

## Cantando y creando música con Scratch

### ESPACIO CURRICULAR

Tecnología en articulación con:

## Música

Educación Primaria - 4° Grado | Segundo Ciclo



## Te Proponemos

Te proponemos divertirnos creando música con la ayuda de Scratch 3.0; para adentrarnos en los conceptos básicos de la programación.

## Con esta actividad lograrás

- Participar junto a toda la familia en la propuesta de producción musical;
- Utilizar como fuente sonora el propio cuerpo (la voz hablada, la voz cantada y otros sonidos corporales), instrumentos musicales y materiales sonoros no convencionales;
- Lograremos solfear (entrenar) musicalmente -en un nivel principiante- sobre las notas musicales representadas en scratch.

## Actividad sin internet



Como actividad inicial, te invitamos a que convoques a todos los miembros de tu familia, y armemos un equipo para comenzar con un juego musical increíble. ¿Te animas?



Lo primero que debes hacer es, una vez que estén todos, armar dos equipos, conformados por el mismo número de integrantes. En segundo lugar, cada equipo pensará rápidamente una canción que puedan cantar todos sin ningún instrumento; el equipo que cante toda la canción reproduciendo la mayor cantidad de sonidos similares de la canción sólo con la voz será el ganador.

El equipo perdedor deberá cantar la siguiente canción elegida por el equipo ganador.

Ahora bien, recuerda que debes tener mucha coordinación con el equipo ya que los grupos de a capela (o también nombrados como 'a capella') crean música únicamente a través de la voz humana, generando los sonidos, el ritmo, la melodía y la armonía necesaria, sin necesidad de ningún instrumento musical.

### Reglas del juego:

- 1) El juego debe jugarse en equipos con la misma cantidad de integrantes;
- 2) La canción a cantar debe ser una canción popular, de estos últimos años, y que sea conocida por todos los y las integrantes;
- 3) Si una pareja copia la canción será descalificada.
- 4) El tiempo de espera para pensar la canción es de 1 minuto; sino el otro equipo puede adelantarse y ganarle la partida.
- 5) Diviértete.

## Actividad con internet



A continuación, te proponemos realizar un coro –al igual que en la actividad anterior- pero con sólo instrumentos dentro de Scratch 3.0.

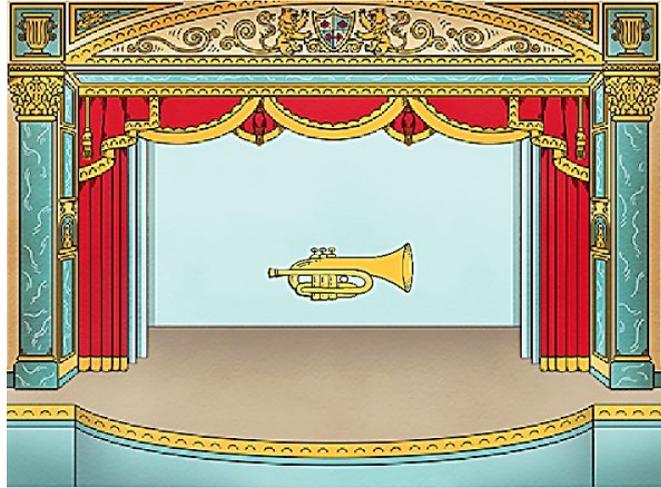
Recuerda que Scratch es un programa que utiliza una interfaz con programación por bloques. Con el podrás



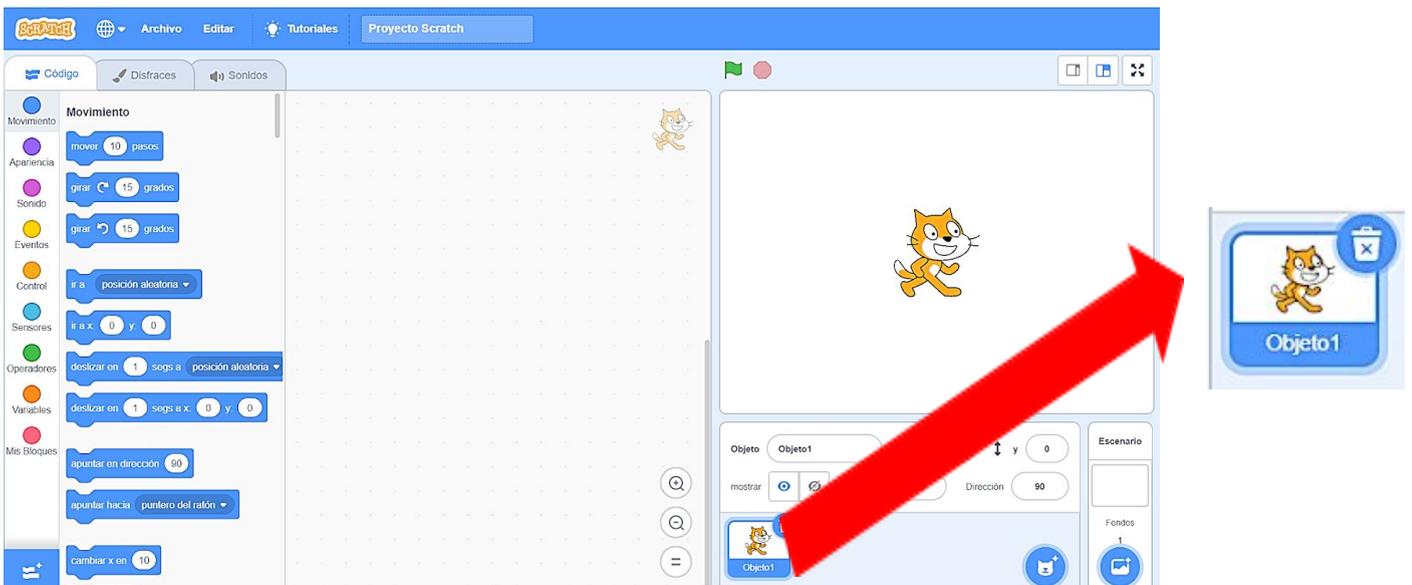
programar tus propias historias interactivas, animaciones y juegos. Puedes entrar de manera virtual (online) a través de éste link: <https://scratch.mit.edu/> , o también lo puedes bajar a tu computadora desde este enlace de acceso: <https://scratch.mit.edu/download>



