



LICENCIAS POR FORMACIÓN

Consellería de Cultura,
Educación, Formación
Profesional e Universidades
- Xunta de Galicia

Autor: Noé Rañón Vilela

Materia: Área de Música e
Danza

Cursos: 3º, 4º, 5º e 6º de
Educación Primaria

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

GUÍA DIDÁCTICA PARA O PROFESORADO

ÍNDICE

1. Descrición do proxecto.....	3
2. Xustificación.....	4
3. Obxectivos.....	5
4. Competencias Clave.....	8
5. Contidos curriculares da área de Música e Danza.....	9
6. Metodoloxía.....	13
7. Actividades interactivas tipo.....	14
8. Medidas de atención á diversidade.....	17
9. Avaliación do alumando.....	19
10. ANEXO- Baúis de contrasinal.....	22

1. DESCRICIÓN DO PROXECTO

O obxectivo deste proxecto é a creación dun material dixital único e orixinal que desenvolve parte dos contidos da **área de educación musical** a través dun **videoxogo RPG** creado coa aplicación RPG Maker MV. Neste tipo de videoxogos a historia é fundamental, e neste caso, os noso alumando verase inmerso nun mundo de fantasía no que a música ten un papel fundamental, e no que os instrumentos musicais teñen propiedades máxicas que farán que a cativada vólvese tola por dominar o seu coñecemento e uso:

A pequena vila de Oseira é asolagada por ataques duns seres monstruosos aos que chaman Melómanos. O único que pode espantar a un temible Melómano é unha harmonía musical ben executada ou unha melodía punzante e emocional das que chegan ao interior. Por iso será esencial que os nosos protagonistas sexan quen de formarse instrumentalmente de forma suficiente para deter esta ameaza. Os Musicotrasnos son os habitantes da vila de Oseira, uns amables pesonaxes coas orellas en punta que son capaces de dominar e estudar o poder máxico da música que serán quen nos guíe nesta aventura.

Esta é só unha pequena mostra do que o alumando se atopará xogando a “O país dos Musicotrasnos”. A historia xa nos mete de cheo nun mundo musical, pero ademais serve de escusa para que o alumando se forme, a través das diferentes dinámicas da aplicación, en linguaxe musical, no coñecemento dos instrumentos e nas calidades do son, na intensidade, duración, altura e timbre deste, así como coñeza cun ton de miticidade e retransca algunha das personaxes clave e máis importantes na historia da música.

O proxecto non pretende ser único da área de música, senón que a través da metodoloxía da aprendizaxe baseada no xogo busca constituír un punto de partida para introducir dunha forma tan motivadora coma esta contidos de diferentes áreas. Sen dúbida, un contido transversal que se verá reforzado con notoriedade será o desenvolvemento do **proceso lector e o fomento da lectura**, xa que un videoxogo destas características presenta unha **carga**

literaria altísima e na que o alumando, a fin de contas, está a ler unha historia escrita coa diferenza de que nesta pode interactuar e ser parte dela.

2. XUSTIFICACIÓN

Nos últimos anos a presenza de contidos dixitais educativos na rede ven crescendo de forma exponencial. Ben é certo que os contidos na nosa lingua, os contidos en galego, non teñen tanta presenza como noutras, pero o esforzo que se está levando a cabo neste eito está dando os seus froitos sen dúbida, e hoxe en día é doado atopar contidos de calquera das áreas en lingua galega. De todas formas, en moitos casos, o pouco atractivo da súa presentación ou a falta de calidade fan que moitas veces, o feito de que sexan dixitais non implique que atraian a atención do alumnado como deberían. Pensamos que por traballar contidos de forma dixital xa estamos a motivar ao alumando, pero isto está moi lonxe de ser real, nunha xeración que nace con pantallas e que está altamente sobreestimulada. Para captar a atención deste alumando hai que traballar moito o soporte dos contidos. Non vale presentar un exercicio con fondo branco, unhas pestanas despregables e unha tipografía pouco amigable. Para captar a atención desta nova xeración precisamos cores, precisamos imaxes e debuxos atractivos, precisamos son, precisamos interactividade real e non simplemente arrastras ou premer en botóns, e precisamos tamén motivalos non só coa presentación, senón tamén motivalos cara os contidos por razóns intrínsecas a estes.

En resumo, penso que fai falla mellorar a presentación dos contidos dixitais en galego e ofrecer novas formas de interactuar con eles co fin de despertar a curiosidade dun alumnado difícil de sorprender.

