



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

ÍNDICE DO LIBRIÑO 4

HISTORIA	3	AXUDAS PARA O ALUMANDO	
PROGRAMA DE ESTUDO	5	Primeiros pasos no capítulo	39
Coñecemento instrumental	7	Resumo da historia, mapas e consellos para comezar.	
Formación rítmica	15	CRÉDITOS, LICENCIAS E	43
Linguaxe musical e harmonía	29	ATRIBUCIÓN	
Interpretación instrumental	37		



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

Oseira foi invadida. Mentres os nosos protagonistas realizaban a misión da procura das partituras premelómanas para loitar contra a Entidade, esta atacou Oseira pola noite e fíxose co control da vila, apresando aos membros do consello e a Motz.



Agora, os nosos protagonistas viaxan ao desterro, xunto con Travinsqui, Ritmellón, Xaínza, Xela e Xana, lonxe da vila na procura dun lugar seguro, guiados por Ovidio, o Viaxeiro, quen os rescatou no último momento. Que será agora dos musicotrasnos? Que novas aventuras lles agardan neste novo capítulo?

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



Áurea 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 vento: clasificación e algúns exemplos (gaita, fauta, acordeón...)
- ✓ Duración e ritmo: O tresíño e a redonda. Tipos de compases e o acento.
- ✓ Linguaxe musical: Tons e semitóns e distancia entre as notas na escala maior. Intervalos.
- ✓ Interpretación instrumental: Interpretación da escala maior e de melodías a través da fauta. Recoñecemento de intervalos engadindo aos xa traballados o de 2º menor.

COÑECEMENTO INSTRUMENTAL



Instrumentos de vento (aerófonos)

Os instrumentos de vento son aqueles que soan cando o vento vibra dentro do seu tubo ou mecanismo.

Entre os instrumentos de vento temos a frauta, a gaita, o clarinete, o acordeón, a harmónica etc.

Segundo a forma en que se introduce o aire temos entón dous grandes grupos:

- De sopro: son os a fonde de aire é o sopro directo do intérprete no instrumento a través da embocadura.
- Mecánicos: son nos que o aire se introduce por medio dalgún mecanismo, como pode ser un fol., como o acordeón. A gaita metémola como "de sopro" aínda que é tanto de sopro como mecánica neste sentido.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Dentro dos de sopro distinguimos segundo a vibración sexa nos beizos do músico (os de vento-metal), ou se produza dentro do tubo, na columna de aire (vento-madeira e lingüeta libre).

AERÓFONOS DE SOPRO 1			
Vento-metal (vibración dos beizos na boquilla)	Pistóns ou chaves		
	Trompeta	Trompa	Tuba
			
	Outros		
	Trombón (varas)		Corno (só da unha nota)
			

AERÓFONOS DE SOPRO 2

Vento-
madeira
(vibración da
columna de
aire)
Antigamente
eran de madeira.
Agora algún
tamén é de
metal.

Bisel

Frauta doce
(de pico) e
requinta

Chifre de
canas

Ocarina



Lingüeta simple

Saxofón

Clarinete



Lingüeta dobre ou combinada

Óboe

Gaita



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

AERÓFONOS DE SOPRO 3

Harmónica

Lingüeta libre
(vibración da
columna de
aire)



AERÓFONOS MECÁNICOS

Acordeón

Órgano



EXERCICIOS

Terás dous tipos de exercicios para demostrar o que aprendiches:

- ✓ Recoñecer auditivamente (de oído): Con Travinsqui terás que diferenciar o timbre dos seguintes instrumentos aerófonos da ficha. Tamén podes practicar no modo “adestramento rítmico” do menú principal.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



INSTRUMENTOS DE VENTO

de sopro (v.madeira)

de bisel



flauta doce

de lingüeta



gaita



clarinete



saxo

de sopro (v.metal)

de boquilha

trompeta



trombón

mecánicos

acordeón



FORMACIÓN RÍTMICA



A redonda

Unha redonda é unha figura que dura 4 pulsos de negra. O que quere dicir que no tempo que soa unha redonda poderían soar 4 negras. A súa representación é a seguinte:



O seu silencio, que dura o mesmo tempo de 4 pulsos, pero en silencio, como é obvio, é igual que o silencio de branca pero do revés. Dicíamos que o silencio de branca era como un sombreiro, pois o de redonda é como un sombreiro cando pides cartos con el despois dunha actuación. Como cobrar é importante, e a redonda é importante porque é a que máis dura, pois lembraste disto por esta razón, por exemplo.

