO - 8 anos

O máis novo do grupo. É tranquilo e tímido . Ten moito medo ao bosque e a todo o novo en xeral, xa que estaba presente cando perdeu ao seu pai, nun ataque dos mosntruosos melómanos.

EIRÍN - 11 anos

Curiosa e soñadora. Tende a distraerse porque sempre está creando na súa mente. A súa familia é moi talentosa musicalmente e está moi enriba dela cos estudos.

NIVEIS DE DIFICULTADE

Tanto no modo historia coma no resto de modos establécense tres niveis de dificultade que se poden escoller atnes de comezar. A diferencia entre un nivel e outro está sobre todo na cantidade de instrumentos a traballar, e na dificultade dos exercicios de linguaxe musical. Esta **guía é común para os tres niveis**, especificándose cando corresponda as cuestións que diferencian cadanseu nivel.

NIVEL 1
ELEMENTAL

cursos: 4º e 5º de INFANTIL (3-4 anos)

NIVEL 2
INTERMEDIO

cursos: 6º de INFANTIL e 1º de PRIMARIA
(5-6 anos)

NIVEL 3
SUPERIOR

cursos: 2º e 3º de PRIMARIA
(7-8 anos)

O feito de que aparezan estes personaxes asociados a cada nivel só é unha referencia á idade do alumando. Os personaxes máis novos acompañan o nivel 1, e Xela, que é a maior, o nivel 3. Porén, isto non quere dicir que en cada nivel controlemos só a estes personaxes. Será Xela, fundamentalmente, o personaxe que os xogadores controlen independentemente do nivel.

Por suposto, os cursos e idades son unha simple recomendación, pero os contidos curriculares que se traballan no xogo procuran cubrir os de ditas idades segundo o nivel.

MENÚ PRINCIPAL

Prememos en "Nova partida" a primeria vez que xogamos, ou para acceder aos modos de xogo (**minixogos**) diferentes do **modo historia**.
Se estamos a xogar no modo historia e gardamos a partida, accederemos dende aquí pola opción "Continuar".

MODOS DE XOGO

O modo historia é o xogo en si mesmo. O resto son minixogos agrupados por temáticas no que hai exercicios e o alumnado vai conseguindo puntos, podendo pedirlles un mínimo destes ou competir entre eles por ver que n consegue máis.

Modo historia (MH)

Sidro, pai de Xela e granxeiro.

Desenvolve a historia d'*A clave da árbore* . Nel tamén están presentes os minixogos do resto de modos, pero para poder reforzar certos contidos ou por simple diversión, podemos acceder aos estes últimos por separado. O modo historia será explicado máis adiante, pola súa importancia.

Coñecemento instrumental (CI)

Neste modo accederemos ao álbum de instrumentos onde poderemos ver a clasificación de instrumentos de percusión. Teremos a opción de escoitar o nome ou o son dun instrumento e tratar de acertar de cal se trata, así como estudalos de forma independente.

Travinsqui é o luthier da vila, experto en instrumetnos.

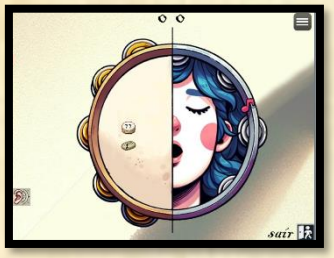
Linguaxe Musical (LM)

Ritmellón e **Mozt**, mestres da Escola de Arte, expertos en ritmo e melodía respectivamente.

Neste modo poderemos repasar as calidades do son e aspectos da linguaxe musical como as figuras musicais e os ritmos que conforman. Neste capítulo trabállase a discriminación do timbre dos sons da natureza e no ritmo, a negra e a corchea asociadas aos alimentos pan e queixo (sílabas rítmicas).

Interpretación (IM)

Xana, irmá de Xela, ensinaranos a sacar proveito da nosa pandeireta.



Neste apartado poderemos aprender a tocar diferentes instrumentos. Neste capítulo comezamos coa pandeireta. Poderemos escoitar un ritmo e ter que interpretalo co instrumento.

Cancioneiro – Cultura Musical (CM)

Adolfina, Rosa, Eva, Prudencia, Asunción e Manuela.: as cantareiras de Oseira,

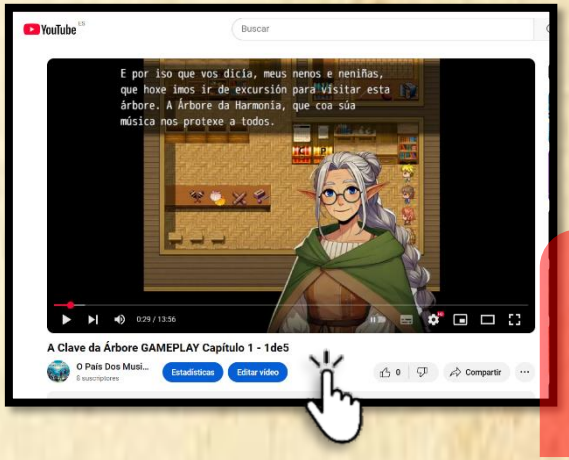
Neste apartado teremos dispoñible a versión do noso cancioneiro popular. As cantigas que se irán recompilando no xogo están aquí dispoñibles para escoitar e para tratar de acertar cal soa.

MODO HISTORIA

CAPÍTULO 1: A raíz do problema

1.1. Excursión á Árbore

Despois do vídeo de introdución, a historia comeza nunha clase na Escola da Arte. Mozt está a contarnos que hoxe imos ir de excursión á Árbore da Harmonía,, pero que antes teremos unha clase co novo mestre da escola: Ritmellón. Será o momento de comezar a traballar o Coñecemento Insrumental (en diante, CI), e neste caso os instrumentos de percusión de maderia.



ESCANÉAME

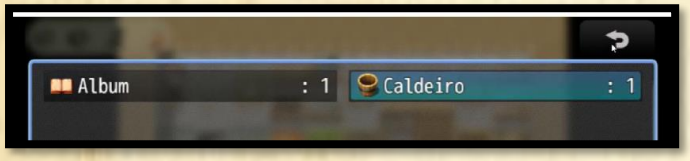
Na canle de Youtube "O país dos musicotrasnos" poderás atopar o gameplay deste capítulo. Preme na imaxe para acceder a el ou escanea o QR.

Pero antes de anda, faremos un inciso para coñecer as opcións do menú do xogo.

Interface do xogo

Mochila

Nesta opción atoparemos os obxectos importantes que vaiamos conseguindo ao longo do xogo. Verémolos de forma máis detida cando toque.



Atrás

Cerramos o menú e volvemos ao xogo.

Ouros

Indica os cartos que temos en cada momento. Máis adiante teremos un marcador continuamente presente na parte superior esquerda da pantalla.

Continuando coa historia, non esquezamos falar con compañeiros de aula antes de falar con Mozt, xa que nos contarán algunha das súas inquedanzas. Unha vez interactuamos con Mozt (premendo sobre ela), comezara unha escena na que se nos explican os instrumentos de percusión de madeira.

Instrumentos de percusión 1:

Os instrumentos de percusión son aqueles que soan cando os golpeamos, os axitamos, os fretamos ou os sacudimos.

Podemos golpealos entre eles (as claves, por exemplo), ou bater neles coa man, cunha baqueta, cun mazo ou con outro utensilio. Son os instrumentos máis antigos.

Podemos clasificalos de dúas formas:

- Polo seu <u>material</u>: madeira, metal ou membrana.
- Pola <u>forma en que se tocan</u>: golpeados, entrechocados, fretados ou sacudidos.