Por outra banda, a **área de Educación Musical**, por algunha cuestión que descoñezo, é unha área con **moita menos presenza** de contidos dixitais e en especial, **de contidos dixitais en galego** adaptados á etapa de educación primaria. Este feito, e tamén o feito de ser especialista en música, fixo que me decantase por realizar o proxecto que se vai expoñer nas seguintes páxinas.

Aprender música a través dun videoxogo pode parecer de primeiras raro, pero sen dúbida non se pode dicir que non sexa orixinal. Evidentemente, a mellor forma de aprender a tocar un instrumento e tocándoo, e por iso este videoxogo non traballa contidos do bloque 2 do currículo da área, creación e interpretación,

nin evidentemente do bloque 3 e 4 que se refiren ás artes escénicas e performativas (danza). Porén, certos contidos relacionados cos aspectos máis teóricos de educación musical ou do coñecemento das familias de instrumentos ou mesmo co desenvolvemento da capacidade de escoita, a audición musical, o desenvolvemento do oído e do ritmo son especialmente axeitados para traballar neste formato que se presenta. É por iso que se poden traballar de forma plena todos os contidos do **bloque 1 do currículo da área: percepción e análise**.

Alén disto, e non menos importante, que o formato se presente como un videoxogo pode axudar a que o alumando se achegue a estes contidos fóra do horario lectivo en momentos de lecer e **compensar así o feito de que só exista actualmente unha sesión semanal da área de música**.

Por último, cómpre resaltar a implicación que o videoxogo pode supoñer no **desenvolvemento de contidos doutras áreas curriculares**. En primeiro lugar permite desenvolver as habilidades de lectura e a comprensión lectora, polo tanto estamos a traballar un contido esencial das **áreas lingüísticas**. Por outra banda, ao presentar unha historia cunha gran carga de vocabulario en galego, estaremos desenvolvendo tamén o léxico nesta lingua.

Respecto a **área de matemáticas**, trabállanse nocións espaciais como a orientación no mapa do xogo, ou ao resolver os distintos crebacabezas ante os que nos poñen as distintas misións, poñemos a traballar o pensamento lóxico. Tamén desenvolvemos o sentido numérico, as cantidades, as comparacións e operacións de adición e subtracción (nunha batalla cando se dá un golpe que quita uns determinados puntos de saúde e os comparamos coa saúde total, cando gañamos puntos de experiencia e vemos os que nos falta para subir de nivel, cando vemos o poder que nos dá un determinado obxecto nas características do personaxe *-ataque +2-* etc.).

3. OBXECTIVOS DO RECURSO

Algúns dos obxectivos de utilizar este recurso son:

- **Unificar nunha soa aplicación todos os contidos e os diferentes estímulos** a través dos cales se poden presentar (audio, imaxe, texto, interacción táctil).
- **Ofrecer unha presentación diferente e chamativa dos contidos, amigable e próxima** aos intereses do alumando (o mundo dos videoxogos e do audiovisual).
- **Fomentar a curiosidade pola música e polos instrumentos musicais** en concreto grazas a unha historia orixinal e atractiva e un mecanismo de enganche lúdigo.
- **Mellorar a implicación e a inmersión do alumando nos contidos:** Integrar audio e imaxe e permitir a interacción do alumando con diferentes elementos sen ter que cambiar de pantalla ou de exercicio, dunha forma continua a través da mesma aplicación, involucrándoo nunha historia da que quererá saber máis e máis para iso terá que ir superando as leccións
- **Desenvolver a competencia dixital e tecnolóxica do alumando** na propia práctica que supón estar utilizando estas ferramentas (manexo do computador/tableta,
- **Ampliar o concepto de aula no espacio e no tempo**, permitindo que o alumnado acceda ás leccións en calquera momento e lugar, sempre que o desexe e por vontade propia, pola motivación propia de querer avanzar na historia, e compensar así a pouca presenza e carga lectiva da área de educación musical.

En definitiva, poderíanse resumir en dous:

- Aumentar a motivación extrínseca: O propio feito de “xogar” en lugar de “traballar” aporta este tipo de motivación, pero ademais, as dinámicas do videoxogo van premiando ao xogador con recompensas como obxectos, puntos de experiencia, diñeiro... Isto sérvelle como motivación extrínseca para seguir xogando.

- Aumentar a motivación intrínseca: Se conseguimos que se enganche coa historia xogará xa non só por divertirse nin por obter recompensas dentro do xogo, senón por descubrir o que pasa, por saber máis.

Por outra banda, o material educativo desenvolvería especialmente dous dos cinco **obxectivos curriculares da área** de educación musical, tendo en conta o Decreto 155/2022:

- OBX1. Descubrir propostas artísticas musicais e dancísticas de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa, para desenvolver a curiosidade, a sensibilidade, o pensamento crítico e o respecto pola diversidade.
- OBX2. Recoñecer os elementos básicos específicos da linguaxe musical, a través da percepción e da análise de diferentes fragmentos e obras, para chegar á comprensión das diferentes manifestacións culturais e artísticas.

