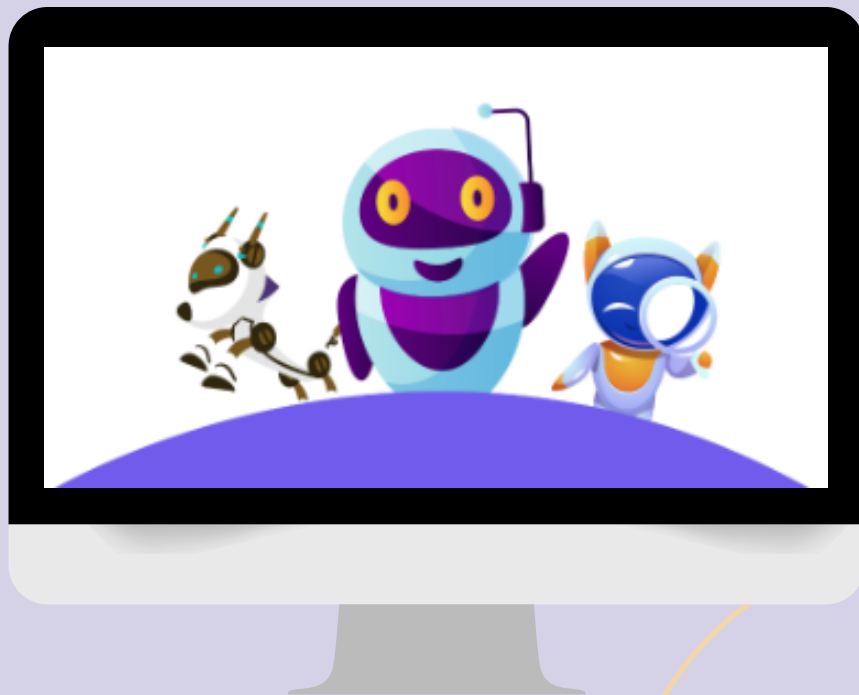


HACER MÚSICA (PARTE II)



wonderly

UNIDAD VI

A continuación se esbozan algunas orientaciones a tener en cuenta en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Para ello, plantearemos algunas actividades generales que consideramos desde el equipo de Wonderly como pertinentes y potenciadoras para el abordaje de los contenidos. Se considera que las clases están planificadas para una duración estimada de 60 minutos reloj y el recurso primordial para el desarrollo de las mismas es el acceso a internet mediante una computadora/tablet. Sin embargo, la invitación es que puedan adecuar la propuesta de forma singular y situada a la institución educativa y al grupo-clase en particular.



ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 10

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Seguir conociendo la sección Sonidos• Aprender a crear música con dos instrumentos, a programar sonidos vocales y tocar una canción
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Crea música con dos instrumentos• Sonidos Vocales• Toca una canción
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video-misión: Crea música con dos instrumentos• Video-misión: Sonidos Vocales• Video-misión: Toca una canción• Desafío 5: Hacer música. Parte 2
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Trabajo en equipo (dos integrantes)
La propuesta	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: Creando musiquita acompañada por dos instrumentos• <u>3º momento</u>: ¡Hora de la actividad integradora!• <u>4º momento</u>: Cierre



Clase 10

¡Vamos a hacer un concierto con Scratch!

Primer Momento: Introducción

Para iniciar este encuentro, puedes anunciar que hoy será la finalización de la sección *sonidos* con Scratch. En esta oportunidad seguiremos indagando sobre los elementos que aún quedan por descubrir del código de bloque: **magenta**. *¡Vamos a comenzar!*

Segundo Momento: Creando musiquita acompañada por dos instrumentos

Para el desarrollo de estas últimas temáticas referidas a *sonidos*, puedes visualizar junto al grupo el video-misión llamado: *crea música con dos instrumentos*.

Allí aparecerán los pasos a seguir con respecto a la misión que se propone que tiene por objetivo la creación de música pero con la dificultad y desafío a la vez de programar dos instrumentos. Se utilizarán los códigos de bloques de color amarillo, naranja, magenta, morado y verde.



Consejo didáctico:



¡Educadores! Para lograr mayor comprensión de este tema, pueden dedicar unos minutos a la exploración y explicación del nuevo código de bloque de color verde llamado operadores. Estos permiten establecer diversas operaciones matemáticas, entre ellas: elección de números al azar, realización de uniones y divisiones, operaciones con números, unir texto y calcular la longitud de los mismos, entre otras cuestiones.

