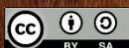


A CLAVE DA ÁRBORE

Unha aventura de...
“O país dos musicotrasnos”



Guía didáctica do xogo – Capítulo 2

Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

ÍNDICE

MENÚ PRINCIPAL	3	1.4. Foliada na taberna	
MODO HISTORIA	6	- CI: Repaso da clasificación de instrumentos de vento	
1.1. Terrabranca	6	- IM: Tocamos o bombo coa "Saia da Carolina"	
- LM: Duración dos sons		- CM: Agrupacións musicais	
- CI: Instrumentos de vento		1.5. Un domingo de Domingo	
1.2. A canción das notas	13	- LM: Repasamos as sete notas musicais	
- LM: As sete notas		- LM: Lemos unha partitura	
- LM: A figura do silencio de negra		- IM: Interpretamos a partitura no xilófono	
1.3. O canciño		AVALIAICÓN DO CAPÍTULO 2	20
- CM: Canción "Os doce canciños"		CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN	22
- CM: Canción "Miña fouciña corta"			



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

MENÚ PRINCIPAL

Prememos en "Nova partida" a primeira 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 pedirilles un mínimo destes ou competir entre eles por ver que n consegue máis.

A CLAVE DA ARBORE

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. No capítulo 2 teremos que introducir un código que nos dan ao final do capítulo 1 para continuar a partida tal como a deixamos (cartos, obxectos...)

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 instrumentos.



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 e coñecemos o silencio de negra.



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 cancionero popular. As cantigas que se irán recompilando no xogo están aquí dispoñibles para escoitar e para tratar de acertar cal soa.

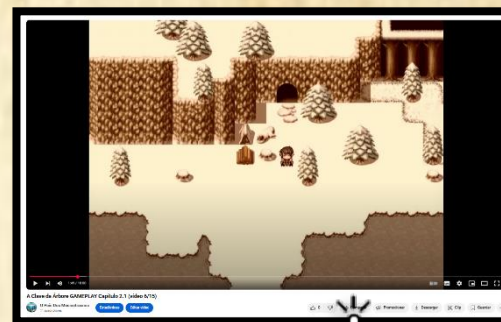


MODO HISTORIA

CAPÍTULO 2: A resonancia do talo oco

2.1. Terrabranca

Como no capítulo 1, teremos dispoñibles os *gameplay* do xogo. Neste caso, o subcapítulo 2.1. está dispoñible na seguinte:



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.

Código de entrada

Ao final do capítulo 1 dásenos un código que teremos que introducir agora, no comezo do capítulo 2. Este serve para que se garde os progresos acadados no capítulo anteira (cartos que tiñamos, obxectos e nivel de dificultade).

Se non temos código e queremos xogar igual o capítulo, Na seguinte imaxe explícase o que deberíamos poñer.



Por exemplo, se temos que introducir o seguinte código significaría que estamos no nivel de dificuldade 1, temos 125 moedas, e que temos mercado o bombo e o ukelele:

1 0 1 2 5 0
1 0 1 0 0

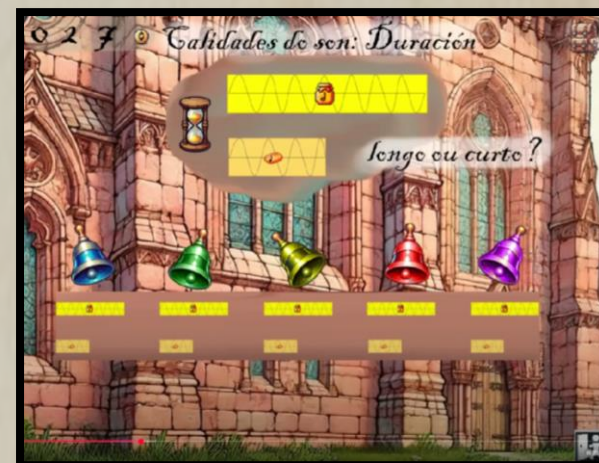
Calidades do son: duración

No templo atoparémonos co campaneiro da vila que nos pedirá axuda para discriminar a duración do son das campás.



