

Batería Humana

Autoría - Diego Dorado equipo pedagógico Educar

Laboratorio/s - Multimedia

Duración - 1:30 hs

Edad - 9 a 13

Objetivos:

Desarrollo de competencias lógico-computacional basado en conocimientos de un lenguaje de programación para chicos/cas.

Contenidos:

Software Scratch. Interfaz. Disfraces, captura. Bloques para programar. Sonidos: captura, edición.

Etapas

1. Introducción:

¿Escucharon hablar del “beatbox”?

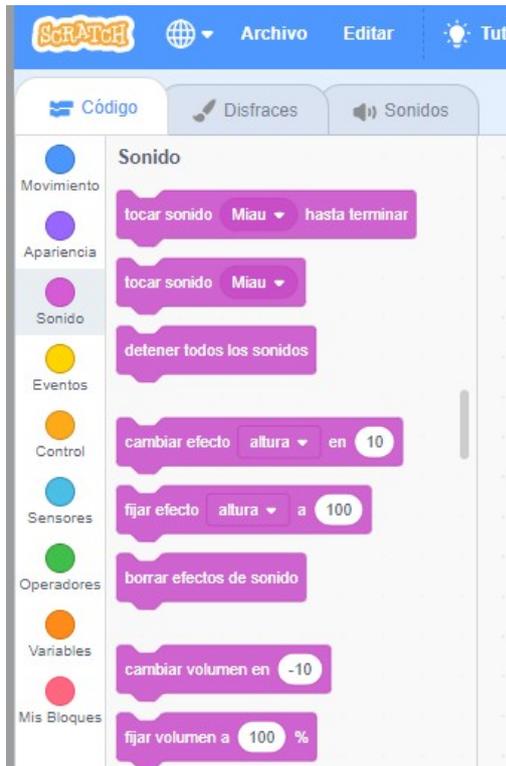
¿Podremos crear un instrumento con nuestros propios sonidos?

¿Programaron alguna vez?

2. Desarrollo: Ver video <https://youtu.be/PTeJVBAAmUM>

Los desafiamos a crear y combinar sonidos de batería con imágenes, programándolos en Scratch.

Comenzar en <https://scratch.mit.edu/> y crear un nuevo proyecto.



Combinación de comandos

Ir a “sonidos” y grabar un sonido percusivo, como de bombo. Editarlo para que no tenga silencios al comienzo y que sea corto.

Para esto, seleccionamos con el mouse el fragmento que queremos descartar, y luego vamos a “Editar” -> “cortar”

Ir a “programas” y ensamblar los bloques siguientes:

- Eventos -> al presionar la tecla “espacio”
- Sonido -> tocar sonido “grabación 1”

Probar tocando la tecla espacio como el sonido grabado se reproduce.



¿Qué otros sonidos podemos agregarle?

Repetir lo anterior para 3 o 4 sonidos más.

Pero cambiemos la tecla a usar para cada uno del bloque “al presionar la tecla x”.

Ahora, acompañar con un efecto visual, vamos a crear distintos “disfraces” para cada sonido. Podemos hacerlo con imágenes que encontremos en internet, dibujandolas nosotros, o bien, sacandonos fotos con la cámara web. Probemos con esto último.

Vamos a “disfraces” y nos tomamos una foto por cada sonido que hayamos hecho. Para ello, hacemos click en el icono de la cámara de fotos. Volvemos a “programas” y agregamos estos bloques a los creados anteriormente.

- Apariencia -> Decir: “Aghh” (o cualquier otra cosa)
- Apariencia -> Cambiar disfraz a “foto x”



3. Cierre:

Una vez tengamos nuestro instrumento armado, guardar proyecto en nuestro equipo e intercambiamos con un compañero para que prueben nuestro juego y probar nosotros el suyo.

Recursos:

- Computadora
- Software libre online <https://scratch.mit.edu/>
- Conexión a internet