* Ver anexos: *1.INFOGRAFÍAS. Instrumentos de percusión.*

Instrumentos de percusión de madeira

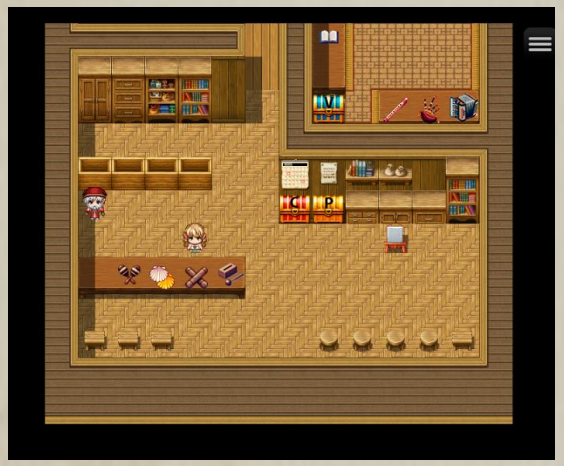
Incluímos tamén dentro dos de madeira aqueles constituídos por materiais naturais, como as cunchas.

* Ver anexos: *1.INFOGRAFÍAS. Instrumentos de percusión.*

Agora, volvendo ao modo historia, e despois da explicación, teriamos a primeira actividade educativa do xogo. A partir de agora cando toque unha destas actividades explicamos os seus contidos co seguinte formato:

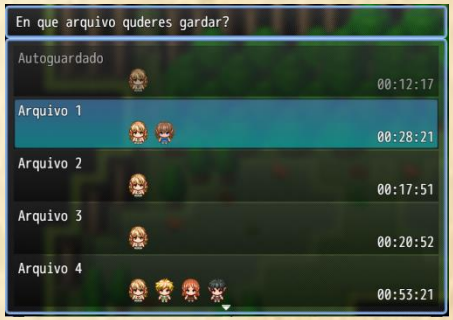
Actividade dixital 1 (Modo Historia - MH)

- **Recoñecer e nomear instrumentos visualmente** (caixa chinesa, claves, cunchas, maracas).
- Identificar estes instrumentos polo seu son
- Clasificar instrumentos pola forma en que se tocan (golpeados, entrechocados, fretados e sacudidos)



Así mesmo, para cada contido e actividade traballada no xogo, en formato dixital e interactivo, propomos unhas actividades para traballar de forma vivencial na aula, ás que chamaremos **"actividades analóxicas"**. Estas actividades deberían ser traballadas ao finalizar a parte do xogo correspondente. Así, alternamos entre videoxogo e actividades vivenciais. Estas serán propostas ao finalizar cada subcapítulo. Neste caso, ao finalidad o subcapítulo "1.1. Excursión á Árbore".

Volvendo ao xogo, unha vez conseguimos saír da escola, partiremos de excursión á Árbore, como ben di o capítulo. Pero xusto antes de saír, aparecemos a PANTALLA DE **GARDADO DA PARTIDA.** Se por algún motivo queremos deixar o xogo para outro momento, a ocasión ideal será nestes momentos. Así, poderemos seguir dende aquí na seguinte sesión.



Baúis con Ouros

No mapa do bosque podemos atopar varios baúis coma este. Neles atoparemos *Ouros* para aumentar o noso contador de diñeiro, que logo poderemos gastar en diferentes lugares para obter obxectos valiosos. Debemos intentar atopar todos os que poidamos, pois os cartos serán importantes no futuro.

Así, chegamos á seguinte actividade, que trata de escoitar o timbre dos diferentes sons presentes na natureza, e da importancia de prestarlles atención.

Actividade dixital 2 (Modo Historia - MH)

- **Calidades do son: timbre**
- Discriminación auditiva de sons da natureza polo seu timbre: paxaros, vento e auga do río.

Esta mesma actividade atopámola nos minixogos, no Modo Linguaxe Musical (LM), no menú principal do xogo (deberíamos saír e volver a entrar, e logo seleccionar "Nova partida" para ir a eles)

Actividade dixital 3 (Modo Linguaxe Musical - MLM)

* nos Minixogos

- **Calidades do son: timbre**
- Discriminación auditiva de sons da natureza polo seu timbre: paxaros, vento e auga do río.

E despois desta actividade chegaremos por fin á Gran Árbore. Descubriremos que algo moi preocupante lle está a pasar xa que está secando e murchando, co que iso podería supor. Neste mundo ficticio, a saúde desta Árbore está ligada a todas as do bosque, e non só ás árbores senón a toda a flora da comarca, e por iso, isto supón un grave perigo.

A continuación, hai un salto no tempo. Pasan tres semanas. Aparecemos no cuarto de Xela, na granxa. E **aquí remata este primeira parte do capítulo 1**. Deberemos gardar a partida premendo na cama. No xogo teremos tres tipos de puntos de gardado:

Puntos de gardado da partida:

- Pantalla de gardado automática: sae de forma automáticca en momentos en que será importante gardar a partida. Teremos que elixir un arquivo no que sobre escribir a partida.
- Camas: Nas casas que hai camas poderemos descansar para seguir máis tarde.

- Pousadas: por un módico prezo podemos descansar e recuperarnos.
- Campanarios de eco: son lugares que se atopan en bosques e espazos exteriores e que serven de acubillo para pasar a noite.

E agora, como faremos ao finalizar cada parte, veremos unha proposta de actividades para realizar na aula co alumando de forma vivencial, fóra xa do uso da pantalla.

Actividades analóxicas Capítulo 1.1

- ✓ **Coñecemento Instrumental – Os instrumentos de percusión de madeira**

  Levaremos á aula os instrumentos vistos no xogo para que poidan velos e experimentar con eles.

  1- Coñecemos os instrumentos: Presentámolos dun en un ensinando as partes e indicando como se tocan. Logo ímolos pasando para que poidan explorar con eles.
  2- Adiviña cal soa: Cos ollos pechados deben adiviñar cal instrumento estamos a tocar. Logo, preguntaremos a un alumno ao azar e se acerta, será el ou ela quen veña tocar un que elixa para que adiviñen os seus compañeiros, e así ata que saian uns cantos.
  3- Clasificamos: Poñeremos uns pictogramas que representan a forma de tocalos nun lugar da aula (golpear, sacudir...) e un por un terán que coller un instrumento e levalo para o recuncho xunto co picto adecuado. **Ver anexos: 2. PICTOGRAMAS .**
  4- Relacionamos!: Colocamos ao alumando por grupos e repartímoslles os pictogramas dos instrumentos e do tipo de execución para que fagan parellas ou grupos con eles, como se dun xogo de cartas se tratase. (**anexos 2. PICTOGRAMAS**)
  5- Repasamos o aprendido: Agora traballaremos en papel co **Libro do alumando.** Teremos que debuxar e colorear os instrumentos e pegar os adhesivos (**anexos 3. ADHESIVOS**) dos pictos segundo a forma en que se tocan.

- ✓ **Linguaxe Musical – Calidades do son: timbre.**

  1- Os sons na aula. Faremos un exercicio similar a "Adiviña cal soa" pero con obxectos da aula.
  2- Que escoitamos? Existe o silencio absoluto na aula? Prestamos atención aos sons que chegan de fóra.
  3- Excursión de escoita: Iremos dar un paseo polos corredores e por fóra do centro para atender aos diversos sons que podemos escoitar. Facemos unha sinxela clasificación:

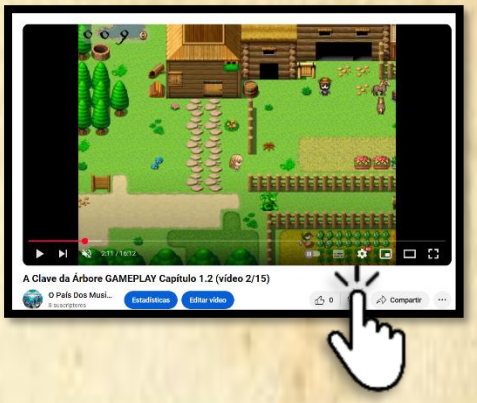
persoas, ruído de obxectos, vehículos, sons naturais... Logo comentamos na aula cales eran molestos e cales agradables, cales deberían reducirse ou cales nos dan información útil.

