



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

ÍNDICE DO LIBRIÑO 1

HISTORIA	3	AXUDAS PARA O ALUMANDO	
PROGRAMA DE ESTUDO	5	Primeiros pasos no capítulo	29
Coñecemento instrumental	7	Resumo da historia, mapas e consellos para comezar.	
Formación rítmica	13	CRÉDITOS, LICENCIAS E	35
Linguaxe musical e harmonía	24	ATRIBUCIÓN	
Interpretación instrumental	27		



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

A pequena vila de Oseira é asolagada polos ataques duns seres monstruosos aos que chaman Melómanos. Os Musicotrasnos, uns amables personaxes coas orellas en punta e que

habitan Oseira, son capaces de dominar e estudar o poder máximo da música. O único que pode

espantar a un terrible Melómano é unha harmonía

musical ben executada ou unha melodía

punzante e emocional

das que baten no peito.

Por iso será esencial

dominar a Arte en todas as súas formas

co fin de deter esta terrible ameaza.



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....

- ✓ Clasificación básica dos instrumentos: vento, corda e percusión
- ✓ Instrumentos de vento: frauta, acordeón e gaita
- ✓ Instrumentos de percusión: bombo, pandeireta e cunchas
- ✓ Instrumentos de corda: laúde, zanfona, arpa e ukelele.
- ✓ Figuras musicais: a negra, a corchea e a branca
- ✓ Linguaxe musical: lectura das notas Do e Mi no pentagrama e recoñecemento auditivo

COÑECEMENTO INSTRUMENTAL



Instrumentos de vento

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

O vento pódese introducir soprando ou dándolle aire con algún tipo de mecanismo,

como no caso do acordeón.

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

Frauta	Acordeón	Gaita
		

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

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. Por exemplo, os membranófonos teñen unha membrana que pode ser de pel que é golpeada e vibra. Este é o caso da pandeireta ou do bombo.

Noutros casos o que vibra é o propio instrumento, como por exemplo as cunchas, as tarrañolas ou os pratos. Algúns exemplos son:



Pandeireta	Bombo	Cunchas
		

Instrumentos de corda

Os instrumentos de corda son aqueles que soan cando se fai vibrar unha ou máis cordas que resoan nunha caixa.

A corda pódese facer vibrar ou ben frotado, percutíndoa (piano) ou ben beliscándoa.

Dentro destes instrumentos temos a guitarra, a zanfona, a arpa, o violín, o piano etc. Vexamos algúns:



Arpa	Laúde	Zanfona
		

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

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



EXERCICIOS

Terás dous tipos de exercicios para demostrar o que aprendiches:

- ✓ Clasificar/ordenar instrumentos por tipo: Na escolta de música terás que ordenar estes instrumentos en corda, vento ou percusión.



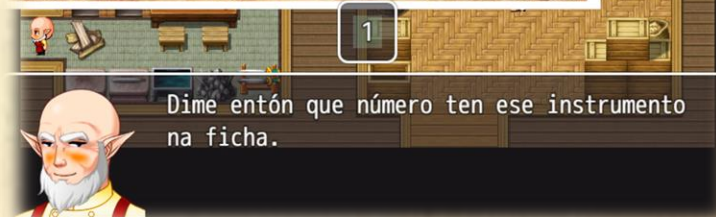
escenario. O de corda ten unha C e é vermello, o de vento unha V e é azul e o de percusión ten unha P e é amarelo. Moita sorte!



Gardas o instrumento no baúl de percusión.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- ✓ Recoñecer auditivamente (de oído): No taller de Travinsqui, para gañarte o instrumento inicial terás que superar unha proba e identificar polo seu son ou timbre (son característico de cada instrumento) estes nove instrumentos. Tamén podes practicar no modo “adestramento rítmico” do menú principal.



Dime entón que número ten ese instrumento na ficha.

FORMACIÓN RÍTMICA



As figuras musicais

As figuras son signos que representan gráficamente a duración dun son ou dun silencio.

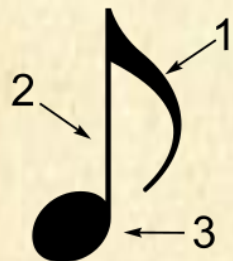


Hai que ter coidado e non confundir figuras musicais con notas. As notas indican que tipo de son se toca (do, re, mi...) segundo sexa máis agudo ou máis grave. Isto é a altura.

Pola contra, as figuras musicais só nos indican a duración desa nota, dun golpe ou dun silencio.

Unha figura ten tres partes:

- 1- O corchete
- 2- A plica
- 3- A cabeza



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

A negra

A figura máis básica é a negra, que dura o mesmo que o pulso do tema musical. Como podemos ver na figura, a negra non ten corchete, pero si ten plica e cabeza.