4. COMPETENCIAS CLAVE

O alumnado desenvolverá especialmente as seguintes competencias mentres xoga a “O país dos Musicotrasnos”:

5. Competencia en comunicación lingüística (CCL): Desenvólvese a fluidez lectora xa que é esencial poñela en xogo para entender o xogo, así como a comprensión lectora será esencial para poder avanzar e gozar do mesmo. Tamén se contribúe a ela coa adquisición de novo vocabulario en lingua galega.
6. Competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñaría (STEM): Desenvólvese a través de dinámicas do xogo como crebacabezas, o traballo con números e as súas comparacións (puntos de experiencia, moedas, etc); así como no propio uso do soporte que se precisa para xogar (ordenador, tableta, pantalla), xa que estaremos entendendo as diferentes combinacións de botóns, teclas ou formas de premer cos dedos para interactiva e mover a personaxe polo mapa.
7. Competencia dixital (CD): Desenvólvese no manexo propio da aplicación e na súa interacción con ela, coñecendo a función e usos básicos deste tipo de software así como os mecanismos xerais e a lóxica subxacente na evolución desta tecnoloxía.
8. Competencia en conciencia e expresión culturais (CCEC): A historia do xogo permite ao alumando desenvolver esta competencia ao coñecer diferentes instrumentos musicais así como diferentes estilos e a valoración dos mesmos como parte dunha cultura.

5. CONTIDOS CURRICULARES DA ÁREA DE MÚSICA E DANZA

A historia do videoxogo está dividida en cinco capítulos, que á súa vez conforman cinco unidades de contidos e que traballan de forma integrada aspectos relacionados coas figuras musicais e as súas duracións, os ritmos, a altura das notas (no pentagrama), a audición, diversos estilos musicais, as familias de instrumentos musicais e diferente agrupacións musicais, entre outros. Os contidos e a súa secuencia desenvólvense no apartado 1.4.. A continuación menciónanse os títulos dos cinco capítulos, tendo en conta que existe a maiores un capítulo de introdución que se presenta como exemplo deste proxecto.

- Capítulo 1: Benvida a Oseira
- Capítulo 2: O ataque dos melómanos
- Capítulo 3: A Entidade
- Capítulo 4: Desterro
- Capítulo 5: O retorno dos musicotrasnos

Ao longo dos seis capítulos iranse traballando de forma progresiva contidos de diferentes eidos da área de educación musical do **bloque 1 do currículo: Educación musical, percepción e análise**. Os contidos presentados no videoxogo abranguen os contidos comúns dos cursos de 3º, 4º, 5º e 6º de primaria. Durante a etapa estes contidos son traballados nos catro cursos aínda que van ampliándose e aumentando e cantidade e dificultade. Porén, neste xogo son presentados dunha única forma para os 4 cursos. Para buscar un equilibrio expóñense de forma que o alumnado de 3º poida ser capaz de asumilos por non presentar excesiva complexidade, pero á súa vez, o alumando dos cursos máis avanzados poden traballalos sen que causen desinterese xa que para adquirir recompensas extra no xogo terá que demostrar un dominio superior dos contidos.

Os contidos son extraídos **Decreto 155/2022, de 15 de setembro**, polo que se establece a ordenación e o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia, e en concreto, do seu bloque 1 da área, percepción e análise. Os contidos do segundo ciclo (**3º e 4º de primaria**) que se traballan son:

- Estratexias básicas de recepción activa.
- Principais profesións vinculadas á creación e interpretación musical.

- O son e as súas calidades: identificación visual e auditiva, clasificación e representación elemental de diversidade de sons e estruturas rítmicas e melódicas a través de graffías convencionais e non convencionais.
- A voz e os instrumentos musicais. Principais agrupacións e familias. Identificación visual e auditiva. Obxectos sonoros e instrumentos caseiros presentes na contorna do alumnado.
- O tempo, o carácter e a dinámica: identificación dos máis característicos.
- O pulso, o acento e o compás: identificación e diferenciación entre compás binario e ternario en fragmentos e pezas musicais seleccionadas.
- Propostas musicais de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais.
- Estratexias básicas de análises de propostas musicais desde unha perspectiva de xénero.
- Vocabulario específico de uso común en música
- Normas básicas de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas musicais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a audición.

