



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

ÍNDICE DO LIBRIÑO 2

HISTORIA	3	AXUDAS PARA O ALUMANDO	
PROGRAMA DE ESTUDO	5	Primeiros pasos no capítulo	25
Coñecemento instrumental	7	Resumo da historia, mapas e consellos para comezar.	
Formación rítmica	13	CRÉDITOS, LICENCIAS E	31
Linguaxe musical e harmonía	21	ATRIBUCIÓN	
Interpretación instrumental	23		



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre
2024 en licencias por formación para Consellería de Cultura,
Educación, Formación Profesional e Universidades
Xunta de Galicia.,

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial- Compartir igual 4.0



HISTORIA

Despois de presentarte ante o consello da vila buscando aceptación para poder quedarte na vila mentres recuperas a memoria, encárgaseche que amoses a túa valía indo a explorar a granxa de Sidro, que acaba de ser atacada polos melómanos. Ao chegar alí, atópaste con que de novo, Sidro e as súas fillas, están sendo atacadas por un melómano tipo dragón xigante. Con algo de axuda consigues derrotalo pero descubres que tres individuos parecen estar detrás do control do terrible monstro. Agora, Xela e Xana, as fillas de Sidro precisan unha guía para chegar sas e salvas a Oseira mentres o seu pai trata de salvar o que pode da granxa antes de fuxir.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

CAPÍTULOS

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



PROGRAMA DE ESTUDO

Coñecemento instrumental



Con Travinsqui aprenderás a clasificar diferentes instrumentos, coñecerás a súa forma, nome e o seu timbre característico, así como outros aspectos de interese.

Formación rítmica



Ritmellón ensinarache todo o que precisas saber sobre ritmo. A duración das figuras musicais, as sílabas rítmicas asociadas a alimentos para recordalas mellor e conseguir desenvolver o oído con diferentes ditados rítmicos.

Linguaxe Musical e Harmonía



Motz amosarache todos os secretos da parte máis teórica da música. Aprenderás a ler as notas nun pentagrama, a recoñecer melodías só con escoitalas e outros aspectos da linguaxe musical.

Interpretación instrumental



Os tres coordinadores da Escola de Arte ensinarache o básico para tocar os instrumentos iniciais de cada unha das tres clases: vento (fauta), percusión (pandeireta) e corda (ukelele).

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Neste capítulo aprenderas....

- ✓ Coñecemento dos instrumentos de percusión: clasificación e algúns exemplos (pandeireta, tamboril, bombo, cunchas e tarrañolas)
- ✓ Figuras musicais: o silencio de negra e o silencio de branca
- ✓ Linguaxe musical: lectura das notas Sol, Si e Do' no pentagrama e recoñecemento auditivo de intervalos de 3ª Maior e 5ª xusta. As calidades do son: altura e duración
- ✓ Interpretación instrumental: Coñecemento dos ritmos básicos tradicionais: muiñeira, xota e pasodobre

COÑECEMENTO INSTRUMENTAL



Instrumentos de percusión

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

Existen moitos tipos de de moitos materiais.

A grandes trazos pódense clasificar en dous grupos:

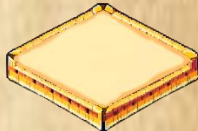
- Membranófonos: son os que teñen unha membrana ou pel estirada e tensada nun aro onde se goplea para que vibre. Son exemplos desto a pandeireta, o tamboril, o bombo, o



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

pandeiro cadrado, a caixa...

- Idiófonos: Son os que simplemente se golpean, sacoden ou frotan entre si ou contra algo, facendo que vibre todo o seu corpo. Algúns exemplos son as cunchas, as claves, as tarrañolas, os pratos, o xilófono...

MEMBRANÓFONOS			
Pandeireta	Tamboril	Bombo	Pandeiro cadrado
			
IDIÓFONOS			
Tarrañolas		Cunchas	
			

. Ademais, existen algúns instrumentos de percusión que teñen altura determinada, é dicir, que ao tocalos dan notas musicais, como poden ser o xilófono ou os timbais.

INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN

membranófonos

altura indeterminada

pandeireta



tamboril

bombo



cunchas



tarrañeiras

*pandeiro
cadrado*



idiófonos

pratos



altura determinada



timbais

xilófono



Tanto no capítulo como entrando no menú de minixogo "Coñecemento instrumental", ao iniciar a partida, podemos escoitar estes seis instrumentos.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

EXERCICIOS

Terás dous tipos de exercicios para demostrar o que aprendiches:

- ✓ Recoñecer auditivamente (de oído): No taller de Travinsqui terás que superar unha proba e identificar polo seu son ou timbre (son característico de cada instrumento) estes seis instrumentos. Tamén podes practicar no modo "adestramento rítmico" do menú principal.
- ✓ Coñecer ritmos básicos e propios destes instrumentos.

FORMACIÓN RÍTMICA



O silencio de negra e o silencio de branca

Os silencios duran o mesmo que as figuras das que levan o nome, así, o silencio de negra dura un pulso, e o de branca dous. O que ocorre é que durante ese tempo o instrumento non pode soar. Estas son as figuras. O de negra é como unha especie de raio e o de branca ten forma de sombreiro.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Tanto o de negra como o de branca vamos representalos tamén co pan e con mel, pero neste caso os pictogramas teñen unha cor máis apagada para representar que non soan (coma se estivesen tristes).

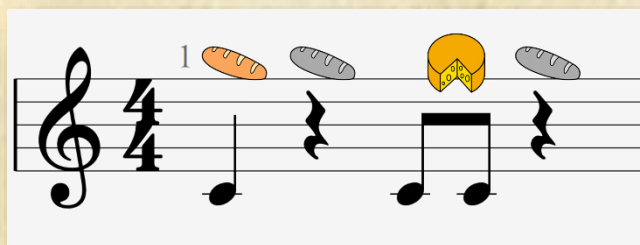


O silencio de negra ponse encima das liñas do pentagrama, máis ou menos no medio. O de branca por enriba da 3ª liña:



Practica agora este ritmo mesturando pan, queixo e mel e os seus silencios. Para non perdernos durante os silencios debemos facer dúas cousas importantes: marcar o pulso co pé e dicir o nome da figura mentalmente (pan, ou me-el)

Un, dous, tres, e...: "pan, (pan), quei-xo, (pan)"



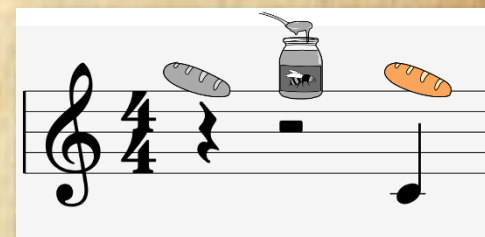
Un, dous, tres, e...: "pan, (meel), pan"



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Cando o ritmo comeza cun silencio como o seguinte, será fundamental que marques os compás de entrada ben:

Un, dous, tres, e...: "(pan, meel) pan"



Durante o capítulo 2 podes practicar ritmos en tres momentos:

1- Na tenda de Ritmellón, asistindo ás súas clases.



2- Nas caixas de ritmos que atopas polo mundo



Para estes exercicios terás que ter en conta os números da imaxe, o "código numérico". Por cada negra que soe metemos un 4, por cada parella de corcheas un 8 e por cada branca temos que meter un 20. Por exemplo, se soase: "queixo, pan, meel" o código para abrir a caixa sería 8420.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

3- No menú principal, entrando no modo "adestramento rítmico"



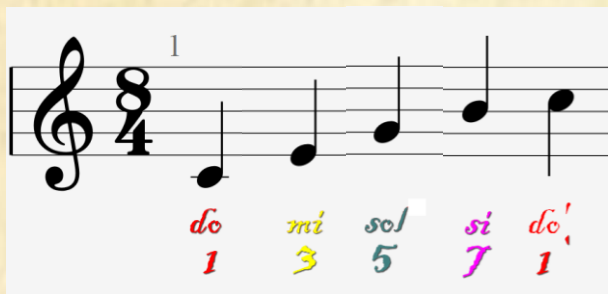
En resumo:

