



Materiais dixitais da área de Educación Musical en
forma de videoxogo

DESENVOLVEMENTO CURRICULAR

Noé Rañón

CEIP PONTE DO PORTO

Materia: Área de Música e Danza

Cursos: 4º, 5º e 6º de Educación Infantil
1º 2º e 3º de Educación Primaria

ÍNDICE

Descrición do proxecto.....	2
1. Xustificación do proxecto en relación á área de Educación Musical e outras áreas implicadas.....	3
2. Número de secuencias didácticas a elaborar.....	6
3. Obxectivos do recurso.....	7
4. Contidos traballados e secuencia destes.....	8
5. Descrición e xustificación das competencias clave implicadas.....	12
6. Metodoloxía de aplicación.....	12
7. Medidas concretas de atención á diversidade.....	14
8. Avaliación do alumnado, da proposta educativa e do seu desenvolvemento na aula (criterios, instrumentos.....)	16

DESCRIPCIÓN DO PROXECTO

A clave da Árbore é o meu segundo proxecto despois de ter realizado a licencia de formación no curso 2023/2024 co videoxogo “O país dos musicotrasnos”. O obxectivo deste novo proxecto é a creación, de novo, dun material dixital único e orixinal que desenvolve parte dos contidos da **área de educación musical** a través dun **videoxogo** creado coa aplicación RPG Maker MV. “O país dos musicotrasnos” é un videoxogo que foi pensado para alumnos a partir de 3º de primaria e traballaba os contidos da área de música a partir deste curso. “A clave da Árbore” é unha aventura independente pero ambientada neste mesmo mundo, e que traballa os contidos xa non de 3º de educación de primaria ata 6º, senón que busca dar resposta as necesidades de materiais dixitais nos cursos inferiores, es está centrado nos máis pequenos. Así, esta aventura sería máis infantil e sinxela e traballa os contidos dende 4º de educación infantil ata 3º de educación primaria.

Neste tipo de videoxogos a historia é fundamental, e neste caso, os noso alumando verase de novo 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 un lugar máxico e afastado do resto do mundo, onde a harmonía da música dá equilibrio a todas as cousas da natureza, sendo o fío invisible que conecta todos os seres viventes. Os musicotrasnos son os habitantes da vila de Oseira, uns amables personaxes coas orellas en punta que son capaces de dominar e estudar o poder máxico da música.

Neste novo episodio do universo xa amosado en “O país dos musicotrasnos”, a Árbore da Harmonía, un dos alicerces na paz e equilibrio das cousas en Oseira, está a morrer. A seca e a falta de chuvias son unha das razóns, pero hai algo máis detrás deste terrible suceso. Os musicotraniños descubrirán nunha excursión ao bosque que alguén lle está a facer dano á árbore. Só eles serán quen de dar coa chave deste misterio, de achar a clave da árbore.

Esta é só unha pequena mostra do que o alumando se atopará xogando a “A clave da Árbore”. 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 nas calidades do son, ou desenvolva procesos mentais básicos como son a escoita, a atención, a memoria e percepción, algo esencial nos primeiros anos de escola.

A través dos seus **tres capítulos** cun formato similar a **contos interactivos**, 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 aspecto que se verá reforzado con notoriedade será o desenvolvemento do **léxico**, xa que un videoxogo destas características presenta unha **carga de vocabulario** amplísima e na que o alumando, a fin de contas, estarase a enriquecer e poderá aplicar a distintas situacións da súa vida cotiá.

Alén disto, traballaránse de forma transversal valores tan importantes como o respecto e coidado pola natureza, a importancia da amizade e do traballo en equipo, a saúde mental e os perigos da discriminación e illamento social.

1. Xustificación do proxecto en relación á área de Educación Musical e outras áreas implicadas

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 seu 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 espertar 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, e menos aínda, á etapa de educación infantil. 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). Ademais, este xogo que tamén se orienta á etapa de educación infantil. Nesta etapa a importancia da **manipulación** e das **aprendizaxes vivencias** están moi por encima do **uso de pantallas**. 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. Pensemos que para escoitar unha canción a tecnoloxía é imprescindible. Para ver como é un instrumento ao que non temos acceso de forma física, ver un vídeo dun músico interpretándoo é a forma máis próxima de achegarse a este. 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 escoita e comprensión oral, polo que estamos a desenvolver as **áreas lingüísticas.** Ademais, ao presentar unha historia cunha gran carga de vocabulario en galego, estaremos desenvolvendo tamén o léxico nesta lingua. Ademais, terá especial presenza no videoxogo o *Cancioneiro Popular Galego*, o que contribuirá tamén a valorar a lingua, a cultura e a tradición oral propia á que se lle dedican as letras galegas 2025.