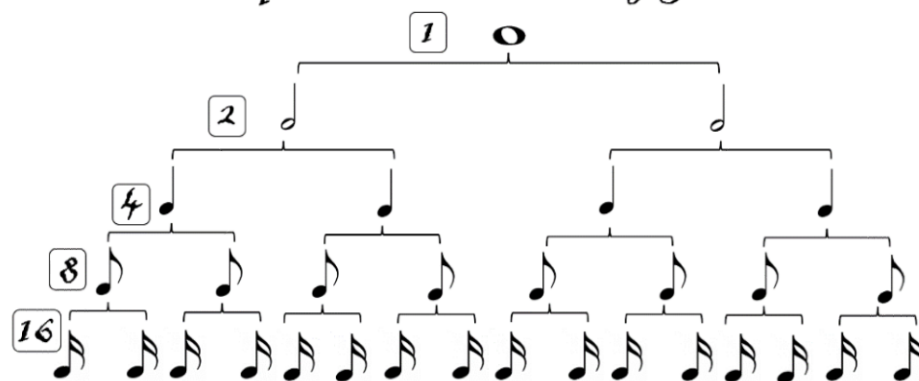
No pentagrama escríbese tamén por encima da terceira liña, pero pegado á 4ª:



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

A redonda é a figura que máis tempo dura. Despois desta non hai ningunha que dure máis. Por iso se coñece como a figura enteira, xa que o resto pódense entender como partes desta. Por exemplo, a branca sería unha redonda partida en dúas partes, ou a metade dunha redonda. Así, o número que representa á redonda é 1, á branca 2 (1/2), á negra 4...

Equivalencia entre as figuras

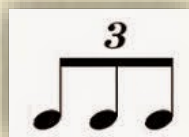


A sílaba rítmica de alimento que imos utilizar para a redonda é a palabra a “sal”, que malia non ser un alimento en si é unha parte importante de todos eles.



O tresíño

Digamos que o tresíño é semellante á parella de corcheas, só que en lugar de dar dous golpes nun só pulso, daríamos tres. En cada pulso entra un tresíño. Píntase cun 3 arriba para que non se confunda con tres corcheas xuntas, da seguinte forma:



Cómpre diferenciarlo de tres corcheas, xa que tres corcheas durarían 1 pulso e medio, e o tresíño só dura un pulso. A sílaba rítmica que utilizaremos será a palabra “plá-ta-no”.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

En resumo:

Figura e código	Pictograma	Sílabas rítmicas	Pulsos
Redonda (1) 		SAAAAL	4
Branca (2) 		MEEL	2
Negra (4) 		PAN	1

Figura e código	Pictograma	Sílabas rítmicas	Pulsos
Corcheas (8) 		QUEI-XO	$\frac{1}{2}$ + $\frac{1}{2}$
Tresiño (3*) 		PLÁ-TA-NO	$\frac{1}{3}$ + $\frac{1}{3}$ + $\frac{1}{3}$
Semicorcheas (16) 		EM-PA-NA-DA	$\frac{1}{4}$ + $\frac{1}{4}$ + $\frac{1}{4}$ + $\frac{1}{4}$

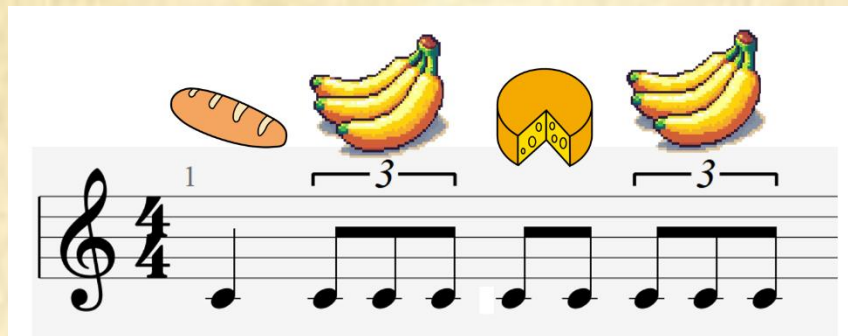
* O tresiño non ten código, pero para o noso xogo si terá e será o número 3.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