A su vez, puede resultar provechoso destinar otros instantes a explorar el código de bloque amarillo con la bandera verde que aparece en el video.

¡Invita a practicar a los estudiantes a programar dos guitarras haciendo clic en la bandera verde, para conocer cómo suenan ambas guitarras!

Seguidamente puedes proponer el segundo video-misión que será: *sonidos vocales*. Allí los alumnos aprenderán el paso a paso de la programación sobre sonidos vocales específicamente.



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, para trabajar con este video, recuerden que el primer paso está en remarcar que el protagonista de esta animación es el micrófono, por ende los estudiantes deben seleccionarlo para comenzar. El segundo paso será la utilización del bloque amarillo (eventos).

Aquí también se vuelve a programar con el bucle de repetición (color naranja), puede resultar provechoso repasar sobre sus usos.



Para finalizar con el desarrollo de la temática, por último puedes mirar junto a los estudiantes el video-misión: *Toca una canción*. Aquí se programara utilizando los bloques de código de colores: amarillo, naranja y magenta.

Con respecto al bloque de código control “*por siempre*”, se usará por primera vez, y consiste que la acción del instrumento en este caso va a durar constantemente hasta que se vuelva a apretar la bandera verde.



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, recuerden que los videos se pueden pausar y retroceder las veces que sean necesarias para una mejor comprensión de los temas.

No olviden que los ejemplos que se detallan en los videos, los estudiantes pueden diseñar y programar libremente trabajando sobre cada proyecto.

Importante: Detenerse sobre el estado de avance del proyecto de cada estudiante.



Tercer Momento: ¡Hora de la actividad integradora!

¡Es momento de aprender a combinar las diferentes herramientas de sonidos que aprendieron los estudiantes en esta clase!

Por ello, puedes proponer una actividad integradora en donde se articulen los contenidos desarrollados en los tres vídeos-misiones. La misma llevará el nombre: *Scratch-concert* y consiste en:

- ★ Destinar unos minutos para trabajo en grupo reducido de estudiantes. Allí deberán pensar entre todos qué sonidos vocales, instrumentos, personajes y canción desearían que estuvieran en el concierto. Deben anotar las ideas que surjan en el *Scratch-book*.
- ★ Momento de programar los instrumentos seleccionados de la pizarra de Scratch siguiendo el paso a paso.
- ★ Seguidamente, se enfocarán en la programación de los sonidos vocales elegidos por el grupo y llevarlos a la práctica para que los personajes puedan cantar.
- ★ Por último, deben programar el micrófono para que la animación pueda tocar la canción seleccionada por el grupo.

En función del tiempo, puedes proponer un intercambio sobre el Scratch-concert desarrollado por cada grupo con el resto de la clase.

Recuerda: ¡Siempre estimular la creatividad de los estudiantes!

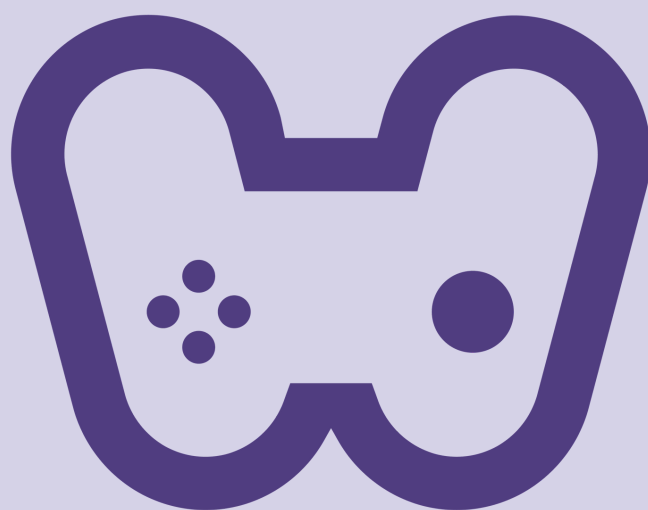
Cuarto Momento: Cierre

Para finalizar este encuentro, indica a los estudiantes que completen el quinto desafío llamado: *hacer música. Parte 2.*



A su vez, no olvides de generar el intercambio con las ideas principales en función del interrogante: *¿Qué aprendimos hoy?*





El placer de aprender tecnología