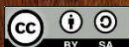


A CLAVE DA ÁRBORE

Unha aventura de...
“O país dos musicotrasnos”



Guía didáctica do xogo – Capítulo 3

Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

ÍNDICE

MENÚ PRINCIPAL	3	1.4. Cantares da Brétema
MODO HISTORIA	5	- LM: Calidades do son: altura
1.1. O novo cancionero		- CM: Cancións "A gaita de Cristovo" e "Eu vou ver a miña fraga"
- LM: Ditados rítmicos e melódicos		- LM: Representación gráfica das figuras rítmicas traballadas
- CI: Instrumentos de vento		1.5. Illas Remuíño
1.2. A procura dos cromos		- LM: Calidades do son: intensidade
- CI: Instrumentos de corda		- CI: Repaso da clasificación de instrumentos de corda
- CI: Repaso dos instrumentos de vento e corda cos cromos		- LM: Lemos unha partitura
1.3. Frauta e ukelele		- IM: Interpretamos a partitura no carillón
- LM: A branca como figura rítmica		AVALIAICÓN DO CAPÍTULO 3
- IM: Tocamos a frauta ou o ukelele		CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN



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.

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 3 teremos que introducir un código que nos dan ao final do capítulo 2 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 vento e corda. 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 figura da branca, coa sílaba rítmica "meeel".



Interpretación (IM)



Xana, irmá de
Xela,
ensinaranos a
sacar proveito
da nosa
pandeireta.



Neste apartado poderemos aprender a tocar diferentes instrumentos. Neste capítulo poderemos tocar tamén a frauta e o ukelele.

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.

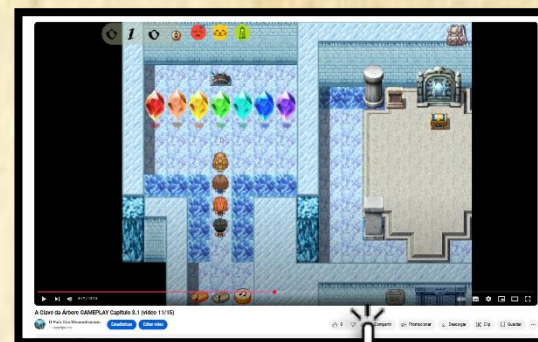


MODO HISTORIA

CAPÍTULO 2: A resonancia do talo oco

3.1. O novo cancionero

Coma no capítulo 1, teremos dispoñibles os *gameplay* do xogo. Neste caso, o subcapítulo 3.1. está dispoñible na seguinte:



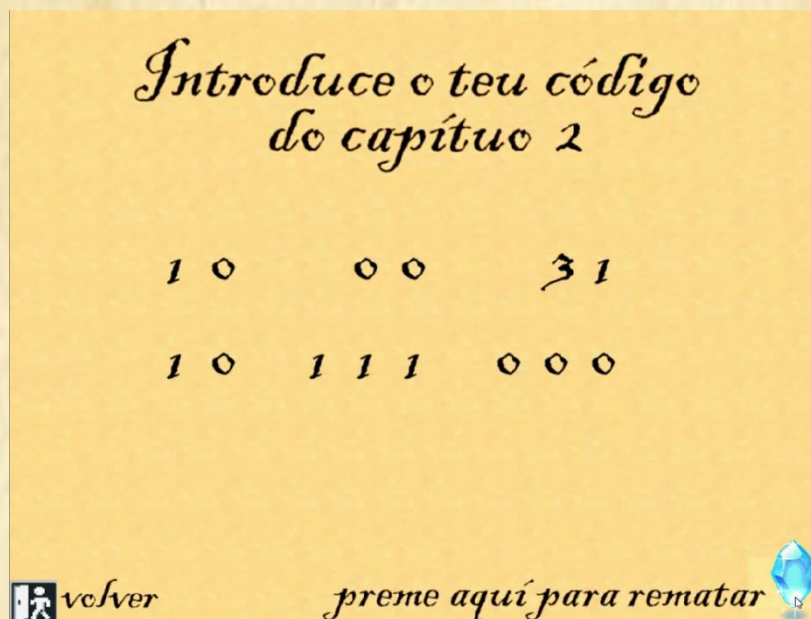
ESCANÉAME

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 2 dásenos un código que teremos que introducir agora, no comezo do capítulo 3. Este serve para que se garde os progresos acadados no capítulo anterior (cartos que tiñamos, obxectos e nivel de dificultade). Na guía do capítulo 2 explícase o necesario para introducir o código se é que non o temos.

Un código para poder xogar a partida en nivel 1 sería o seguinte. Se queremos xogala en nivel 2 ou 3 só teríamos que modificar o primeiro número da serie:



Ditados rítmicos e melódicos

Na cova de xeo de Terrabranca teremos que superar uns quebracabezas que non son máis que resolver uns ditados rítmicos e melódicos a través dos sons da propia cova.

Actividade dixital 1 (Modo Historia - MH)

- Ditados rítmicos e melódicos repasando as figuras traballadas



O novo cancioneiro

Dende que obtemos o libro poderemos acceder a el na mochila para saber as cancións que nos faltan por recompilar. Desde que Domingo nos desbloquea as primeiras, poderemos escoitalas directamete dende aí premendo na icona correspondente:

Actividade dixital 2 (Modo Historia - MH)

- Escoita de cancións do cancioneiro popular galego



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:

- Recóllense 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 muiño da laxiña*” recompilada nesta recollida como a número 50 do volume I, tomo II. Informante: Maruxa de Bande.
 - “*Miña fousinha*” 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 fonte*”, Informante: Florentino (60)
 - “*A gaita de Cristovo*” Informantes: veciño de Carnés 13b
 - “*A vasoira*”, Informante: Dorinda (85)
 - “*Eu vou ver a miña fraga*”, Informante: Antonio (71)
- Recóllense tamén unha adaptación do *Cancionero Gallego*, de Eduardo Martínez Torner & Jesús Bal y Gay
 - “*Paxariños que voades*” canción de berce 266.
- Outras adaptacións tradicionais: *Muiñeira de chantada*, *Muiñeira de Lugo* e *A saia da Carolina* (creada co Guitar Pro 6)

- Música orixinal: A peza "Ollando as estrelas" que soa no menú principal foi creada co programa Pro Tools por Noé Rañón con voces de Suno.com.
- O resto de músicas que soan no xogo son da librería do RPG MAKER MZ.
- Resto de sons:
 - 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/>