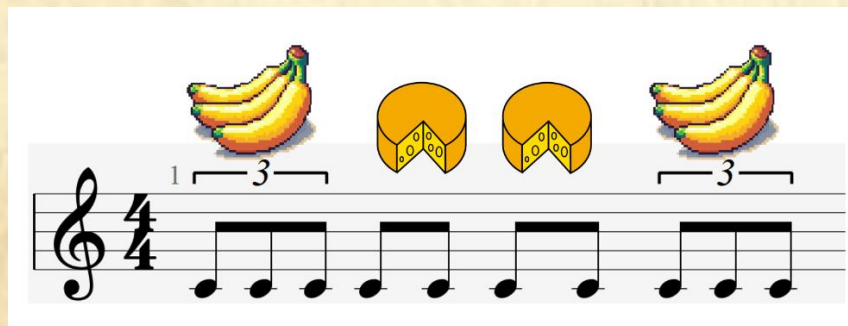
Figura e código	Pictograma	Sílabas rítmicas	Pulsos
Silencio de redonda (1) 		(SAAAAAL)	4
Silencio de branca (2) 		(MEEL)	2
Silencio de negra (4) 		(PAN)	1

Algún exemplo co tresíño de corcheas podería ser:

“pan, plá-ta-no, quei-xo, plá-ta-no”



“pan, plá-ta-no, quei-xo, plá-ta-no”



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

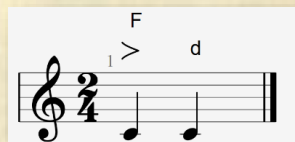
Os códigos das caixas de ritmos deste capítulo poderán ser:



OS TIPOS DE COMPASES E ACENTOS

No anterior capítulo vimos que a música organizase en compases. Aquí veremos algúns dos tipos de compases máis utilizados. A principal diferenza entre uns tipos de compases e outros é a frecuencia con que aparecen acentos. Pero que é iso dos acentos? Pois é semellante aos acentos das palabras. Se todas as notas tivesen a mesma forza, a música sonaría monótona e aburrida. Por iso, algunhas pulsacións soan máis fortes, con máis volume ou intensidade, e outras máis suaves, para que sexa máis divertida e emocionante. Estas pulsacións fortes chámanse acentos.

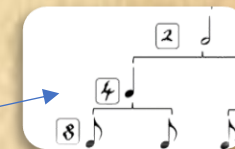
Así, hai una serie de acentos que se van repetindo durante a canción á mesma distancia uns doutros. Á primeira pulsación de cada compás é forte (é a do acento), e as seguintes débiles.. Aquí vemos un exemplo, onde a F significa forte e debaixo ten o símbolo do acento, e a "d" significa débil. Están soando dúas notas iguais (dous do), pero un ten máis forza.



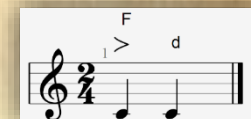
O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Compás binario: Divídese en dúas partes, a primeira con acento (forte) e a segunda débil.

- Binario de subdivisión binaria (2/4):
Dous (2) pulsos de negra (4) en cada compás. Recorda os códigos de cada figura:



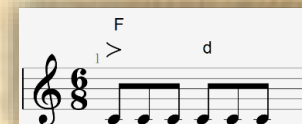
Este compás úsase no *pasodobre* e nas *marchas*, entre outros.



Chámase de subdivisión binaria porque cada negra pódese dividir en dúas corcheas.



- Binario de subdivisión ternaria (6/8): Neste caso temos seis (6) corcheas (8) en cada compás, que se agrupan de tres en tres, xa que como é binario temos que dividilo en dúas partes. Este compás úsase na *muiñeira*, entre outros.

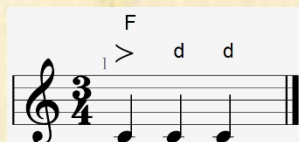


Chámase de subdivisión ternaria, porque cada pulso divídese en tres corcheas.

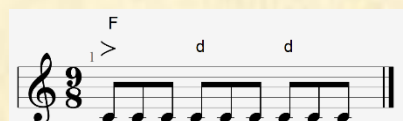


Compás ternario. Divídese en tres partes, a primeira forte e as outras dúas débiles.

- Ternario de subdivisión binaria (3/4): Serían 3 negras (4). Úsase nas *xotas*, nos *vales* e na música *pop*.