Ademais, de **5º curso** engádense aos anteriores os seguintes contidos:

- A voz e os instrumentos musicais. Clasificación e comprensión da natureza da produción sonora en cada tipo. Identificación visual e auditiva. Instrumentos tradicionais na música galega. Instrumentos dixitais. Aproximación a instrumentos non convencionais e exóticos. Instrumentos caseiros.
- O tempo, o carácter e a dinámica: identificación e descrición.
- O pulso, o acento e o compás: identificación e diferenciación entre compás binario, ternario e cuaternario. Introducción ao concepto de subdivisión.
- A melodía e a forma musical. Repetición e variación melódica.
- Aproximación aos principais xéneros musicais.

Por último, de **6º curso**, ademais do anterior, traballamos:

- A melodía e a forma musical. Identificación de formas sinxelas: monotemáticas, binarias, ternarias, canción popular, rondó simple e canon.
- A harmonía. Concepto de acorde, consonancia e disonancia. Diferenciación auditiva entre acorde maior e menor.
- A textura. Aproximación á discriminación auditiva de monodia, melodía acompañada e textura fuxida.

Como dicíamos antes, para superar o xogo será esencial o coñecemento dos contidos comúns aos catro cursos, pero para conseguir melloras e sacarlle todo o partido ao xogo con características extra e material de ampliación, fará falta tamén dominar os contidos máis avanzados.

Outros contidos como o vocabulario específico musical ou os xéneros, formas e personaxes históricos tamén se traballan ao longo de todos os capítulos.

Por outra banda tamén se desenvolven contidos transversais do currículo, que á súa vez, trabállanse de forma transversal ao longo dos seis capítulos. Estes contidos son:

- Comprensión lectora
- Comunicación audiovisual
- Competencia dixital
- Fomento da creatividade

Na seguinte táboa resúmese a secuencia de contidos segundo o capítulo no que se traballan e o eido musical co que se relacionan.

Eido\Capítulo	CAP.1	CAP.2	CAP.3	CAP.4	CAP.5
Calidades do son	Timbre e duración	Duración e altura	Duración	Altura e intensidade	Altura
Figuras e ritmos musicais	Negra, corchea e branca	O silencio de negra e de branca.	A semicorchea	O tresíño e a redonda	Semicorcheas e corcheas combinadas nun tempo
Pulso, acento, compás	Pulso	Pulso	Concepto de compás	Tipos de compases e acento	
Altura (notas musicais) e melodía	Notas Do, Mi Intervalo de 3ª Maior	Notas Sol, Si, Do' Intervalo de 5ª Maior	Notas Re, Fa, La Intervalo de 4ª xusta e 8ª	Escala maior, tons e semitóns Intervalo de 2ª Maior	Escala menor Intervalo de 6ª e de 7ª
Harmonía			Acordes maiores	Intervalo (distancia)	Acordes menores e progresións básicas
Instrumentos musicais e agrupacións	Clasificación básica de instrumentos tradicionais	Percusión	Corda	Vento	Agrupacións instrumentais
Recepción activa e discriminación auditiva	Discriminar ritmos con negras, corcheas e silencios de negra. Discriminar diferentes instrumentos musicais segundo sexan de corda, vento ou percusión.	Discriminar ritmos con negras, corcheas, silencios de negra e brancas. Discriminar as notas do e sol. Discriminar ritmo de muiñeira, de pasodobre e de xota.	Discriminar ritmos con brancas, negras, corcheas, semicorcheas, silencios de negra e de branca.	Discriminar ritmos con brancas, negras, corcheas, semicorcheas, tresíños e silencios de negra e de branca.	Discriminar ritmos con brancas, negras, corcheas, semicorcheas, tresíños, corcheas e semicorcheas combinadas e silencios de negra e de branca.