- ✓ **Elementos transversais:**
  - Desenvolvemento sostible e consumo responsable: Co gallo do problema da Árbore, podemos falarlles da importancia das árbores e as plantas na nosa vida: osíxeno, alimento, madeira, medicamentos. Son esenciais para a vida, polo que debemos coidar o medio ambiente e consumir os recursos naturais de forma axeitada.
  - Educación para a saúde: Trataremos a importancia de coidar o noso oído e a importancia de non sometelo a ruídos innecesarios e que poidan danalo.

O **anexo 5: RÚBRICAS** inclúe táboas para aplicar na aula na observación directa do alumando durante estas actividades. O **anexo 6 FICHAS DE AVALIACIÓN**, inclúe fichas dos distintos niveis para avaliar todo o traballado no capítulo 1 unha vez rematado.

1.2. Benvida a Oseira

Comezamos o subcapítulo 1.2 no lugar onde o deixamos, no cuarto de Xela na granxa. Podemos acceder ao *gameplay* premendo na imaxe ou escanando o QR.



ESCANÉAME

Antes de saír do cuarto teremos que ler o sobre que temos enriba da mesiña e coller cartos do baul.

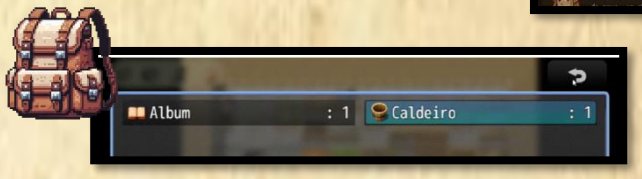
Despois de revisar se hai algunha cousa máis de interese na vivenda saímos a fóra e coñecemos a Sidro, o pai de Xela. Como é o aniversario da nena, Sidro quere darlle unha sorpresa, para o que terán que ir á vila, a Oseira, pero antes pídelle que lle axude a reencher os bebedeiros dos cabalos.

Para iso teremos que coller o caldeiro e logo ir ao regado que hai á esquerda da casa, e premer na auga para recollela.. Cando volvemos falar con Sidro, bótalle o caldeiro no bebedeiro e xa podemos marchar tras el.

Para chegar a Oseria, e en concreto á casa de Xana, a irmá de Xela, só temos que tratar de non perder de vista a Sidro, que nos conducirá directamente ata a porta da casa. Unha vez alí coñecemos a Xana e descubrimos cal é o agasallo de Sidro. Ademais, a irmá de Xela tamén ten un agasallo moi especial:

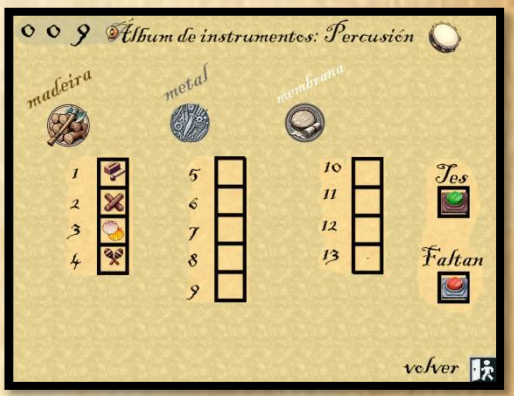
O álbum de instrumentos

Unha vez que Xana nos regala o álbum de instrumentos poderemos acceder a el dende a nosa mochila.



O álbum é un recurso moi útil para visualizar a clasificación de instrumentos. Non só nos permitirá levar no xogo un rexistro de aqueles cromos de instrumentos que levamos conseguidos, senón que ademais nos permitirá **visualizar as imaxes** de cada un deles e **escoitar o seu nome** e **son**, co que será ideal para repasar estes aspectos do coñecemento instrumental.

A recompilación de instrumentos é un dos alicientes do xogo, malia non ser o obxectivo principal, si que é unha das tarefas a completar para ter o 100% do xogo feito.



Cando prememos sobre un dos instrumentos no álbum sairanos en grande o CROMO do instrumento. No caso dos instrumentos de percusión aparecerán dous pictogramas pequeniños, un en cada esquina superior, que nos indican, no caso da da esquerda, o material, e no caso da dereita, a forma en que se toca.

Ao final do **libro do alumando** haberá un espazo para o **álbum físico de instrumentos**. No "**anexo 4: CROMOS**; contamos con todos os cromos de instrumentos do xogo, para imprimir e darlles aos nenos e nenas para que peguen en cadanseu álbum. Podemos *gamificar* algunhas actividades permitindo que traten de conseguilos segundo como traballen ou os logros que acaden, utilizándoo como un mecanismo de recompensas.

O álbum de instrumentos é a primeira gran diferencia entre niveis. Segundo o nivel de dificultade escollido ao comezo, o número de instrumentos que se inclúen no álbum será diferente. No caso dos instrumentos de percusión, estes serán os cromos de instrumentos que hai que consguir en cada nivel:

O álbum cando aínda non temos ningún cromo.

O álbum de percusión do nivel 1 completo.

NIVEL 2
INTERMEDIO

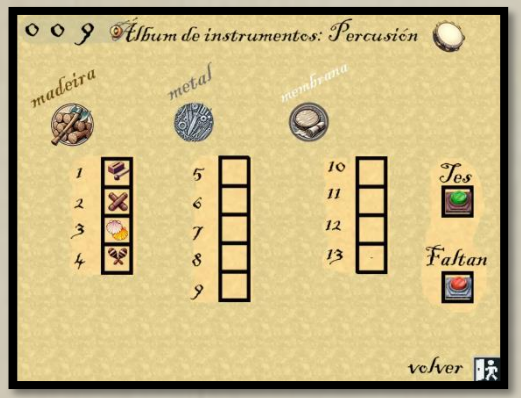
cursos: 6º de INFANTIL e 1º de PRIMARIA
(5-6 anos)

NIVEL 3
SUPERIOR

cursos: 2º e 3º de PRIMARIA
(7-8 anos)

Actividade dixital 4 (Modo Historia - MH)

- **Observa a clasificación de instrumentos** de percusión polo seu material
- Recoñecer e nomear instrumentos visualmente (caixa chinesa, claves, cunchas, maracas).
- Explorar o cromo de cada instrumento escoitando o seu son e a forma en que se toca



Xa fóra do Modo Historia, o minixogo do álbum de instrumentos, no menú principal, no Modo Coñecemento Instrumental, teremos dispoñibles todos os instrumentos do nivel e poderemos realizar moitos tipos de actividades, aínda que será mellor facelo cando teñamos o modo historia do capítulo 1 completado:

Actividade dixital 5 (Modo Coñecemento Instrumental - MCI) * nos Minixogos

- **Que instrumento é?** Escoitar o nome dun instrumento ou o seu son (ao premer na orella) e adiviñar de cal se trata (premendo no debuxo do que cren que é correcto).
- **Que material está a soar?** Todos os xogadores teñen tres pictogramas cos tres materiais. Cando prememos na orella soará un instrumento e teremos que levantar o pictograma do material do que cremos que é.
- **Como se toca?** Logo, preguntamos como se toca e terán que levantar o picto correspondente.

Formas de aplicalo: podemos sacalos dun en un e deixarlles un número de intentos (por exemplo, 5) e ver quen acerta máis. Tamén podemos face por eliminatorias de dous en dous, ou mesmo competicións entre equipos, vendo que equipo fai máis puntos.