Figura e código da figura. sen grupo	Pictograma	Sílabas rítmicas	Pulsos
Branca (2) 		MEEL	2
Negra (4) 		PAN	1
Corcheas (8) 		QUEI-XO	1/2 + 1/2

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Figura e código da figura. sen grupo	Pictograma	Sílabas rítmicas	Pulsos
Silencio de branca (2) 		(MEEL)	2
Silencio de negra (4) 		(PAN)	1

LINGUAXE MUSICAL E HARMONÍA



No capítulo 2 practicamos a ler no pentagrama co noso instrumento, así como a recoñecer estas notas escoitándoas. Neste caso dividimos os exercicios da seguinte forma:

- Lectura: Engadimos ás notas Do e Mi a lectura de Sol, Si e Do'
- Ditados melódicos: ditados de tres notas, que comezan sempre por Do, e que poden incluír as notas Do, Mi e Sol

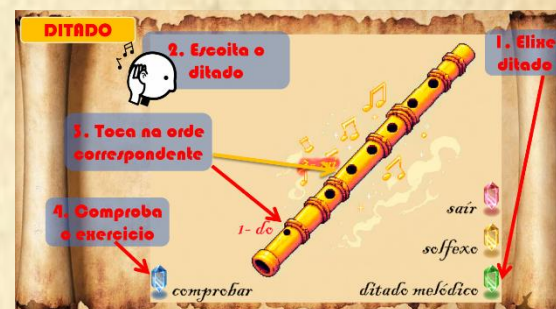
O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Os tipos de exercicios que farás, tanto dende o modo instrumento dentro do modo historia como no minixogo deste mesmo modo no menú principal, son:

- 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.



INTERPRETACIÓN INSTRUMENTAL

Neste capítulo teremos unha clase especial con Percu, aínda que non sexa o noso titor e o noso instrumento non sexa a pandeireta. Ensinaranos a tocar tres ritmos tradicionais:

- Muiñeira
- Xota
- Pasodobre

Para practicalos o mellor e facelo directamente no xogo e a través do modo instrumento do menú principal escollendo a pandeireta.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



AXUDAS PARA O ALUMNADO



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Nesta sección tratamos de darvos un empurrónciño no caso de que vos atasquedes nalgún lugar do xogo.

SPOILERS ALERT!!

Se non queredes que vos estrague algo do argumento, o mellor de FUXIR de esta sección!!



Primeiros pasos:

O primeiro que debes facer neste capítulo é, antes de deixar a granxa, visitar o interior para obter obxectos moi necesarios para máis adiante.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Despois deberás seguir o camiño de volta a Oseira e comezarán a pasar cousas. Só che darei un par de consellos. Descansa sempre que poidas nas árbores da harmonía e segue o camiño que vai ao sur. Aquí che deixo uns mapas que che serán de moita utilidade





O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN

Información xeral sobre este recurso educativo	
Título	O País Dos Musicotrasnos, 2024
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-NC-SA 4.0 

O recurso foi elaborado no programa RPG Maker MV, de onde proceden a maioría de músicas, sons e imaxes do xogo veñen incluídas co programa de edición de RPGs RPGmaker MV <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Os sons de 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/>
- Todas as imaxes desta guía así como aquelas do videoxogo que non pertencen ao RPGMaker 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. <https://www.bing.com/images/create?FORM=GENILP>
Varias das mesmas imaxes foron editadas con posterioridade en Photoshop por Noé Rañón, para darlle un toque máis adaptado ao formato.
- Para algún dos exercicios utilizamos os seguintes pictogramas da web Arasaac:



Autor pictogramas: Sergio Palao

Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA)

Propiedad: Gobierno de Aragón

Este recurso poderase reutilizar e compartir igual sempre que se recoñeza a autoría do mesmo.