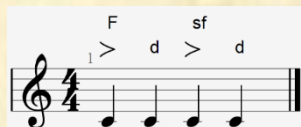


- Ternario de subdivisión ternaria (9/8): Nove corcheas. Úsase na música clásica e no *jazz*.



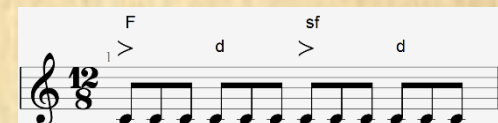
Compás cuaternario

- Cuaternario de subdivisión binaria (4/4): Serían 4 negras en cada parte ou pulso. Úsase moito no *rock* e no *pop*.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Cuaternario de subdivisión ternaria (12/8): Nove corcheas. Utilízase sobre todo no *blues* e tamén no *rock*.



En resumo:

Tipos de compases

Parte 1 Forte Parte 2 débil	Parte 1 Forte Parte 2 débil Parte 3 débil	Parte 1 Forte Parte 2 débil Parte 3 semiforte Parte 4 débil
Binarios (2 partes)	Ternarios (3 partes)	Cuaternarios (4 partes)

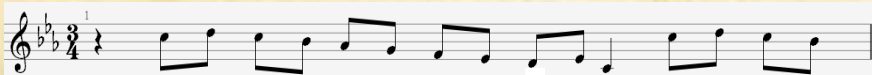
Canto mellor coñecemos os compases e ritmos típicos de cada estilo maior facilidade para tocalos.

Os tipos de exercicios respecto dos compases, poderían ser:

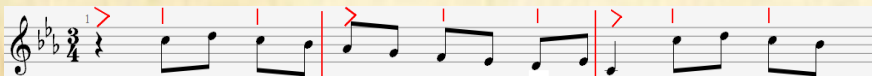
- Escribe a figura que equivale a X pulsos:

2 pulsos:  ½ pulso (medio):  1 pulso e medio: 

- Colocar os pulsos, os acentos e as liñas divisorias nunha partitura cun compás dado



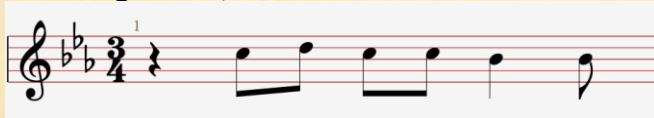
Solución:



- Completar con figuras os compases



- Indicar as figuras que sobren nun compás



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Recoñecer auditivamente que compás ten unha canción. Podes practicar cos seguintes vídeos da canle de Youtube "Clase de música":



Tamén podes repasar todo este apartado neste video da canle de Youtube de Jaime Altozano, coas súas excelentes explicacións.



LINGUAXE MUSICAL E HARMONÍA



Agora que xa coñecemos todas as notas da escala maior, imos aprender que son os tons e semitóns e que son os intervalos.

As doce notas

O primeiro que temos que saber é que en música non existen só sete notas. Sorpresa! Existen nada máis e nada menos que 12 sons! O que ocorre é que as escalas fórmanse de sete notas, e son as que se adoitan utilizar. No entanto, ás veces utilízanse algunhas destas notas sobrantes. Para comprender isto mellor imos ver as notas no piano.

As sete notas da escala que coñecemos ata agora pódense tocar nas teclas brancas do piano. Nas teclas negras están as notas que nos faltan para ter esas 12 das que falabamos.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



O primeiro que temos que aprender é a localizar onde están as sete da escala maior (do, re, mi...). Para iso fixarémonos nas teclas negras. Vemos que no piano están distribuídas facendo grupos de 2 teclas ou de 3:



Pois ben, a escala maior comeza cun "do" na tecla branca ao principio do grupo das dúas negras. Isto é, buscamos as dúas teclas negras xuntas, e a tecla branca que está xusto antes é un "do".



Feito isto só nos queda colocar o resto de notas da escala maior:



Ben, pois agora vexamos as 5 notas que faltan para ter esas 12 notas das que falabamos, e que están xusto nas teclas negras que hai entre as sete notas da escala maior:



Pois si, esas notas que facemos nas teclas negras son do# (do diése), re# (re diése), fa# (fa diése), sol# (sol diése) e

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

la# (la diése). Levan o mesmo nome que a nota que vai antes pero engádenlle o símbolo #.