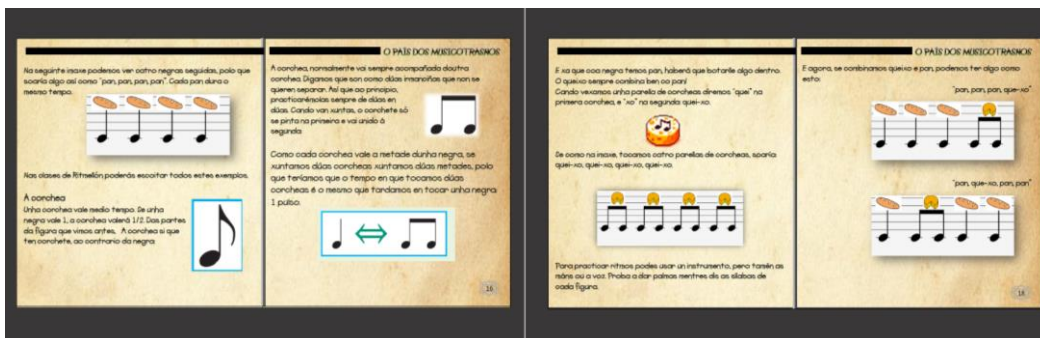
6. METODOLOXÍA

A metodoloxía básica de traballo será de **aprendizaxe por descubrimento**, permitindo que o alumnado de forma **activa** sexa quen de ir construíndo o seu propio coñecemento sobre o xogo e os contidos que nel se expoñen. Evidentemente, é unha metodoloxía de **aprendizaxe baseada no xogo**, o que permite aumentar a motivación, curiosidade e implicación do alumando cara os contidos. Por outra banda, promóvese a **coeducación** posto que o xogo permite elixir que protagonista ser, sen incidir no sexo pero si deixando a escolla entre un personaxe masculino e un feminino. A linguaxe é inclusiva e hai un porcentaxe equilibrado de personaxes femininas e masculinas na historia.

Nun primeiro momento, sería axeitado presentar a historia do xogo e o uso básico da aplicación dunha forma expositiva e en gran grupo, podendo valernos da participación do alumando e de recursos como o EDI. Explicamos o manexo básico, opcións de gardar a partida y outras importantes para que logo eles sexan quen de poder acceder á aplicación coa maior autonomía posible.

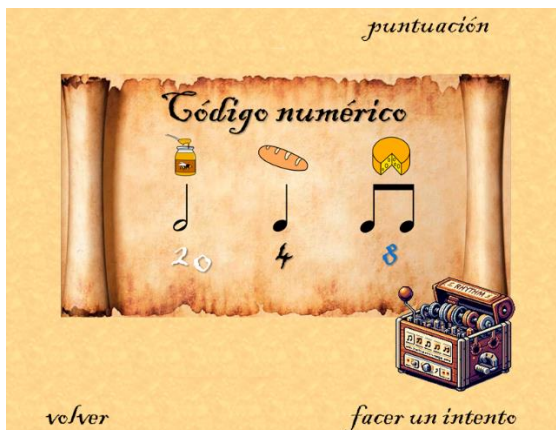
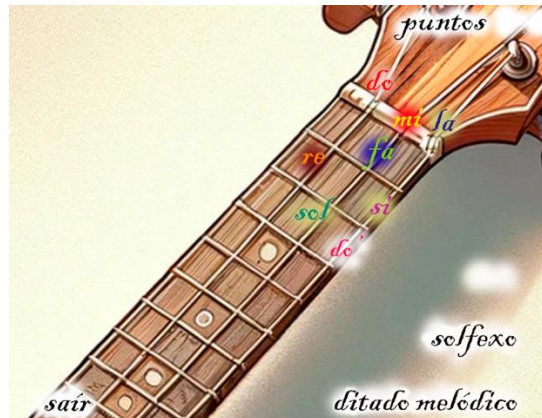
A partir da presentación do xogo, traballarase un capítulo á semana. Unha boa idea sería traballar na aula de informática ou con portátiles de forma que o alumnado poida xogar de forma individual ou por parellas, e ir vendo as dificultades que van xurdindo. A partir do capítulo 2 só se darán unhas pinceladas na aula, e a práctica trasladarase a horas non lectivas. Visualízase un trailer de cada capítulo como motivación e agárdase que o alumnado, á seguinte semana nos comente os seus avances no xogo. Ao final de cada capítulo obtense un código que serve como evidencia da superación deste. Así mesmo, co comezo de cada novo capítulo daráselle ao alumnado un **libriño de contidos do capítulo**, que incluírá explicacións pormenorizadas dos contidos a traballar neste xunto con outra información de utilizade. Pode ser tamén unha interesante ferramenta para traballar os aspectos teórico-prácticos na aula.





O xogo, ademais do MODO HISTORIA, ofrece outros tres minixogos nos que poder practicar de forma máis áxil tres tipos de coñecementos da área: solfexo e ditados melódicos (MODO INSTRUMENTO), ditados rítmicos (MODO ADESTRAMENTO RÍTMICO) e recoñecemento auditivo de instrumentos (MODO COÑECEMENTO INSTRUMENTAL). Estes modos están dispoñibles ao abrir o xogo, no menú principal. Pódense utilizar na aula de forma máis práctica que o propio modo historia, xa que podemos utilizalos como complemento de outras actividades. Nestes minixogos o alumando vai gañando puntos. Podémoslles pedir que acaden un mínimo de puntos para superar a actividade ou mesmo que compitan entre eles por ver quen chega antes a un número de puntos.



