**Gran xogo musical**

|  |  |
| --- | --- |
| **GRAN XOGO MUSICAL** | |
| **NIVEL**   |  | | --- | |  | | Adaptable a toda a etapa de **educación primaria** |
| |  | | --- | | **APLICACIÓN** | | |  | | --- | | Como xogo para a **avaliación continua** (o seu principal fin é comprobar os avances diarios do alumnado na consecución dos criterios de avaliación e competencias clave) ou para a **avaliación final** (co propósito de comprobar o grado de asimilación de contidos, logro de criterios de avaliación e grado final conseguido no desenvolvemento das competencias claves de cada alumno/a). | |
| |  | | --- | | **RECURSOS OU MATERIAIS UTILIZADOS NA SÚA ELABORACIÓN** | | |  | | --- | | Materiais para facer transferencia de imaxes:  - Láminas de madeira.  - Imaxes de Internet impresas en folio (en espello).  - Produto de transferencia que absorbe a tinta da imaxe creando unha película plástica coa imaxe, de forma que poderemos retirar logo o papel porque a imaxe quedará no verniz de transferencia.  - Pintura de cor verde e azul. | |
| |  | | --- | | **PROCESO DE ELABORACIÓN** | | |  | | --- | | 1. Buscar lámina de madeira (contrachapado 5mm) e dar forma ás diferentes pezas segundo o noso interese.  2. Lixar a madeira.  3. Transferir as imaxes ás láminas de madeira:  3.1. Vernizar as láminas co produto de transferencia onde se vaia colocar a imaxe.  3.2. Colocar a imaxe seleccionada.  3.3. Esperar a que se seque.  3.4. Retirar imaxe con moita cautela e con axuda de auga tempada.  3.5. Vernizar de novo co produto.  4. Pintar as caras das láminas de madeira que non teñen as imaxes transferidas. (Opcional). | |
| **VERSIÓNS DO XOGO** | |
| **VERSIÓN 1** | O alumnado divídese en grupos do mesmo número de participantes. Estes grupos deben pasar diversas probas correspondentes ós diferentes bloques de contidos. Todas as probas, exercicios ou actividades son as traballadas durante o curso: cancións, bailes, ritmos realizados... |
| **VERSIÓN 2** | Xogo cooperativo onde, entre todos, deben conseguir os elementos necesarios para realizar unha composición: pentagrama, notas musicais, figuras rítmicas, compases, matices... Esta composición pódese interpretar vocal, instrumentalmente ou mediante a percusión corporal. |

O xogo promove as competencias clave do seguinte xeito:

* **Comunicación lingüística**. Favorecida esta competencia por medio das cancións ou dramatizacións que se realizan no xogo. Ademais, a través destes intercambios comunicativos, o alumnado adquire novo vocabulario e desenvolve capacidades relacionadas coa fala: emisión sonora e expresión oral.
* **Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía**. O xogo vincúlase coa *competencia matemática* ó traballar aspectos como o ritmo e as proporcións entre figuras musicais.
* Á **competencia dixital** contribúese a través da utilización de dispositivos electrónicos, como por exemplo, se a proba consiste en empregar o *musescore* (programa de notación musical).
* **Aprender a aprender**. O alumnado, a través das diferentes probas do xogo: tocar un instrumento musical, interpretar unha obra musical ou ó escoitar unha peza musical... aprende a *saber facer* dende a reflexión práctica, desenvolvendo habilidades e destrezas básicas para o aprendizaxe.
* **Competencias sociais e cívicas**. As dúas versións do xogo favorecen a participación en experiencias musicais colectivas, levando a pór en marcha actitudes de respecto mutuo, colaboración, cooperación e respecto de normas.
* **Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.** A través da composición da versión 2 do xogo promóvese o proceso creador e innovador do alumnado.
* **Conciencia e expresións culturais.** Vinculada directamente coa maioría dos aspectos que configuran o xogo, xa que mediante este, o alumnado coñece o noso folclore e outras culturas ou épocas.