Polo tanto, as doce notas que existen en música, e que se inclúen no que chamamos “escala cromática” son:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Do	Do#	Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si

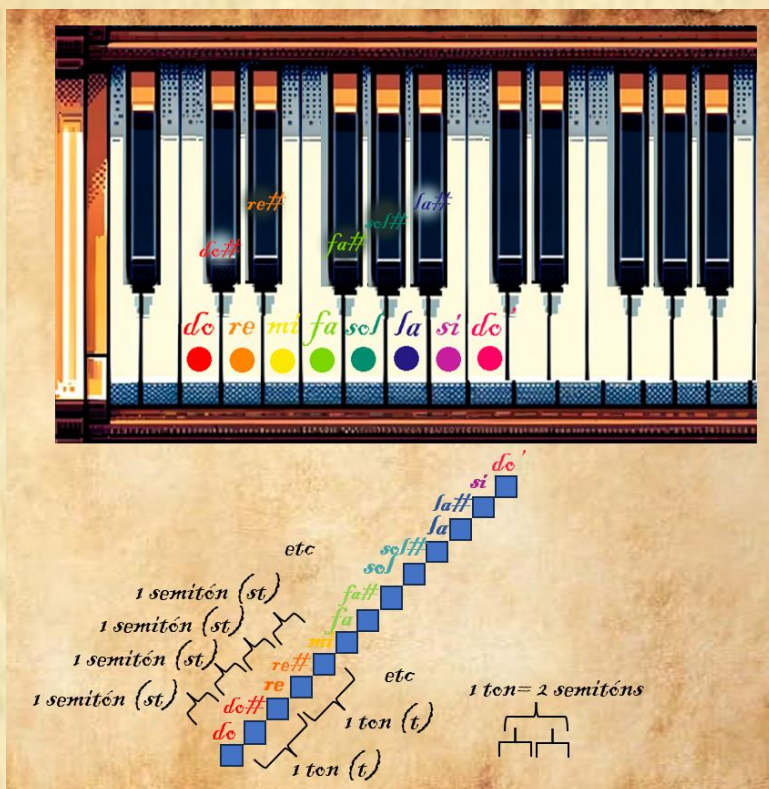
E agora outra cousa importante, fixécheste que hai dúas notas as que non lles pasa iso e non teñen unha versión diése?

Pois claro, son o “mi” e o “si”, as dúas acabadas en “i”. Xusto despois destas notas non hai diése e pásase directamente á seguinte nota na escala maior que coñeciamos.

mi# e si# non existen

Tons e semitóns

Agora que xa coñecemos todas as notas vexamos o que son os tons e semitóns. Un semitón é a distancia mínima entre notas, como se fose unha unidade de media. Entre cada unha das 12 notas hai un semitón de distancia (1 st).



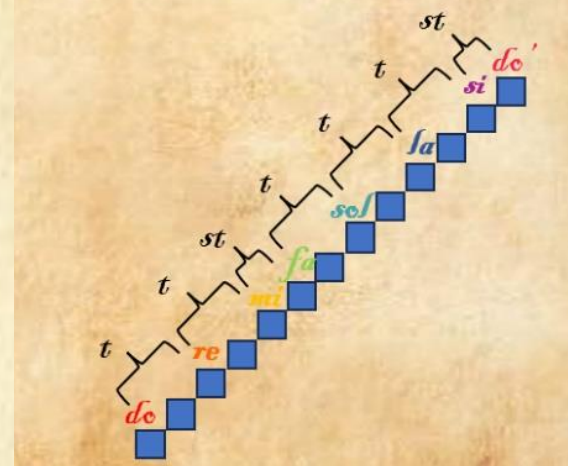
Por exemplo, de Do a Do[#] hai 1 semitón; de Do a Re hai 2 semitóns; de Mi a Fa hai 1 semitón.

Un ton é a suma de 2 semitóns, polo tanto, entre Do e Re hai 2 semitóns, ou o que é o mesmo, 1 ton. Así, tamén dicimos que 1 st é medio ton.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Distancia entre notas da escala maior

Para saber a distancia de tons e semitóns da escala maior, quitamos as notas co diése, e deixamos as notas naturais da escala.