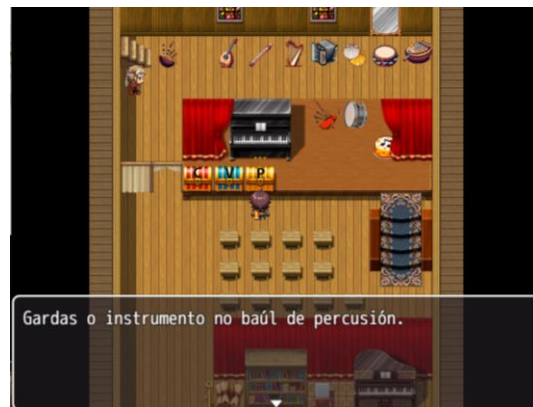
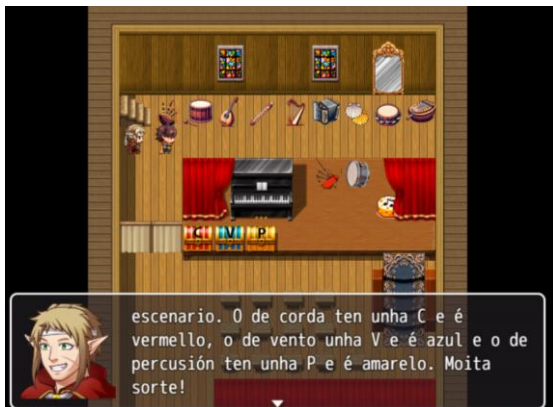


Outro engadido son os BAÚIS DE CONTRASINAL, unha serie de baúis do xogo que requiren contrasinal para obter importantes recompensas. Podemos premiar a aquel alumnado que realice algunha tarefa do día a día do aula dándolle algún destes contrasinais para a súa partida ou facer algún concurso ou competición no que gañala. Ao final desta guía sinálanse os contrasinais e a localización dos baúis.

7. ACTIVIDADES INTERACTIVAS TIPO

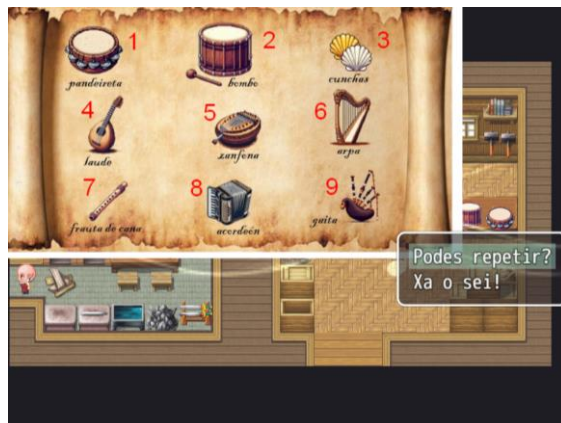
- Clasificar/ordenar instrumentos por tipo:

Na escolta de música o alumnado terá que ordenar os seguintes instrumentos en corda, vento ou percusión: gaita, bombo, laúde, frauta, arpa, acordeón, cunchas, pandeireta e zanfona.



- Discrimina instrumentos polo seu timbre:

No taller de Travinsqui terá que escoitar os nove instrumentos anteriores e saber cal é cada un só co seu son.



- Coñecemento das figuras:

Na tenda de Ritmellón aprenderá todo o relacionado co ritmo e a duración das figuras musicais. No primeiro capítulo trabállase a negra, corchea e branca e a súa asociación con sílabas rítmicas e pictogramas de comida



- **Ditados rítmicos:**

Tamén na tenda de Rimellón terá que coller pans, queixos e tarros de mel para representar os ritmos que vai escoitando. En definitiva, representar graficamente os ritmos, de forma convencional e non convencional, con negras, brancas e corcheas.



Caixas rítmicas: Están espalladas por diferentes lugares do xogo. Reproducen un ritmo e hai que introducir o código asociado ás figuras que soan para poder abri-la. De facelo, obtéñense succulentas recompensas.