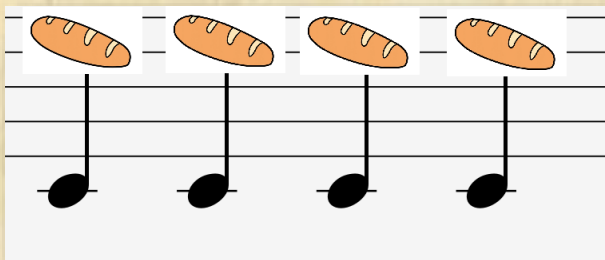
O pulso é como un latexo do corazón, que se repite durante toda a canción, ou como o tic tac dun reloxo. Cada latexo dicimos que é un pulso, e unha negra dura un pulso completo.

Para lembrarnos mellor do tempo ou da forma que soa cada figura, Ritmellón argallou un sistema de sílabas en cada golpe da figura, todas relacionadas coa comida, xa que este trasno é un comellón.

A negra, xa que é a máis básica, tamén será un dos alimentos máis básicos: o pan.



Na seguinte imaxe podemos ver catro negras seguidas, polo que soaría algo así como "pan, pan, pan, pan". Cada pan dura o mesmo tempo.



Nas clases de Ritmellón poderás escoitar todos estes exemplos.

A corchea

Unha corchea vale medio tempo. Se unha negra vale 1, a corchea valerá 1/2. Das partes da figura que vimos antes, a corchea si que ten corchete, ao contrario da negra:



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

A corchea, normalmente vai sempre acompañada doutra corchea. Digamos que son como dúas irmanciñas que non se queren separar. Así que ao principio, practicarémolas sempre de dúas en dúas. Cando van xuntas, o corchete só se pinta na primeira e vai unido á segunda:



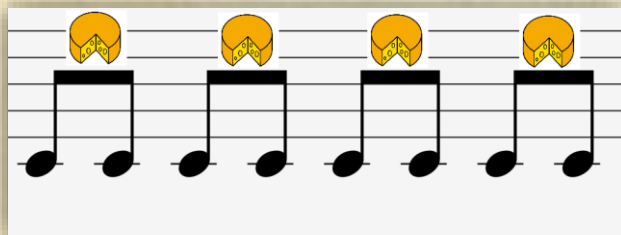
Como cada corchea vale a metade dunha negra, se xuntamos dúas corcheas xuntamos dúas metades, polo que teríamos que o tempo en que tocamos dúas corcheas é o mesmo que tardamos en tocar unha negra: 1 pulso.



E xa que coa negra temos pan, haberá que botarlle algo dentro.
O queixo sempre combina ben co pan!
Cando vexamos unha parella de corcheas diremos "quei" na primeira corchea, e "xo" na segunda: quei-xo.



Se como na imaxe, tocamos catro parellas de corcheas, soaría:
quei-xo, quei-xo, quei-xo, quei-xo.

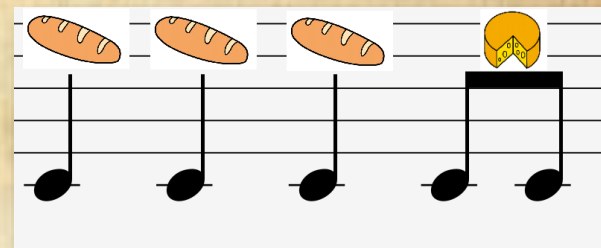


Para practicar ritmos podes usar un instrumento, pero tamén as mans ou a voz. Proba a dar palmas mentres dis as sílabas de cada figura.

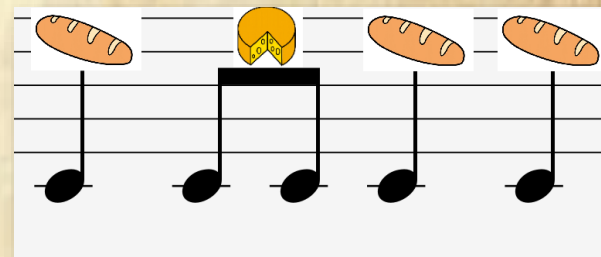
O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

E agora, se combinamos queixo e pan, podemos ter algo como isto:

"pan, pan, pan, que-xo"



"pan, que-xo, pan, pan"



Por último, neste capítulo tamén aprenderemos outra figura. A branca. A branca ten unha duración de dous pulsos, polo que vale o dobre dunha negra. Digamos que se unha negra vale 1, a branca valerá 2. A figura da branca, como se pode observar, é igual que a negra, pero ten a cabeza de cor branca.