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. Por último, e nesta nova historia, respecto á súa predecesora “O país dos musicotrasnos” incídese moito mais en contidos relacionados coa natureza, as plantas e os animais, o valor do desenvolvemento sostible e de coidado do medioambiente, co que desenvolvemos en gran medida a área de **Ciencias da Natureza.**

2. Número de secuencias didácticas

A historia do videoxogo está dividida en tres capítulos, que á súa vez conforman tres 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.

- Capítulo 1: Unidade de contidos nos que se presenta a historia e se coñecen os instrumentos de percusión e as figuras rítmicas básicas. Pensado para o 1º trimestre.
- Capítulo 2: Preséntanse os instrumentos de vento, as notas musicais e afóndase nos contidos traballados no capítulo anterior. Pensado para o 2º trimestre.
- Capítulo 3. Coñécense os instrumentos de corda e afóndase de forma integrada en todo o aprendido nos capítulos anteriores. A historia deste capítulo centrarase no Cancioneiro Popular Galego e á poesía popular de tradición oral. Está pensado para traballarse no 3º trimestre, co gallo das letras galegas (no ano 2025 dedícanse a esta poesía oral das cantareiras).

a. 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 rechamante 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 lúdico.
- **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 quere 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 espazo 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.

Da área de **educación infantil, comunicación e representación da realidade**, a área 1 do currículo atendendo ao Decreto 150/2022, o xogo busca desenvolver en especial o **obxectivo curricular 3**:

- OBX3. Producir mensaxes de forma eficaz, persoal e creativa utilizando diferentes linguaxes, descubrindo os códigos de cada unha delas e explorando as súas posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Por outra banda, o material educativo desenvolvería especialmente dous dos cinco **obxectivos curriculares** da área de **educación musical en primaria**, 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.

b. Contidos traballados e secuencia destes

Ao longo dos tres capítulos iranse traballando de forma progresiva contidos de do **bloque 6, linguaxe e expresión musical**, da área 1, comunicación e representación da realidade, do currículo de educación infantil; e da área de música e danza en educación primaria, do **bloque 1 do currículo: Educación musical, percepción e análise**, así como algún contido do **bloque 2, creación e interpretación**. Os contidos presentados no videoxogo abranguen os contidos comúns dos cursos de 1º, 2º e 3º de primaria, así como do 2º ciclo de educación infantil. Para buscar un equilibrio expóñense divididos en tres niveis, presentando nas diferentes actividades unha mesma base de contidos, pero

aumentando en cantidade e dificultade en cada nivel. Poderíamos dicir que se dividen deste xeito:

- Nivel 1 de dificultade: 4º e 5º curso de infantil
- Nivel 2: 6º de infantil e 1º de primaria
- Nivel 3: 2º e 3º de primaria.

Malia isto, crearase unha **guía do xogo** diferente para cada un dos curso, na que se resumen en cada capítulo os contidos traballados, para poder ser estudados e repasados, e adaptándose en cadansúa guía os contidos ao curso para o que se presenta (ben sexa en cantidade ou ben en complexidade).

CONTIDOS DE EDUCACIÓN INFANTIL (bloque 6 da área 1)

- Discriminación de sons e identificación da fonte sonora.
- Exploración das posibilidades sonoras, expresivas e creativas da voz e do corpo.
- Descubrimento das propiedades sonoras dos obxectos cotiás do seu contorno e dos instrumentos.
- Utilización de sons para a interpretación e creación musical.
- Achegamento a propostas musicais en distintos formatos: escoitar, cantar, bailar e tocar.
- O código musical: o son, o silencio e as súas calidades
- Recoñecemento da intención expresiva nas producións musicais e/ou sonoras.
- Aprecio da escoita musical como fonte de gozo.
- Respecto polas producións alleas.
- Identificación das funcións da linguaxe musical: comunicativa, representativa e lúdico-creativa.

CONTIDOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA (1º, 2º E 3º curso)

Bloque 1: Educación musical, percepción e análise:

- Estratexias básicas de recepción activa.
- O son e as súas calidades básicas: discriminación auditiva, clasificación e representación básicas de diversidade de sons e liñas melódicas breves e sinxelas a través de diferentes grafías non convencionais, e iniciación gradual nas convencionais.
- A voz e os instrumentos musicais: estratexias de discriminación visual e auditiva básica de instrumentos, familias e agrupacións. Obxectos sonoros e instrumentos caseiros presentes na contorna do alumnado.
- O tempo e o carácter: recoñecemento de mostras básicas e contrastantes e iniciación á súa capacidade de relación.
- O pulso e o acento como núcleo esencial do ritmo. O compás binario.
- Propostas musicais de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero.
- Vocabulario específico básico de música.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas musicais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a audición.

Bloque 2: Educación musical, creación e interpretación:

- Linguaxes musicais básicas: iniciación no seu coñecemento e aplicación dos seus conceptos elementais na interpretación de propostas musicais básicas vocais e instrumentais.

Aquí 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
Calidades do son	Timbre e duración	Timbre, duración e altura.	Timbre, duración, altura e intensidade.
Figuras e ritmos musicais	Negra, corchea e silencio de negra (dúas figuras distintas por ritmo)	Ritmos coas tres figuras combinadas	Branca
Altura (notas musicais) e melodía		As sete notas musicais: Do, re, mi, fa, sol, la e si	
Instrumentos musicais e agrupacións	Percusión e voz	Vento	Corda
Canto e tradición oral galega	Cancións do <i>Cancioneiro Popular Galego</i> e coñecemento dos nomes propios que formaron parte do proceso de recollida e de mantemento deste.		
Recepción activa e discriminación auditiva	Discriminar ritmos con negras e corcheas Discriminar sons longos e sons curtos. Discriminar diferentes instrumentos musicais de percusión Discriminar sons da natureza.	Discriminar ritmos con negras, corcheas e silencios de negra. Discriminar sons agudos e graves, longos e curtos. Discriminar diferentes instrumentos de percusión e vento.	Discriminar ritmos con negras, corcheas, silencios de negra e brancas. Discriminar sons agudos e graves, fortes e suaves, longos e curtos. Discriminar diferentes instrumentos de percusión, vento e corda.

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. Estes contidos son:

- Comprensión oral

- Comunicación audiovisual e competencia dixital
- Fomento da creatividade

c. Descrición e xustificación das competencias clave

O alumnado desenvolverá especialmente as seguintes competencias mentres xoga a “A clave da Árbore”:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): Desenvólvese a comprensión oral e enriquecer a súa expresión coa adquisición de vocabulario. Así, tamén poderán desenvolver a súa fluidez lectora xa que os diálogos incorporan subtítulos para poder seguílos de mellor forma.
- 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; 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.
- 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.
- 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.

d. Metodoloxía de aplicación

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, se rapaza ou rapaz. A linguaxe é inclusiva e hai un porcentaxe equilibrado de personaxes femininas e masculinas.

A clave da Árbore preséntase na aula mediante a proxección nunha pantalla ou panel dixital. O ideal será contar cunha pantalla táctil onde poder interactuar coas diferentes actividades e xogos que propón, aínda que tamén se pode xogar a través do ordenador. O seu **modo historia** preséntase como un conto interactivo, onde poderán escoitar e ver diferentes escenas pero logo terán que mover as personaxes e realizar diferentes actividades interactivas. Existen diferentes metodoloxías que se poden poñer en xogo, pero o ideal será que para un primeiro achegamento a aplicación, se presente en gran grupo, e que poidan participar todos aínda que sexa un ou un par de alumnos os que veñan por quendas á pantalla a interactuar con esta.

Despois da presentación da historia e de realizar algunha misión o alumnado xa coñecerá o porqué do xogo e poderase aplicar de forma máis flexible ao longo do tempo. O *modo historia* permite gardar a partida, co que podemos seguir xogando máis adiante dende o deixamos. O ideal é utilizar este modo como presentación dos contidos. Por exemplo, a primeira misión do xogo trata dos instrumentos de percusión. Unha vez xogada pódese gardar a partida e traballar este tema dunha forma máis práctica e vivencial, xa sen pantalla. Despois continuaríase a partida onde xa se presenta o seguinte contido, as figuras musicais, cando poderíamos facer o mesmo proceso, **presentación dos contidos co videoxogo e afondamento posterior de forma práctica** e co **material físico** complementario. No libríño de contidos de cada un dos tres capítulos preséntanse os contidos que se traballan, co que os mestres e mestras poden facer unha programación do seu uso máis axeitado.