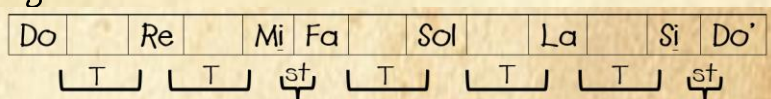


En resumo:

Do		Re		Mi	Fa		Sol		La		Si	Do'
	T		T	st		T		T		T		st

Intervalos

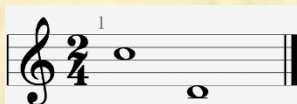
Un intervalo é, sinxelamente, a distancia que hai entre a altura de dúas notas. Practiquemos a distancia entre algúns intervalos:



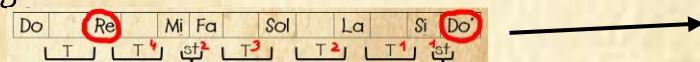
- Do-Mi= 2 tons
- Do-Fa= 2 tons e 1 semitón
- Mi-Sol= 1 ton e 1 semitón (colocámolo mellor empezando sempre polos tons)
- Re-Do'= 4 tons e 2 semitóns = 5 tons

Cada intervalo terá un nome segundo os tons e semitóns de distancia que teña. Na páxina da dereita vemos unha táboa cos 15 posibles tipos de intervalos. Ademais, hai que indicar se o intervalo é ascendente ou descendente.

Exemplo: Dado este intervalo, dicir de que tipo é.



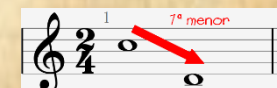
Primeiro vemos que nota é cada unha. A primeira é Do' e a segunda é Re. Agora miramos na táboa os semitóns e tons:



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Intervalo	Tipo	Distancia	st	Representación	Exemplo
Unísono	Non é intervalo	0 st	0	-	Do-Do
Segunda	menor	1 st	1	b2	Do-Do [#]
	Maior	1 t	2	2	Do-Re
Terceira	menor	1 t + 1 st	3	b3	Do-Re [#]
	Maior	2 t	4	3	Do-Mi
Cuarta	Xusta	2 t + 1st	5	4	Do-Fa
	Aumentada	3 t	6	[#] 4	Do-Fa [#]
Quinta	Diminuída	3 t	6	b5	Do-Fa [#]
	Xusta	3 t + 1st	7	5	Do-Sol
	Aumentada	4 t	8	[#] 5	Do-Sol [#]
Sexta	menor	4 t	8	b6	Do-Sol [#]
	Maior	4 t + 1st	9	6	Do-La
Sétima	Diminuída	4 t + 1st	9	[#] 7 ou bb7	Do-La
	menor	5 t	10	b7	Do-La [#]
	Maior	5 t + 1st	11	7	Do-Si
Oitava	Xusta	6 t	12	8	Do-Do'

4t+2st= 5 t= 7ª menor descendente



INTERPRETACIÓN INSTRUMENTAL

Neste capítulo teremos unha clase especial con Áurea. Mandaranos tocar coa frauta diferentes melodías así como recoñecelas de oído. Ensinaranos a tocar a escala de do maior en orde ascendente e descendente.



- Exercicios de lectura: Coas 7 notas naturais da escala máis o do agudo, e esta vez sen estar diferenciadas pola cor.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Ditados melódicos: ditados de tres notas, que comezan sempre por Do, e que poden incluír as notas Do, Re, Mi, Fa, Sol e Do'.

Neste capítulo poderémonos atopar con caixas de música melódicas que emiten dúas notas, e a primeira sempre é Do. As posibilidades serán:

Intervalo	Notas que soan	Contrasinal
Unísono	Do-Do	1-1
2ª Maior	Do-Re	1-2
3ª Maior	Do-Mi	1-3
4ª Xusta	Do-Fa	1-4
5ª Xusta	Do-Sol	1-5
8ª Xusta	Do-Do'	1-8



AXUDAS PARA O ALUMNADO



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

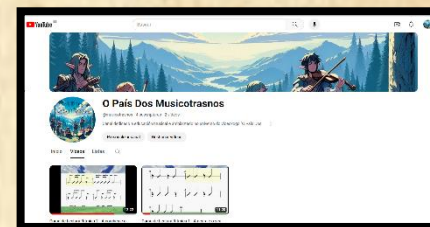
Nesta sección tratamos de darvos un empurróncoño no caso de que vos atasquedes nalgún lugar do xogo.

SPOILERS ALERT!!