Volvendo á historia principal, despois de recibir o álbum chegará a nosa amiga Eirín cunha pequena misión. Atopar os instrumentos que roubaron na escola. Ante calquera dúbida do que ven a continuación no xogo remitímonos ao *gameplay* no que se pode observar directamente o que hai que facer e onde.. Así, pasamos xa directamente á misión que consiste en ir con Ritmellón a regar a árbore, que nos encomenda Mozt, pero para isto antes teremos que ir á tenda mercar un caldeiro.

E se vos estabades a facer a pregunta... **para que serven os cartos no xogo?** Aquí, a temos unha primeira resposta:

Tenda de Candea

Para esta primeira compra será importante que non nos poida a cobiza e **mercar antes de nada o caldeiro**, para poder seguir avanzando na historia. Non vaiamos quedar sen cartos para isto! Iso si, se nos sobran, poderemos darnos algún que outro capricho.

Obxectos clave

Aínda que neste capítulo só teremos dispoñibles o caldeiro, o fouciño e os remos, explicámosvos aquí para que serve cada un.

- Caldeiro: Esencia para esta misión.

- Remos: Permitirannos utilizar botes que atopemos xunto aos ríos e cruzar dun lado a outro.

- Fouciño: Permítenos cortar arbustos para pasar por certos lugares.

- Pico: Permítenos esnaquizar rochas que bloquean o camiño.

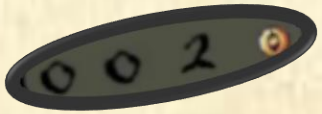
- Equipo de escalada: Permítenos gabear por certos lugares.

Elementos decorativos.

Onde decoran? No cuarto de Xela. Que hai que facer para que aparezan? Pois simplemente mercalos, e cando volvamos ao noso cuarto, alí estarán xa colocados.

No taller de Travinsqui tamén haberá elementos deste tipo á venta, pero xa o veremos no seu momento.

Como facer máis cartos?



A continuación veremos as diferentes formas de conseguir cartos que temos no xogo, aínda que no momento da partida que nos atopamos aínda non temos acceso a todas estas opcións.

- Resolvendo misións da historia principal premiárasenos de vez en cando con Ouros.
- Resolvendo misións secundarias que nos encomenda a xente da vila. Ás veces tan só con falar xa conseguimos algo.

- Baúis, cofres e caixas de música: Neste capítulo tan só temos que atopalos e abrilos. Nos capítulos 2 e 3 tamén atoparemos caixas de música con contrasinais rítmicas e melódicas.

- Conseguindo os cromos de instrumentos para o álbum.

- Tocando a nosa pandeireta: Ensaiar ten premio. Cada vez que facemos 7 puntos realizando exercicios auditivos da nosa pandeireta obtemos unha moeda. Enténdese que logo sacariámoslle partido a este ensaio tocando na rúa onde nos caería algunha que outra moediña.

- Tocando cos músicos da rúa: Cada vez que interpretamos correctamente a peza que están a tocar conseguimos unha moeda.

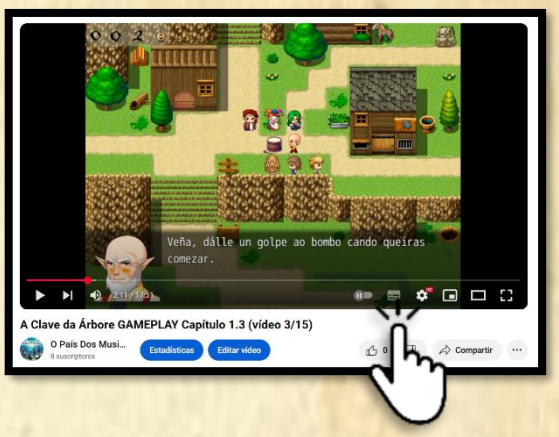
Imos regar a árbore ou non?

Cando parece que xa temos todo listo para ir ata a árbore Ritmellón dinos que temos que levar un instrumento musical por se nos fai falla para defendernos! Pois nada, que temos que volver á vila e atopar a Travinsqui, o luthier de Oseira e avó de Aldán, que nos fará unha pandeireta.

Así que volvemos á vila, e cando nos diriximos á casa de Xana, a nosa irmá, veremos que hai varios músicos na rúa. Antes de realizar esta misión entraremos de novo na casa para gardar a partida, xa que aquí remata este subcapítulo 1.2.

1.3. O primeiro instrumento

Comezamos o subcapítulo 1.3 no lugar onde o deixamos, no cuarto de Xela. Podemos acceder ao *gameplay* premendo na imaxe ou escanando o QR.



ESCANÉAME

Para seguir co que estabamos, teremos que buscar a Travinsqui para pedirlle que nos faga unha pandeireta. É doado de atopar, xusto ao saír da casa de Xana. Para convencelo de que nos axude teremos que tocar con eles unha peza responsabilizándonos do bombo.

Actividade dixital 6 (Modo Historia - MH)

- **Tocamos o bombo**: Coñecer o son do bombo
- Escoitar e familiarizarse co ritmo da muiñeira (neste caso a de Chantada)
- Seguir o pulso para marcar os golpes (un por compás)

Se facemos polo menos 14 puntos Travinsqui marchará para o taller e se o seguimos encargaranos a misión de recompilar os materiais necesarios para que nos fabrique a nosa pandeireta.

Procura de materiais para a nosa pandeireta

Os materiais que haberá conseguir son:

- madeira de carballo (xusto na saída do taller);
- pel de ovella (na granxa de Sidro);

- ferreñas(no taller do ferreiro).

Co traballo desta información estaremos a traballar a seguinte actividade curricular:

Actividade dixital 7 (Modo Historia - MH)

- **Construción dun instrumento**: Coñecer os materiais polos que se forma un instrumento de membrana como a pandeireta
- Valorar o traballo das persoas que se dedican á artesanía dos instrumentos musicais

Mentres procuramos os materiais para a nosa pandeireta, é un bó momento para percorrer Oseira e falar cos seus veciños.
Falando cun par deles poderemos escoitar dúas cancións propias do *Cancioneiro Popular Galego*, a famosa recompilación de Dorothé Schubarth a cal terá un papel protagonista neste xogo, e da que falamos máis adiante. No **anexo 7. CANCIONEIRO**, temos as letras e máis infomación para traballar estas cancións.

Actividade dixital 8 (Modo Historia - MH)

- **Escoita das cancións** do Cancioneiro Popular para familiarizarse coa súa melodía e letra
  - ✓ "Eu teño un canciño"
  - ✓ "Miña fouciña corta"

Se falamos co resto de veciños poderemos obter cartos dalgún, ademais de información de interese.

Para atopar a casa do ferreiro, onde temos que coller as ferreñas, poderemos consultar o mapa que ven no ***LIBRO DO ALUMANDO*** **ou no anexo 1. INFOGRAFÍAS:**

Instrumentos de percusión de metal

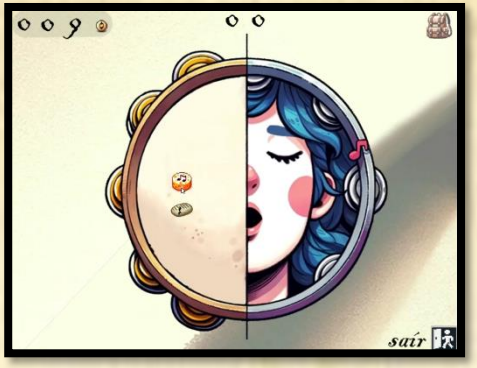
No taller do ferreiro, para darnos as ferreñas primeiro ensinaranos o básico sobre a clasificación de instrumentos de percusión de metal, o que será bó momento para traballar a seguitne infografía (ver **anexos 1: INFOGRAFÁIS**). Lembramos que hai tres niveis de dificultade (segundo a idade do alumando) e polo tanto tres versións da seguitne infografía:

Actividade dixital 8 (Modo Historia - MH)

- Recoñecer visualmente **instrumentos de percusión de metal** a partir da súa descrición (triángulo, crótalos e axóuxeres).
- Escoitar o son de cada un deles.
- Clasificalos segundo a forma en que se tocan.