Actividade dixital 1 (Modo Historia - MH)

- Discriminar a duración de sons longos e curtos



Actividade dixital 2 (Modo Linguaxe Musical - MLM)

* nos Minixogos

- Discriminar a duración de sons longos e curtos



Instrumentos de vento

Xa na escola, Travinsqui falaranos sobre os instrumentos de vento..



* Ver anexos: 1. INFOGRAFÍAS. Instrumentos de vento

Actividade dixital 3 (Modo Historia - MH)

- Nomear e recoñecer polo seu son os diferentes tipos de instrumentos de vento: de sopro (madeira e metal) e de vento mecánicos.



Actividades analóxicas Capítulo 2.1

✓ Linguaxe Musical – Calidades do son: duración.

- 1- Duración do son nos instrumentos. Faremos un experimento levando a aula instrumentos que ao tocalos o seu son se alonga máis no tempo, por exemplo, ao tocar as cordas dunha guitarra, ou ao tocar unha campá ou un triángulo, comparándoos cos sons máis curtos e secos de instrumentos como as claves ou as maracas.
- 2- A tartaruga e o coello: Cun instrumento como o piando ou a guitarra faremos acordes longos (brancas ou redondas) e curtos (corcheas ou semicorcheas). Cando soen os longos os nenos terán que moverse como tartarugas e cando soen os curtos, saltar coma coellos. Logo podemos facer unha carreira na que un sexan coellos e outros tartarugas e só avancen cando o son sexa como o do seu animal.

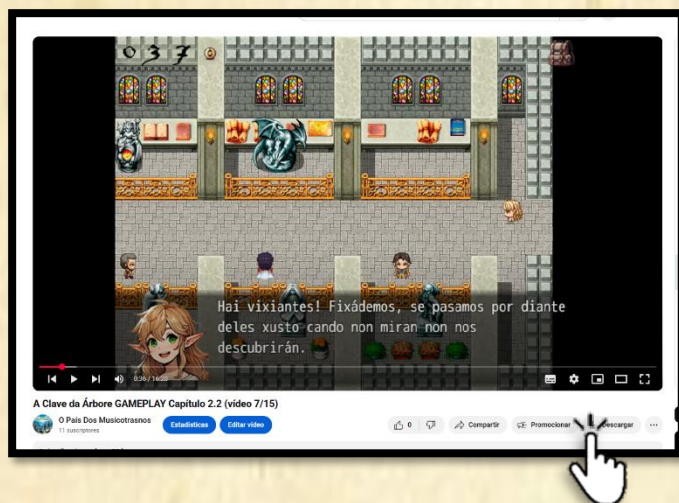
✓ Coñecemento Instrumental – Os instrumentos de vento

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

- 1- Coñecemos os instrumentos: Presentámoslos dun en un ensinando as partes e indicando como se tocan. Logo serán eles que os toquen.
- 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. **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: No **Libro do alumando**. Teremos que debuxar e colorear os instrumentos e pegar os adhesivos (**anexos 3. ADHESIVOS**) segundo a forma en que se tocan.

2.2. A canción das notas

O novo obxectivo dos nosos protagonistas é seguir investigando a historia de Domingo e do cancionero, polo que o primeiro que deben facer agora é dirixirse ao templo e infiltrarse nel sen ser vistos para chegar de novo ao cancionero, alí custodiado. Nel seguirán coñecendo detalles da vida de Domingo, así como da tal Meredith, a creadora do Cancioneiro.



Despois, cando decidimos devolverlle o cancionero a Domingo, e nos achegamos á súa cabana, Ulla leranos outra das historias do diario-cancioneiro de Domingo, na que poderemos ver unha escena que escenifica a composición de "A canción das notas", na que a través dunha historia coñecemos o nome das sete notas musicais.