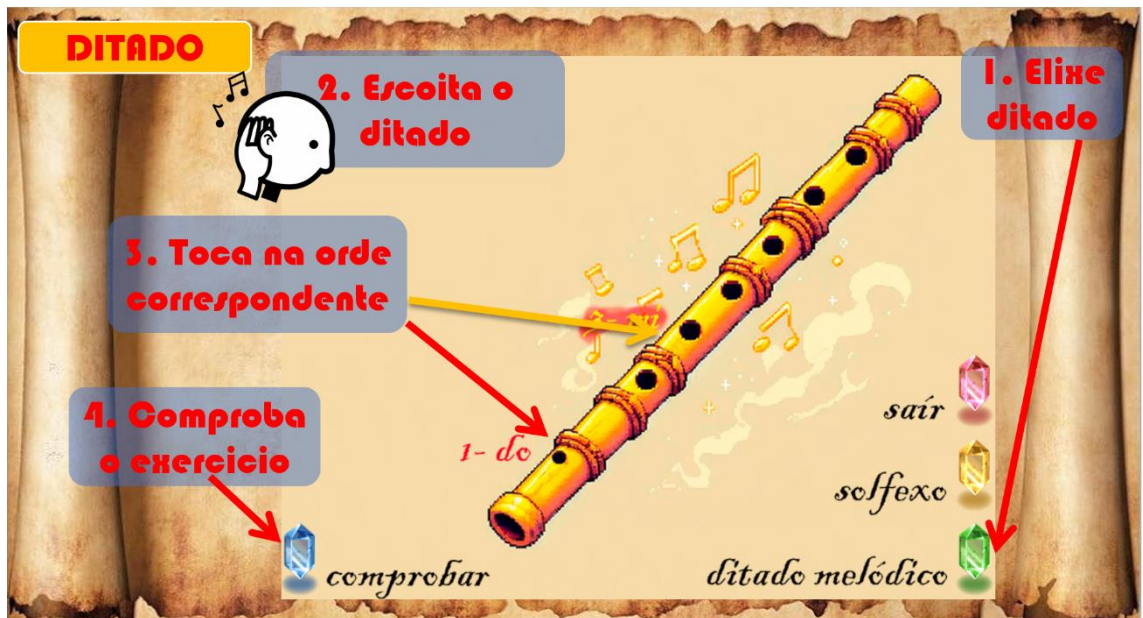


Modo instrumento: Neste modo podemos practicar dous tipos de exercicios

- **Lectura de pentagramas** (solfexo) No primeiro capítulo lerán pentagramas coas notas *do* e *mi*.



- **Ditados melódicos.** No primeiro capítulo escoitarán ditados coas notas *do* e *mi*.



8. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

En primeiro lugar temos que destacar os beneficios que ten o uso de videoxogos na atención á diversidade. Entre eles destacamos:

- **Melloran a capacidade de resposta:** axilizan a capacidade de afrontar imprevistos ao barallar problemas e establecer un tempo para resolvelos. Isto será favorable para aquel alumando que teña facilidade para frustrarse, xa que mellorará a súa capacidade e velocidade de resolver problemas, o que reducirá situacións nas que non se teña éxito ou axudará a afrontalas con máis calma.
- **Estimulan a creatividade, a atención, a concentración e a memoria visual,** ao expoñer retos que obrigan a concentrarse, a usar a imaxinación e a recordar os detalles para resolvelos.
- **Estimulan o desenvolvemento do cerebro:** Segundo Diego Regular, neurocientífico da Universitat Oberta de Cataluña, xogar 30 minutos ao día con videoxogos estimula a materia gris na corteza prefrontal e o hipocampo dereito, que é a parte do cerebro responsable da memoria e do cálculo visual.
- **Melloran a capacidade visual:** Os videoxogos axudan a distinguir mellor os detalles e potencian a capacidade visual.
- **Desenvolven a coordinación man-ollos**
- **Melloran a habilidade lectura e axudan a traballar problemas como a ambliopía,** mellorando a agudeza visual e a conciencia fonolóxica, así como a percepción viso-espacial, a que permite aprender a organizar, ordenar e manipular obxectos no espazo.
- **Aumentan a motivación**

No que se refire a medidas máis concretas que se levan a cabo neste proxecto en concreto, destaco as seguintes:

- **Diversidade de opcións de manexo:** O xogo permite xogar tanto con teclado ou rato nun ordenador, coma premendo directamente nunha pantalla táctil (móbil, tableta ou pantalla), co que se adapta a diverso tipo de alumando.

- **Igualdade no acceso:** Para superar as barreiras de acceso aos recursos TIC, facilitarase que en diversos espazos do centro se poida acceder ao xogo (biblioteca, aula ordinaria, aula de informática) para que aquel alumnado que non poida acceder dende a súa casa o poida facer no centro en momentos libres (no recreo ou en momentos non lectivos).
- **Materiais complementarios de apoio:** As **guías do xogo** de cada capítulo incluírán un resumo dos contidos para que aqueles alumnos con máis dificultades poidan traballados de forma máis detida e concreta. Ademais, nestas guías incluírase un resumo textual en **formato de lectura fácil** da historia do capítulo. Por último, farase un **gameplay de cada capítulo** para que aquel alumnado con dificultades serias para a lectura poida gozar da historia con máis facilidade. Este só se lle entregará mediante ligazón a aquel alumnado que realmente o precise.