A nosa pandeireta

Cando lle levamos todos os materiais a Travinsqui faranos por fin o noso primeiro instrumento, a pandeireta. A partir de agora podemos tocar a nosa pandeireta en calquera lugar, tendo polo momento dous golpes posibles: pan (negra) e queixo (parella de corcheas).



Para abrir a pandeireta só temos que ir á mochila e buscala.

Tamén a teremos accesible no noso novo cuarto na casa de Xana.

Actividade dixital 9 (Modo Historia - MH)

- **Experimentar cos sons da pandeireta.**
- **Asociar os pictogramas de pan e queixo aos ritmos de negra e corcheas.**
- **Combinamos sons de negras e parellas de corcheas (pan e queixo)**

Máis adiante tocar a pandeireta serviranos para **conseguir cartos**.

Actividade dixital 10 (Modo Interpretación - MI)

* nos Minixogos

- **Escoita un ritmo e interprétao coa pandeireta.**
- **Os exercicios varían en función do nivel de dificultade escollido (1, 2 ou 3)**
- **Nos seguintes capítulos do xogo incluirase algún novo modo dentro da pandeireta.**

Formas de aplicalo: podemos sacalos dun en un e deixarlles un número de intentos (por exemplo, 5) e ver quen acerta máis. Tamén podemos face por eliminatorias de dous en dous, ou mesmo competicións entre equipos, vendo que equipo fai máis puntos.

Unha vez teñamos probada a nosa pandeireta poderemos volver a falar con **Travinsqui para que nos ensine o que vende no seu taller**.

Os instrumentos serán-nos de moita utilizade no futuro, ademais de que poderemos tocar con eles como no caso da pandeireta, no entanto, aínda non temos carots suficientes e non serán necesarios ata o capítulo 2 e 3. O que sí podemos mercar son mobles para decorar o noso cuarto.

Unha vez saímos da casa de Travinsqui, e antes de dirixirnos xa ao Bosque dos Sons para ir regar a árbore, sería axeitado pasar polo noso cuarto para gardar a partida. E aquí finalizaría este subcapítulo 1.3.

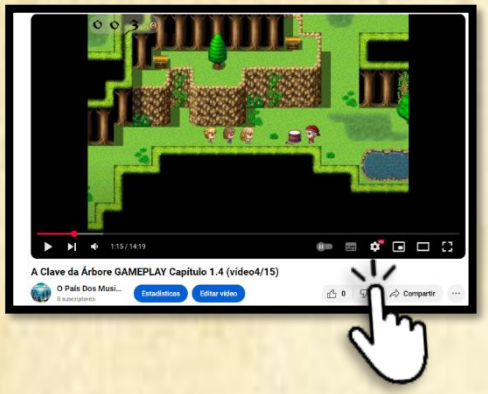
Actividades analóxicas Capítulo 1.3

- ✓ **Interpretación – Percusión corporal**
  - 1- Pillamos o ritmo: Actividade de **percusión corporal** na que traballamos o pulso. Escoitamos a muiñeira de Chantada e como no xogo, pedímoslles que dean unha palmada por compás. Unha vez que o teñan pillado, faremos o mesmo pero dando un golpe coa perna no chan, para emular mellor o son grave do bombo.

- ✓ **Coñecemento Instrumental – Construción de instrumentos e a percusión de metal**
  - 2- Fabricando instrumentos: Para facer referencia á construción da pandeireta no xogo podemos realizar na aula a construción dun instrumento sinxelo con material de refugallo. Algo sinxelo sería por exemplo, facer maracas con botellas de plástico e arroz.
  - 3- Como se fai unha pandeireta de verdade? Visualizamos algún vídeo no que poidan ver como se construén, ou se coñecemos a alguén que poida vir contarllo á aula moito mellor. Un exemplo serían os vídeos da canle de Youtube "Sanín Percusión Tradicional".
  - 4- Instrumentos de percusión de metal: para traballar con estes instrumentos en vivo, podemos seguir a mesma proposta de actividades que para os de madeira (páxinas 21-22), coas actividades "coñecemos os instrumentos"; "adiviña cal soa"; "clasificamos"; "relacionamos" e "repasamos o aprendido", no **LIBRO DO ALUMANDO**.

1.4. O Bosque dos Sons

E por fin marchamos cara a árbore, dispostos e dispostas a regala, se é que iso pode axudar en algo. Podemos acceder ao *gameplay* premendo na imaxe ou escanando o QR.



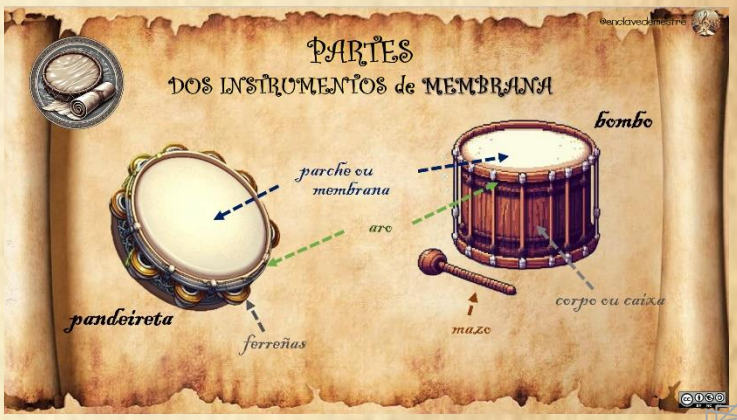
ESCANÉAME

Dirixíndonos ao nordeste da vila atoparémonos con Ritmellón, quen nos dirá que si xa temos a pandeireta para defendernos dos posibles monstros do bosque, e o caldeiro para regar a árbore, xa nos podemos dirixir a ela.

Polo camiño atopamos un bombo, un dos instrumentos roubados na escola. Ritmellón recórdanos que como a pandeireta, o tamboril ou o paneiro, o bombo é un instrumento de membrana. Chega entón o momento de traballar os instrumentos de percusión de membrana na aula.

Instrumentos de percusión de membrana

Para traballar os instrumentos de membrana veremos algunhas actividades no apartado final deste subcapítulo (actividades analóxicas), pero xa adiantamos que poderémolos traballar visualizando as seguintes infografías (ver **anexos 1: INFOGRAFÁIS**):

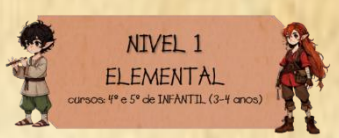


A continuación temos un bosque labiríntico no que teremos que atopar dous instrumentos máis perdidos, uns axóuxeres e uns crótalos. Se os atopamos e chegamos ao final do mapa, a noroeste, atoparemos de novo con Ritmellón que nos levará ao seguinte mapa. Agora, teremos un momento para descansar e recuperar forzas cunha merendola moi rítmica.

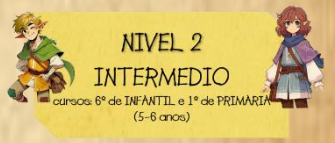
A negra e a parella de corcheas coas sílabas rítmicas "pan" e "queixo"

Antes de coñecer as figuras en si imos interiorizar a súa duración e rítmica utilizando estes pictogramas e sílabas rítmicas. No canto de "ta" e "titi" utilizaremos "pan" e "quei-xo", xa que se trata dun método creado para *O País dos Musicotrasnos* no que todas as figuras teñen sílabas rítmicas relacionadas coa comida.