Outra opción é facer uso do resto de **modos do xogo** que van máis aló do *modo historia*. Por exemplo, o *modo coñecemento instrumental* poderanse xogar de forma independente as misións do xogo orixinal relacionadas con estes contidos, a modo de minixogos. Así, poderanse reforzar e practicar unha vez xogado o modo historia ou pasar directamente a eles como complemento a unha metodoloxía allea ao videoxogo.

Unha proposta de intervención sería:

- Presentación dos contidos no *modo historia* do videxogo, en panel dixital, ata completar unha misión en **gran grupo**, gardando a partida para continuar neste modo máis adiante.
- Experimentación e práctica instrumental e rítmica de forma independente do xogo e uso do **material complementario** do libriño de cada capítulo (fichas)
- Práctica no resto do modos do xogo (minixogos) para reforzar a afianzar os coñecementos en **pequenos grupos** ou de **forma individual** (aula de informática ou con tabletas)
- Repetición do proceso, volvendo ao *modo historia* a partir da partida gardada, en **gran grupo** para presentar o seguinte bloque de contidos

O videoxogo preséntase en **tres capítulos** como se fosen videoxogos independentes máis estase a continuar a historia en cada un deles. **Cada capítulo** está pensado para ser xogado **nun trimestre**.

e. Medidas concretas de atención á diversidade

En primeiro lugar cómpre 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 Catalunya, 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 lectora e axudan a traballar problemas como a ambiopía,** 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 espacio.
- **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. Por último, farase un **gameplay de cada capítulo** para que aquel alumando que queira dedicarlle máis tempo á visualización dos contidos poida gozar da historia ao seu ritmo.

f. Avaliación do alumnado, da proposta educativa e do seu desenvolvemento na aula (criterios, instrumentos...)

Para **avaliar ao alumnado** despois de traballar con este xogo na aula, con todo o material complementario e despois de desenvolver os contidos a través de diferentes actividades de experimentación instrumental, rítmica e de canto, teremos en conta os criterios de avaliación do currículo dos bloque 6 da área 1 para infantil, e do bloque 1 e 2 da área de música para primaria. Como **instrumentos** de avaliación podemos utilizar **rúbricas** que valoren o grao de cumprimento destes criterios, a partir de técnicas de observación directa ou da realización dalgunha ficha escrita (en primaria). A continuación enuméranse os **criterios de avaliación do currículo** que utilizamos para cualificar as aprendizaxes que puxemos en xogo con este recurso:

CRITERIOS DE EDUCACIÓN INFANTIL (bloque 6 da área 1)

- CA6.1. Percibir, identificar e discriminar sons.
- CA6.2. Interpretar propostas dramáticas e musicais utilizando e explorando diferentes instrumentos, recursos ou técnicas.
- CA6.3. Valorar as producións dos demais de forma crítica, respectuosa e empática.
- CA6.4. Expresar emocións, ideas e pensamentos a través das manifestacións artísticas e culturais, gozando do proceso creativo.
- CA6.5. Expresar gustos, preferencias e opinións sobre distintas manifestacións artísticas, explicando as emocións que produce o seu gozo.
- CA6.6. Interpretar musicalmente mensaxes expresadas noutras linguaxes (oral, plástica, gráfica, escritura e corporal), indagando nas posibilidades expresivas que ofrecen as transferencias entre elas.

CRITERIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA (1º, 2º E 3º curso)

Bloque 1: Educación musical, percepción e análise:

- CA1.1. Descubrir propostas artísticas musicais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por estas.
- CA1.2. Describir elementos de manifestacións culturais e artísticas musicais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.
- CA1.3. Iniciarse no recoñecemento visual e auditivo e na clasificación e descrición de elementos fundamentais da música e da linguaxe musical
- CA1.5. Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas musicais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.
- CA1.6. Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas musicais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.

Bloque 2: Educación musical, creación e interpretación:

- CA2.3. Iniciarse na utilización dos elementos fundamentais da linguaxe musical para interpretar propostas musicais básicas vocais e instrumentais a través da vivencia destes.

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		
O alumnado nótase atento cando iniciamos a aplicación	Baixo	Medio	Alto
Hai un alto grao de alumnos que quere participar como voluntarios 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			