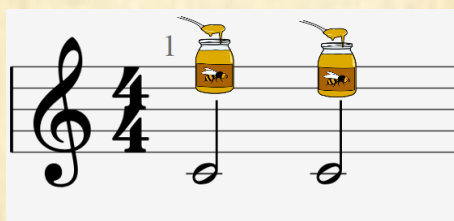
No tempo que facemos dúas negras (pan, pan) estaríamos facendo unha branca, pero tería que ser toda seguida. Como se dixésemos "paaan". A palabriña que diremos para facer a duración da branca será mel.



Pero claro, teremos que alongar a sílaba xa que é un só golpe de voz: meel.

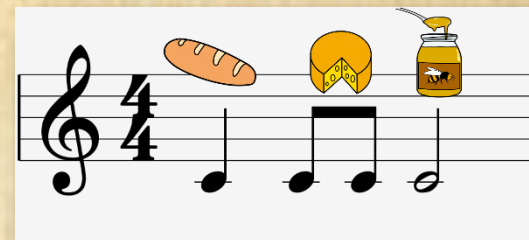


Neste pentagrama podemos ver dúas brancas, polo que diríamos: meel, meel.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Practica agora este ritmo mesturando pan, queixo e mel:
Un, dous, tres, e...: "pan, quei-xp, meel,"



Durante o capítulo 1 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 da fig. sen grupo
Branca (2) 		MEEL	2
Negra (4) 		PAN	1
Corcheas (8) 		QUEI-XO	1/2 + 1/2

LINGUAXE MUSICAL E HARMONÍA



As sete notas musicais

As notas musicais son sete: do, re, mi, fa, sol, la e si. A escala pódese seguir subindo ou baixando. Se seguimos subindo, despois do si volveríamos a empezar no do, e para diferencialo do outro do escribímolo cun apóstrofe: do'.

Mentres as figuras nos din a duración do son, as notas dannos a altura (si un son é máis grave -do-, ou máis agudo, -re-).

O pentagrama

Son cinco liñas horizontais onde colocamos as figuras musicais. Entre as liñas temos catro espazos.



Segundo onde están colocadas, esas figuras representan a unha nota ou outra. As notas pódense colocar nas liñas ou nos espazos. Tamén se poden poñer liñas adicionais. (do).

Normalmente usamos a clave de sol, que é o símbolo que aparece ao principio nos pentagramas. Este símbolo dinos que nota é cada liña e cada espazo do pentagrama.



No capítulo 1 practicamos a ler no pentagrama co noso instrumento, así como a recoñecer estas notas escoitándoas. Como é unha aprendizaxe difícil, faremolo moi progresivamente e neste capítulo só faremos exercicios coas notas DO e MI.

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

No xogo só tes que premer no botón de cada nota para que soe, pero aquí van uns consellos para a vida real!

Frauta de cana



A técnica da frauta é soprar como se dixésemos “tu”, cun soprido suave pero sen ser moi débil, e con todos os buracos ben tapados.

Para tocar as notas no ukelele o único que hai que facer e saber en que corda e traste está cada nota, pulsar ca xema do dedo preto deste traste e coa outra man beliscar a corda que temos pisada.

Ukelele



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



Pandeireta

Neste capítulo, como xa se indica na sección anterior, aprenderás a tocar co teu instrumento as notas Do e Mi, lendo pentagramas sinxelos de tan só dúas notas combinando estas.

Coa pandeireta non podemos tocar notas musicais, só ritmos, pero as pandereteiras son ben coñecidas por ser tamén cantareiras e utilizar a súa voz para isto.



AXUDAS PARA O ALUMNADO



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

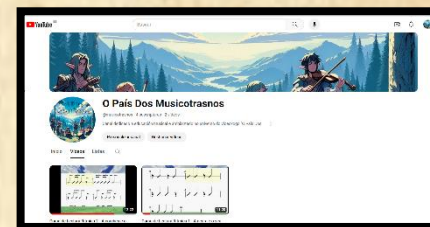
Nesta sección tratamos de darvos un empurróncoño no caso de que vos atasquedes nalgún lugar do xogo.

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”



Primeiros pasos:

A túa historia comeza na casa de Cordi. Ao principio non está, e terás que angallar con todo o que atopes pola casa para que chegue. Interactúa cos diferentes elementos que atopes.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Despois de que Cordi te poña ao día levarate á casa da vella Motz. Ségueo polo mapa para non perderte e chegar á casa correcta.



Despois de volver a descansar á casa de Cordi e tal como vos encargou Motz, dirixirédevos á Escola de Arte para facer un adestramento musical que che permita adquirir uns coñecementos básicos. Se consigues adquirir estes coñecementos básicos poderás ir xunto a Travinsqui, o artesán da vila para solicitarlle o teu primeiro instrumento.



34

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.