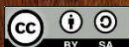


A CLAVE DA ÁRBORE

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	5	- CI: Repaso da clasificación de instrumentos de vento
1.1. Terrabranca		- 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		- 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
- CM: Canción "Os doce canciños"		CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN
- 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

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



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 anterior (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 (



Instrumentos de vento

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

Actividade dixital 2 (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.



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/>