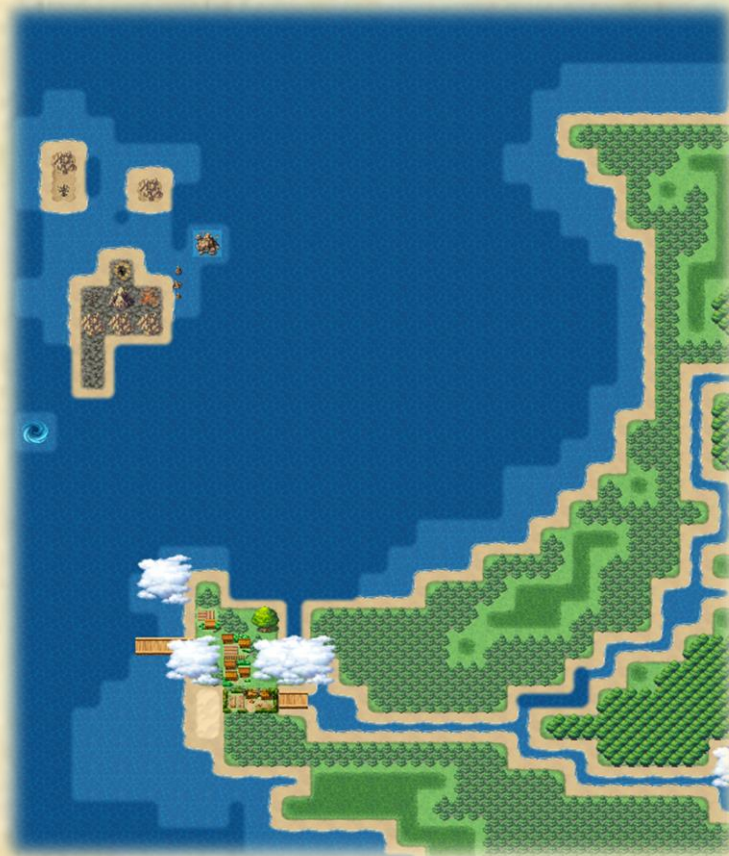
Se non queredes que vos estrague algo do argumento, o mellor é FUXIR de esta sección!!



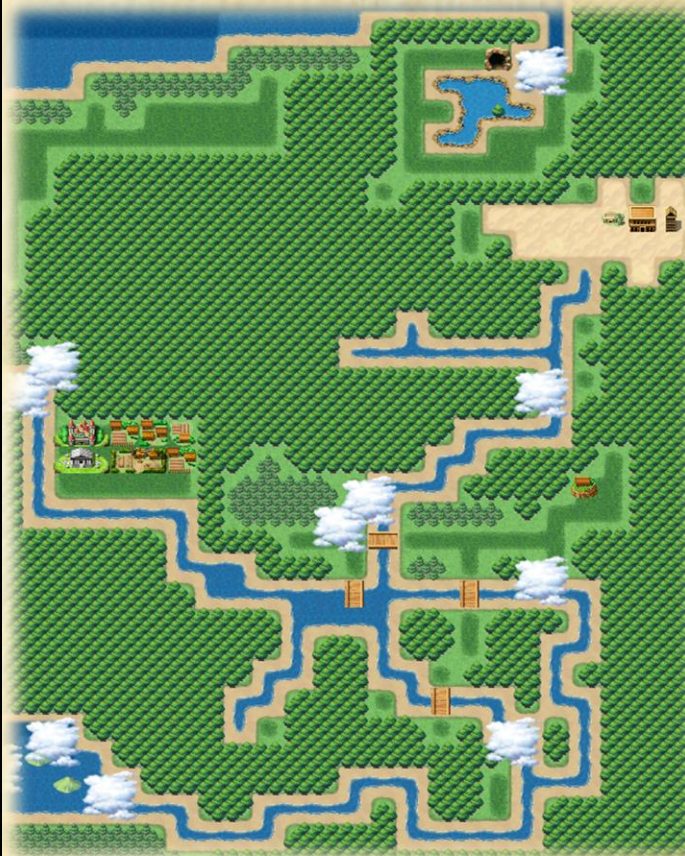
Se esta sección non se aclara dabondo sempre podes ir ao canal de Youtube “O país dos musicotrasnos”



Neste capítulo poderás viaxar por todo o mapa do mundo do xogo. Aquí o tes para non perderte nada!



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.