* Ver anexos: 1. INFOGRAFÍAS.

Actividade dixital 5 (Modo Historia - MH)

- *A canción das notas.* Aprendemos a canción das notas musicais, coñecendo así o nome destas.



O silencio de negra

Cando estamos chegando á cabana atopamos con Ritmellón, quen nos deixará pasar só se superamos a súa clase de ritmo.



Actividade dixital 6 (Modo Historia - MH)

- *Ditados auditivos de ritmos con silencios de negra.*



Actividade dixital 7 (Modo Linguaxe Musical - MLM)

* nos Minixogos

- *Repaso do silencio de negra nos minixogos, escribindo ritmos con esta figura.*



Actividades analóxicas Capítulo 2.2

✓ Linguaxe Musical – As sete notas

- 1- O baile das notas. Faremos unha pequena coreografía desenvolvendo a expresión corporal do alumando seguindo a escena do xogo de Domingo, cando soa *A canción das notas*. Os diferentes pasos poden ser propostos polo propio alumno. Por exemplo, no verso "Dorme Domingo un domingo" podemos facer o xesto de espertarnos estirando os brazos, abrindo a boca...
- 2- Ordena a historia das notas: Por grupos, e cos pictos das notas (**ANEXOS 2. PICTOGRAMAS**) terán que ordenalos segundo a historia e de tal forma, segundo a orde das notas na escala.
- 3- No pentagrama: No libro do alumno, unha das actividades será un pentagrama cos círculos baleiros, e na que terán que pegar os adhesivos das notas no lugar correspondente (**anexos 3. ADHESIVOS**).

✓ Linguaxe musical – O silencio de negra

- 1- Levantamos o picto! Utilizando os pictogramas das figuras negra e silencio de negra. Logo poñeremos un metrónomo e tocaremos un instrumento en compases de $\frac{3}{4}$ ou $\frac{4}{4}$, dando negras ou silencios en cada pulso. Os alumnos deben levantar a figura da negra ou do silencio de negra segundo cal sexa a predominante. Por exemplo, se houbo unha negra e dous silencios, deben levantar o picto do silencio.
- 2- 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.

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, de *A canción das notas*, 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 alumnado 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)

Instrución: 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	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. Respeto 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	Exemplo de Actividades
Humano	O alumnado amosa interese nas propostas, escucha activamente, presta atención e participa nas propostas.	O alumnado escucha pasivamente, amosando pouco interese ou curiosidade.	O alumnado non participa.	Exploración de músicas e ...
Humano	O alumnado respecta as normas e amosa unha actitude positiva, pero nalgúns momentos necesita mellorar na participación activa.	O alumnado mostra falta de respecto cara ás propostas ou compañeiros, e a súa actitude non sempre é positiva ou empática.	O alumnado non se integra no grupo.	

RÚBRICA SIMPLIFICADA PARA LISTA DE ALUMNADO DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA - ACTITUDES e traballo e COORDINACIÓN GRUPAL

Instrución: 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, escucha activa, curiosidade, respecto)	2. Respeto e actitude positiva (Respeto ás normas, empatía, actitude positiva cara aos compañeiros)	3. Participación en tarefas colaborativas (Colaboración, traballo en equipo, respetar quelela, delegar, liderar)	4. Uso técnico en interpretación e danza grupal (Coordinación, uso das técnicas aprendidas, saber cando intervir, cando pausar, pausar 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
** Observacións:	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1

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

CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN

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:
 - o Neste capítulo 2 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 mullón 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.
 - “A Saia da Carolina” Popular.
 - o Outras adaptacións tradicionais: *Muiñeira de Lugo*, (creada co Guitar Pro 6) e *A Saia da Carolina*, creada tamén con Suno.com.
 - o Música orixinal: A peza “Ollando as estrelas” que soa no menú principal foi creada co programa Pro Tools por Noé Rañón.
 - o O resto de músicas que soan no xogo son da librería do RPG MAKER MZ.
- Resto de sons:
 - o 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/>