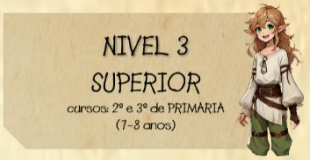
Explicamos a continuación a actividade que traballamos neste momento do xogo, que se trata en definitiva de ditados rítmicos que escribimos cos pictogramas mencionados. Segundo o nivel de dificultade teremos ditados máis ou menos longos:



1- Ditados de 2/4



2- Ditados de 3/4



3- Ditados de 4/4

Actividade dixital 11 (Modo Historia - MH)

- **Ditados rítmicos:** Representar ritmos sinxelos con pictogramas nunha liña de tempo a partir da súa audición.
- Asociar os pictogramas de pan e queixo aos ritmos de negra e corcheas.

Actividade dixital 12 (MLM)

* nos Minixogos

- **Ditados rítmicos:** Representar ritmos sinxelos con pictogramas a partir da súa audición.
- Asociar os pictogramas de pan e queixo aos ritmos de negra e corcheas.

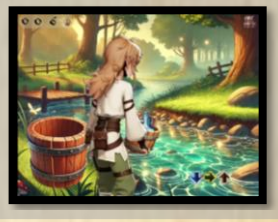
No **anexo 1: INFOGRAFÍAS**, atoparemos a seguinte para colgar na aula:

Despois de realizar esta actividade atopamos uns campanarios de eco, que recordemos que son lugares que se atopan en bosques e espazos exteriores e que serven de acubillo para pasar a noite, e onde podemos **gardar a partida**.

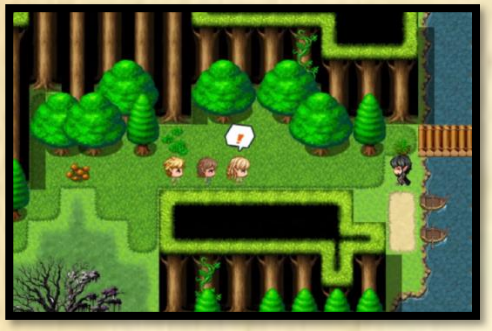
E chegamos por fin a árbore, onde teremos que realizar unha actividade de coordinación relacionada coa danza. Para recoller auga do río cos caldeiros e logo levala ata a árbore faremos dúas coreografías sinxelas e que nos servirían para poder logo introducir unha actividade de movemento ambientada no xogo.

Actividade dixital 13 (Modo Historia - MH)

- **Danza do Caldeiro:** Memorizar e executar unha coreografía sinxela.
- Tomar conciencia do movemento no espazo e en concreto dos movementos: abaixo, adiante, arriba, esquerda, dereita.



Despois de superar as dúas partes da danza e regar a árbore volveremos atoparnos co home misterioso. Este escapa ao vernos e colle unha barca coa que fuxe río arriba. Como non temos remos non podemos montar na outra barca que hai amarrada e non podemos seguilo.



Así que non nos queda outra que volver a Oseira para levarlle a Mozt os instrumentos que atopamos no bosque, e pensar se nos interesa comprar uns remos para poder investigar a este home.

Así que refacemos o camiño andado e cando chegamos ao campanario de eco gardamos a partida., para finalizar aquí este subcapítulo 1. 4.

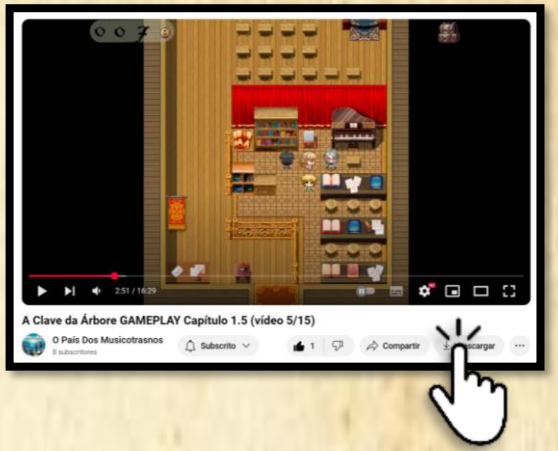
Actividades analóxicas Capítulo 1.4

- ✓ **Coñecemento Instrumental: Percusión de membrana**
  1- Percusión en parche! Para traballar con estes instrumentos en vivo, podemos seguir a mesma proposta de actividades que para os de madeira (páxinas 21-22), coas actividades "coñecemos os instrumentos"; "adiviña cal soa"; "clasificamos"; "relacionamos" e "repasamos o aprendido", no **LIBRO DO ALUMANDO**. Sería interesante comparar dous como pandeireta e bombo vendo que partes teñen comúns e cales diferentes.
- ✓ **Linguaxe Musical: Ditados Rítmicos**
  2- Levantamos o picto! Utilizando os pictogramas das figuras negra e corchea cos pictos de pan que queixo, repartirémoslles un de cada a cada alumno. Logo tocaremos ou unha negra ou unha corchea (con palmas ou cun instrumento) e pedirémoslles que levanten o que pensen que tocamos. , colocaremos os pictos de pan e queixo na orde en que os escoitamos.
  3- Ditados rítmicos: Ampliación do exercicio anterior, pero agora representamos ritmos de forma visual nunha liña de tempo, utilizando os pictos anteriores e a **LÁMINA** que hai nese mesmo anexo 2 na que temos o mantel do pícnic do xogo listo para colocar o noso pan e queixo.

- ✓ **Cultura Musical e Danza: A danza do caldeiro**
  - 4- Escoitamos e pillamos o ritmo: Escoitamos a danza do caldeiro (ver **LIBRO DO ALUMNADO**) e con palmas practicamos o pulso e ritmo.
  - 5- Ensamble rítmico de percusión corporal: No **LIBRO DO ALUMANDO** temos este ensamble representado graficamente. Utilizaremos os pés e as palmas para facer o ritmo. Primeiro uns alumnos farán só pés e outros só palmas e logo todos todo.
  - 6- Danza: Faremos a coreografía do xogo unindo as dúas partes. Comezamos coa parte de marcha (adiante, esquerda, adiante, dereita, adiante, esquerda, adiante...), e logo imos coa parte de recoller auga (abaixo, collo, arriba). Podemos facer un pequeno *roleplay* como sería se estivésemos indo ao río coller auga para logo regar a árbore. Ata poderíamos facer uns caldeiros de cartón! Por último, podemos engadir un nivel de dificultade, incluíndo no movemento golpes cos pés e palmas como no exercicio de percusión corporal.

1.5. A clave da árbore

Podemos acceder ao *gameplay* premendo na imaxe ou escanando o QR.



ESCANÉAME

De regreso do Bosque dos Sons, volvemos a Oseira. Atopámonos con Paio e Ulla que se unen ao equipo, mentres que Eirín marcha. Agora toca levarlle os instrumentos a Mozt, polo que nos diriximos á escola.

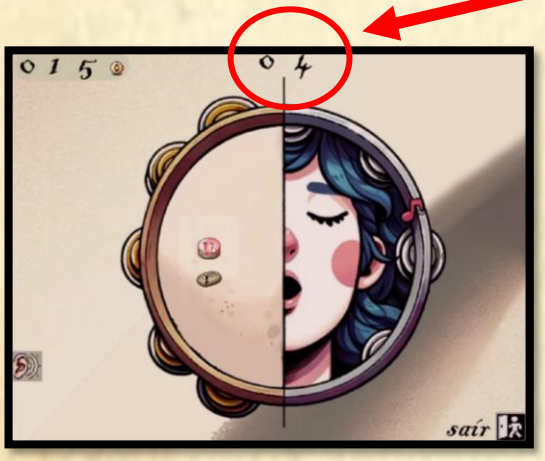
Ao saír da escola os rapaces falan de volver a investigar ao home misterioso polo que deciden ir a mercar uns remos para poder usar o bote.