9. AVALIACIÓN DO ALUMNADO

En primeiro lugar, para **avaliar ao alumnado** despois de traballar con este xogo na aula e na casa, farase unha proba escrita que tamén incluírá exercicios auditivos. Será unha proba que avaliará a capacidade de percepción sonora e de análise. Para avaliar a proba partiremos dos criterios de avaliación do bloque 1 do currículo da área para cada un dos cursos:

3º e 4º curso

CA1.1. Recoñecer propostas artísticas musicais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por estas.

CA1.2. Describir características elementais de manifestacións culturais e artísticas musicais, explorándoas con interese, establecendo relacións básicas entre elas, así como as principais profesións vinculadas á creación e interpretación musical, e empregando o vocabulario específico básico destas.

CA1.3. Identificar visual e auditivamente, clasificar, describir e representar elementos fundamentais da música e da linguaxe musical.

CA1.5. Identificar os elementos característicos básicos das distintas manifestacións culturais e artísticas musicais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, indicando as canles, medios e técnicas utilizados, analizando as súas diferenzas e similitudes e reflexionando sobre as sensacións producidas.

5º e 6º curso

CA1.1. Distinguir propostas artísticas musicais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por estas.

CA1.2. Describir manifestacións culturais e artísticas musicais, explorando as súas características con interese, establecendo relacións entre elas, valorando a diversidade que as xera, así como as principais profesións vinculadas á

creación e interpretación musical, e empregando o vocabulario específico destas.

CA1.3. Identificar visual e auditivamente, clasificar, describir e representar elementos da música e da linguaxe musical.

CA1.5. Comparar o significado e os elementos característicos de distintas manifestacións culturais e artísticas musicais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, analizando as canles, medios e técnicas vinculados a elas, así como as súas diferenzas e similitudes, e desenvolvendo criterios de valoración propios.

CA1.6. Valorar as sensacións e emocións producidas por diferentes manifestacións culturais e artísticas musicais, a partir da análise e da comprensión das devanditas manifestacións.

Para **avaliar a proposta** faremos uns cuestionarios que o alumnado cubrirá contestando a diferentes preguntas sobre o material coloreando cariñas, segundo lle gustou moito, normal ou non lle gustou.

Para avaliar o seu desenvolvemento na aula basearémonos nos seguintes indicadores:

Indicador	Grao de satisfacción		
	Baixo	Medio	Alto
O alumnado nótase atento cando iniciamos a aplicación			
Hai un alto grao de alumnos que quere participar como voluntario para xogar			
O alumnado non presenta dificultades á hora de xogar no que se refire á interacción e ao manexo e control da aplicación			
O material non presenta problemas de instalación ou execución nin da erros			

O alumando coñece a historia e quere saber máis sobre a mesta			
O nivel do grupo clase no que se refire aos contidos traballados é alto na proba de avaliación			

ANEXO I – Baúis de contrasinal

- Capítulo 1: O contrasinal do primeiro baúl é **1989**, ano de nacemento do creador deste xogo. Está en Oseira, detrás da casa de Cordi e da tenda. Recompensas: 200 moedas, 2 pocións enerxéticas e 50 XP.



- Capítulo 2: O contrasinal do segundo baúl é **2024**, ano de creación deste xogo. Está bosque real, no segundo mapa. Recompensas: 250 moedas, 2 pocións enerxéticas e 70 XP.



- Capítulo 3: O contrasinal do terceiro baúl é **2302**, día de Rosalía e data de nacemento do creador do xogo. Está no Bosque dos Sons, preto dunha árbore da harmonía. Recompensas: 300 moedas, 2 pocións enerxéticas e 100 XP.



- Capítulo 4: O contrasinal do terceiro baúl é **1756**, ano de nacemento de Mozart. Está no Bosque Real e hai que chegar en bote porque está do outro lado do río, nun recuncho, xusto antes de cambiar ao mapa mundi. Recompensas: 500 moedas, 2 pocións enerxéticas e 200 XP.



ANEXO 2 – Códigos dos capítulos

Cando acabamos o primeiro capítulo danos un código que hai que gardar para introducir no seguinte e manter o progreso do xogador (obxectos, experiencia, instrumentos...). É importante introducilo.

En caso de querer xogar un capítulo sen ter o código, ter en conta como mínimo os dous primeiros números (o primeiro ten que ser 1 (rapaz) ou 2 (rapaza) e o segundo vai do 1 ao 3 segundo o instrumento inicial escollido (1 fruta, 2 pandeireta, 3 ukelele).