Na tenda de Candea poderán mercar os remos por 20 ouros. No caso de que non teñamos tantos cartos, teremos que buscar como conseguir máis. Unha opción será buscar máis baúis que non

tivésemos aberto anteriormente, outra sería tocar coa banda da rúa a muiñeira de Chantada para gañar 1 moeda cada vez que a fagamos ben, e a terceira e mellor opción está en visitar a Xana.

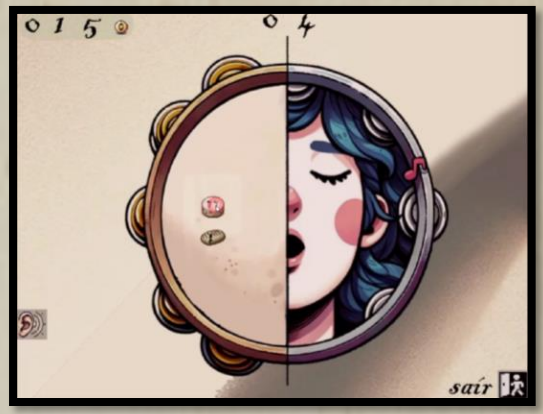
Gañando cartos coa pandeireta

A partir da visita a Xana activarase unha nova opción na nosa pandeireta que é a de escoitar un ritmo feito con esta, que nós debemos imitar. En definitiva, é outro tipo de ditado rítmico, pero máis aplicado á práctica e sen ter que plasmalo nunha liña de tempo. Así pois, cada vez que realicemos un ditado rítmico de forma correcta obtemos 1 punto, e cando teñamos 7 ou 8 puntos obteremos 3 moedas.



Actividade dixital 14 (Modo Historia - MH)

- **Escoitar e imitar ritmos cos sons da pandeireta.**
- Asociar os pictogramas de pan e queixo aos ritmos de negra e corcheas.
- Combinamos sons de negras e parellas de corcheas (pan e queixo)



Como xa dixemos anteriormente, a pandeireta tamén a podemos utilizar nos minixogos do menú principal.

Unha vez que teñamos as 20 moedas xa podemos ir mercar os remos. Coidado non gastar os cartos noutra cousa!

A continuación os rapaces quedan en verse a media noite, polo que iremos durmir un pouco á casa. Ao facelo veremos que anoitece e ao saír de novo da casa atoparémonos de novo co grupo.

Cando queremos volver cara a árbore para seguir o camiño do home misterioso veremos que o ferreiro está de garda na entrada do bosque e non nos deixa pasar. A solución está en buscar unha nova forma de chegar, e esta pasa por ir xa en bote polo río dende a vila. Ao sur de Oseira, onde está o río, atoparemos un bote listo para usar.

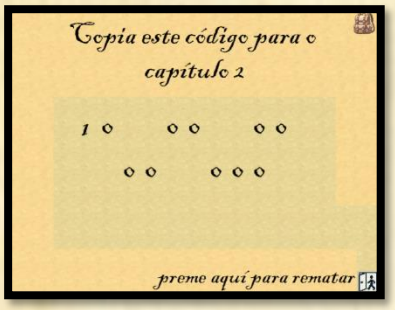
E agora ven un momento de exploración total, co que o ideal e que o experimenten eles, pero en caso de estar perdido en non atopar o camiño sempre podemo visualizar o *gameplay*.

E así, seguindo o río chegaremos a unha illa ao norte. Aquí está a cabana onde vive o home misterioso, e nela atopamos os instrumentos roubados que faltaban xunto cun libro que será de vital importancia no que resta: **o cancioneiro popular**.

Agora temos que fuxir pois o home misterioso aparece e se nos colle perderemos a partida. Fuximos da illa e chegamos de novo á Árbore. Alí atopamos as cantareiras, quen nos falan da importancia e poder do cancioneiro, pero tamén nos informan que lle faltan moitas páxinas. Deciden cantarlle unha das

cancións do libro á Árbore. Esta comeza a recuperar a súa cor orixinal, pero non coa forza que se espera. É entón cando se dan de conta de que si atopan o resto das páxinas do libro poderán sandar de todo á Gran Árbore. Fundido a negro, e fin do capítulo 1.

Antes de volver ao menú principal sairanos un código semellante a este:



Dicimos semellante pois a cada xogador lle sairá un código diferente. Debemos sacarlle unha foto ou anotalo, xa que deberémolo introducir para continuar no capítulo 2.
Así, ao comezar o capítulo 2 o xogo saberá información da nosa partida, como:

- **Nivel de dificultade** ao que estamos a xogar
- **Obxectos clave** mercados
- **Moedas** que temos, ás que se suman o que nos custasen os elementos decorativos do noso cuarto, xa que estes si se reinician, e se os queremos, teremos que volver mercalos

A última acitivdade deste capítulo será a escoita desta útlima canción que lle tocan á Árbore. No **anexo 7. CANCIONEIRO**, temos as letras e máis infomación para traballar estas cancións.

Actividade dixital 15 (Modo Historia - MH)

- **Escoita da canción** do Cancioneiro Popular "O muiño da Laxiña"

Actividades analóxicas Capítulo 1.5

✓ **Interpretación**

1- Pandeireteiras! Levaremos pandeiretas á aula e explicarémoslles os golpeos básicos (maneos e golpes simples) para realizar ritmos como os do xogo coas sílabas *pan* e *quei-xo*.

2- Cantareiras! Cantaremos a canción final do capítulo: *O muiño da Laxiña*: Consultar o **LIBRO DO ALUMANDO** e o **anexo 7: CANCIONEIRO**.

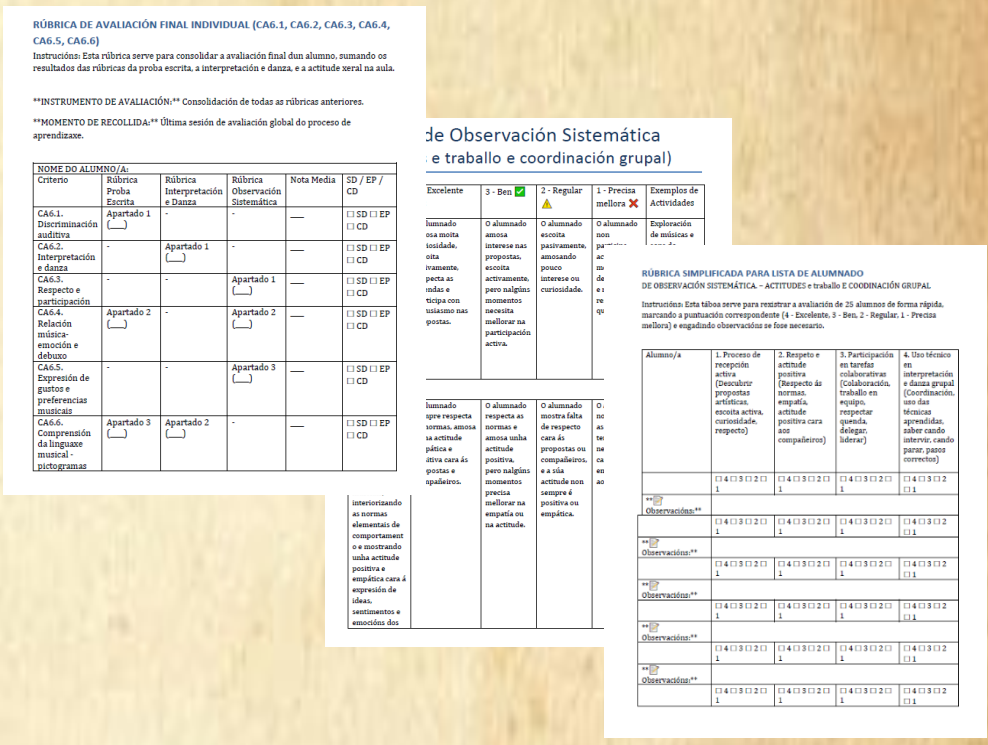
3- Tocamos instrumentos! Como conclusión do capítulo, proponse unha ensamblaxe rítmica coa canción da *Danza do Caldeiro*, na que poderán tocar con algúns instrumentos traballados neste capítulo. Para ver esta actividade, consultar o **LIBRO DO ALUMANDO**.

AVALIACIÓN

Utilizaremos tres instrumentos de avaliación:

- Rúbrica da proba escrita: É unha rúbrica que establece os indicadores de logro dos exercicios que contén a proba escrita.
- Rúbrica de interpretación e danza: Aplicarase na sesión en que realizan a actividade final, unha vez practicada en outras sesións, da *Danza do Caldeiro*, para poder avaliar as destrezas prácticas de ritmo e coordinación corporal.
- Rúbrica de observación sistemática: Conta cun diario anecdótico para ir facendo anotacións en todas as sesións, arredor das actitudes e sobre a expresión espontánea de emocións ou gustos relacionados coa música. Atende en especial ao alumando que non amose cubrir os indicadores (non participa, non respecta, non se expresa).
- RÚBRICA DE AVALIACIÓN FINAL: Unha vez temos toda esta información rexistrada, iremos á rúbrica de avaliación final. Nela ponderaremos cada un dos apartados e obteremos a nota final.

No ANEXO 5: Rúbricas están incluídas todas estas rúbricas para educación infantil e para educación primaria., con versións para o rexistro individual por alumno ou coa versión para recoller a avaliación de todo o listado de alumnos/as. Así meso, inclúese unha programación en PROENS de exemplo para ter máis claro como aplicar este proceso na nosa realidade.



RÚBRICA DE AVALIACIÓN FINAL INDIVIDUAL (CA6.1, CA6.2, CA6.3, CA6.4, CA6.5, CA6.6)

Instrucións: Esta rúbrica serve para consolidar a avaliación final dun alumno, sumando os resultados das rúbricas da proba escrita, a interpretación e danza, e a actitude xeral na aula.

INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN: Consolidación de todas as rúbricas anteriores.

MOMENTO DE RECOLLIDA: Última sesión de avaliación global do proceso de aprendizaxe.

NOME DO ALUMNO/A:					
Criterio	Rúbrica Proba Escrita	Rúbrica Interpretación e Danza	Rúbrica Observación Sistemática	Nota Media	SD / EP / CD
CA6.1. Discriminación auditiva	Apartado 1 (___)	-	-	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD
CA6.2. Interpretación e danza	-	Apartado 1 (___)	-	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD
CA6.3. Respecto e participación	-	-	Apartado 1 (___)	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD
CA6.4. Relación música-emoción e debuxo	Apartado 2 (___)	-	Apartado 2 (___)	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD
CA6.5. Expresión de gustos e preferencias musicais	-	-	Apartado 3 (___)	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD
CA6.6. Comprensión da linguaxe musical - pictogramas	Apartado 3 (___)	Apartado 2 (___)	-	___	☐ SD ☐ EP ☐ CD

de Observación Sistemática
e traballo e coordinación grupal)

Excelente	3 - Ben ✅	2 - Regular ⚠	1 - Precisa mellora ❌	Exemplos de Actividades
lumnado osa moita tosidade, oita ivamente, pecta as ndas e ticipa con usiasmo nas gostas.	O alumnado amosa interese nas propostas, escoita activamente, pero nalgúns momentos necesita mellorar na participación activa.	O alumnado escoita pasivamente, amosando pouco interese ou curiosidade.	O alumnado non	Exploración de músicas e

lumnado spre respecta normas, amosa sa actitude plática e ativa cara ás gostas e npañeiros.

O alumnado respecta as normas e amosa unha actitude positiva, pero nalgúns momentos precisa mellorar na empatía ou na actitude.

O alumnado mostra falta de respecto cara ás propostas ou compañeiros, e a súa actitude non sempre é positiva ou empática.

interiorizando as normas elementais de comportament o e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos

RÚBRICA SIMPLIFICADA PARA LISTA DE ALUMNADO
DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA. – ACTITUDES e traballo E COODINACIÓN GRUPAL

Instrucións: Esta táboa serve para rexistrar a avaliación de 25 alumnos de forma rápida, marcando a puntuación correspondente (4 - Excelente, 3 - Ben, 2 - Regular, 1 - Precisa mellora) e engadindo observacións se fose necesario.

Alumno/a	1. Proceso de recepción activa (Descubrir propostas artísticas, escoita activa, curiosidade, respecto)	2. Respeto e actitude positiva (Respecto ás normas, empatía, actitude positiva cara aos compañeiros)	3. Participación en tarefas colaborativas (Colaboración, traballo en equipo, respectar quenda, delegar, liderar)	4. Uso técnico en interpretación e danza grupal (Coordinación, uso das técnicas aprendidas, saber cando intervir, cando parar, pasos correctos)
	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
Observacións:				
	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
Observacións:				
	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
Observacións:				
	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
Observacións:				
	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1

CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓNS

Información xeral sobre este recurso educativo	
Título	A Clave da Árbore 2025
Formato	Videoxogo RPG
Autoría	Realizado por Noé Rañón @enclavedemestre durante o período de Licencia por Formación, para a Consellería de Cultura, Educación, FP e Universidades da Xunta de Galicia.
Licencia	Creative Commons BY-SA 4.0.

O recurso foi elaborado no programa RPG Maker MZ, de onde proceden a maioría de músicas, sons e imaxes do xogo.
https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mz

Todas as imaxes utilizadas que non pertencen aos recursos propios do RPG Maker MZ foron creadas con IA no xerador de imaxes de Bing por Noé Rañón, incluída a imaxe da portada do xogo e de todos os instrumentos musicais. Varias das mesmas imaxes foron editadas con posterioridade en Photoshop por Noé Rañón, para darlle un toque máis adaptado ao formato.

- Músicas:
  - Neste capítulo 1 recóllese tres adaptacións de cancións tradicionais galega, incluídas na recollida de Dorothe Shubarth e Antón Santamarina no *Cancioneiro Popular Galego (1984)*. As peza para o xogo foron producidas con Suno.com (voz e música) e co programa Pro Tools (edición). As cancións adaptadas foron as seguintes:
    - "*O muíño da laxiña*" recompilada nesta recollida como a número 50 do volume I, tomo II. Informante: Maruxa de Bande.
    - "*Miña foucinha*" é unha mestura de dúas das cancións: a 8f (Informantes: dúas veciñas de Castro Caldelas) e 35a (Informante: Isidro, Bande), as dúas do volume I, tomo II.
    - "*Os doce canciños*", a número 2296 do volume VI, tomo II. Informante: Adelaida, Xunqueira de Espadanedo.
  - Outras adaptacións tradicionais: *Muiñeira de chantada* (creada co Guitar Pro 6)
  - Música orixinal: A peza "Ollando as estrelas" que soa no menú principal foi creada co programa Pro Tools por Noé Rañón.
  - O resto de músicas que soan no xogo son da librería do RPG MAKER MZ.

- Resto de sons:
  - Instrumentos musicais foron creados co programa Guitar Pro 6 por Noé Rañón, e os que non, foron gravados pola mesma persoa. https://www.guitar-pro.com/