Para esta ocasión, programaremos –dentro de Scratch- un coro de trompetas, con la intención de solfear (entrenar musicalmente) para conocer las notas musicales con el programa. ¿Cómo lo haremos? Continúa leyendo y lo descubramos juntos.



**PASO 1:** Una vez dentro del programa, lo primero que debes hacer es eliminar al personaje que viene como predeterminado. ¿Cómo lo harás? Debes dirigirte a la sección que está ubicada en la parte inferior derecha y presionar sobre el símbolo de basura que está arriba del personaje, y éste se eliminará.



**PASO 2:** Con el personaje predeterminado eliminado, tenemos que agregar un instrumento, en este caso, elegiremos la trompeta. Iremos al botón de ‘elegir un objeto’ y optamos por la trompeta. Recuerda que para ver los instrumentos disponibles pulsa en la categoría música. Luego elegiremos un fondo (o escenario).

2



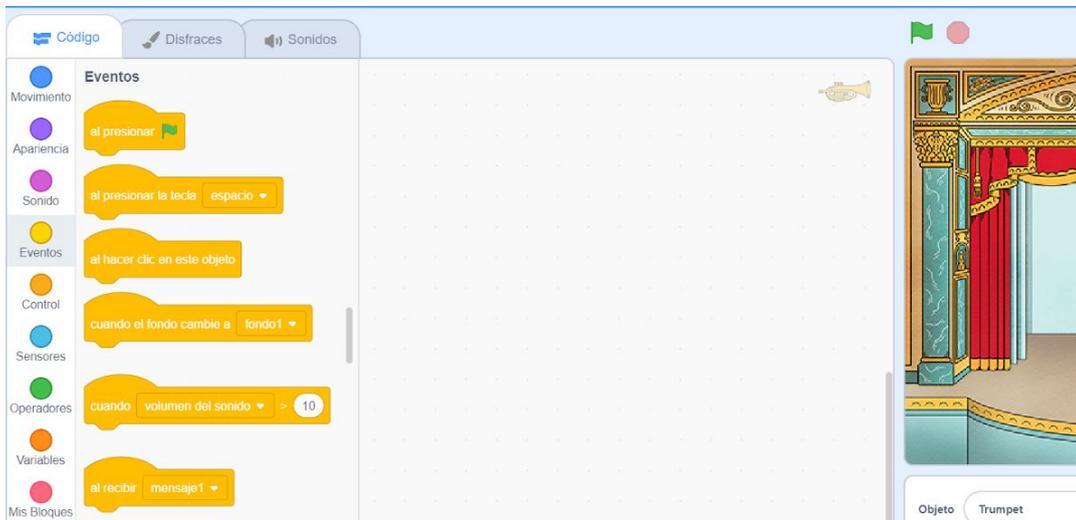
Trumpet

Fondos

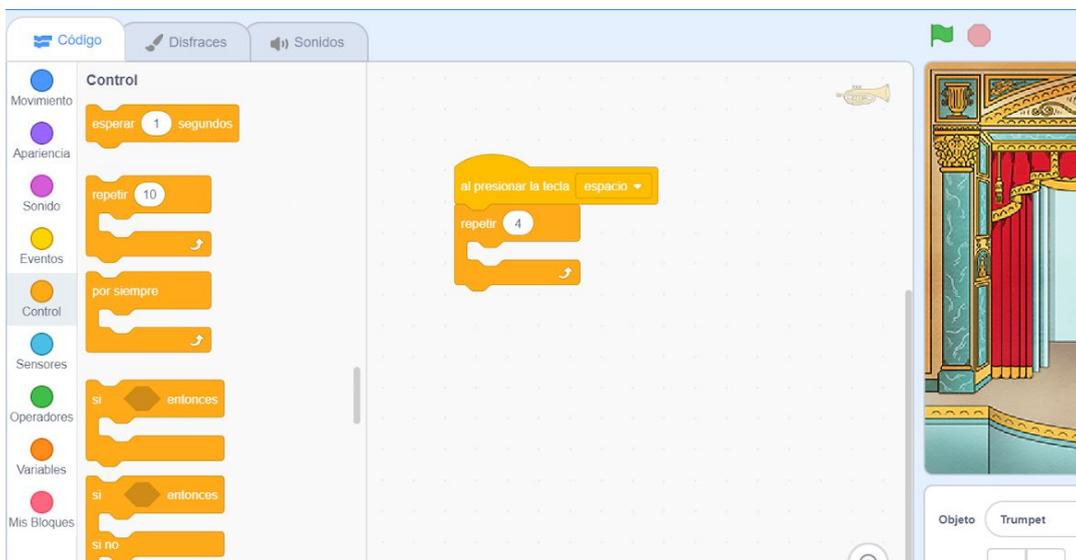


**PASO 3:** Coloca la secuencia de comandos para generar una melodía y comenzar a producir sonido desde la trompeta. ¿Cómo lo hacemos? Presionamos el objeto (la trompeta) y luego irás a la sección de 'Códigos'. Posteriormente, te dirigirás a la sección de comandos de 'Eventos', y elegirás el primer bloque de 'al presionar la tecla espacio'. Recuerda seleccionar la tecla con la cual harás sonar el instrumento, en este caso elegiremos la tecla espaciadora. Y luego elige los diversos sonidos en los demás.

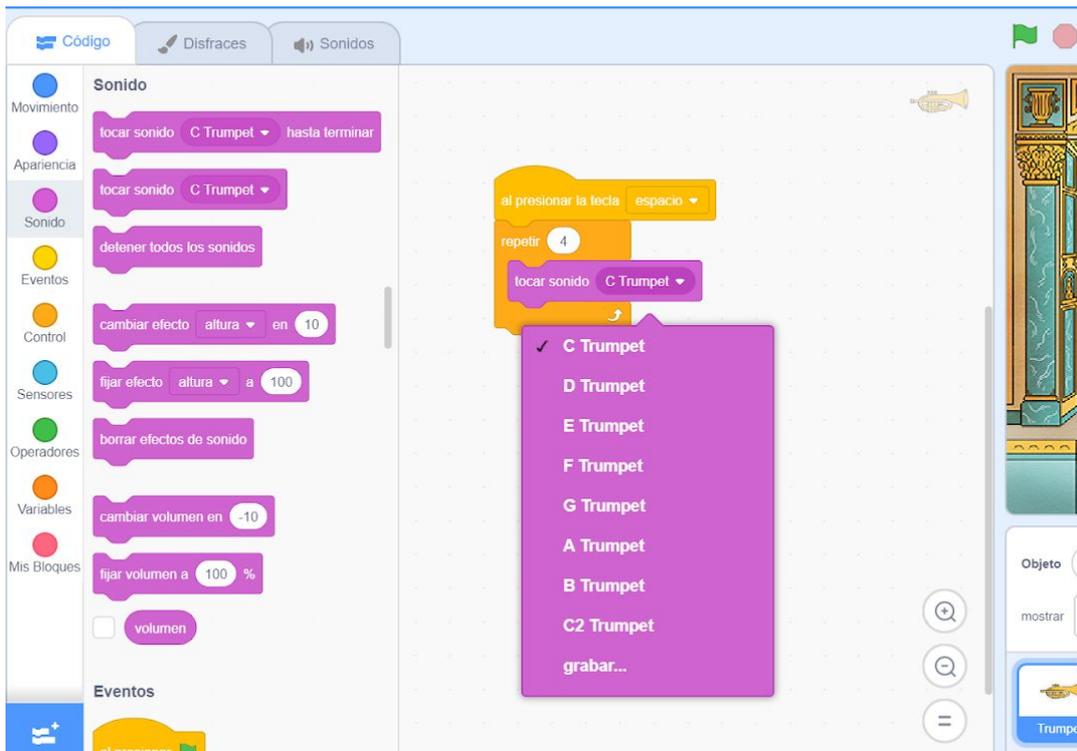
3



Una vez seleccionado el objeto, presiona la sección de 'Eventos', y luego presiona y arrastra el bloque 'al presionar la tecla espacio'

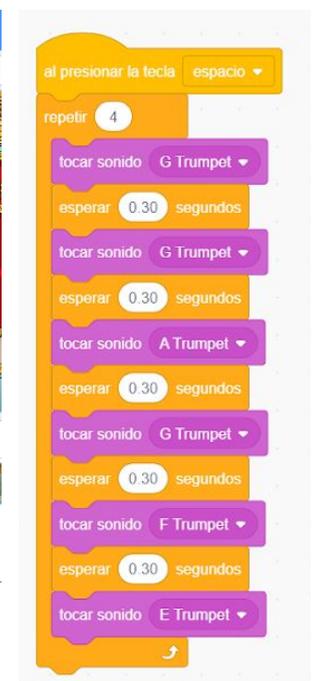
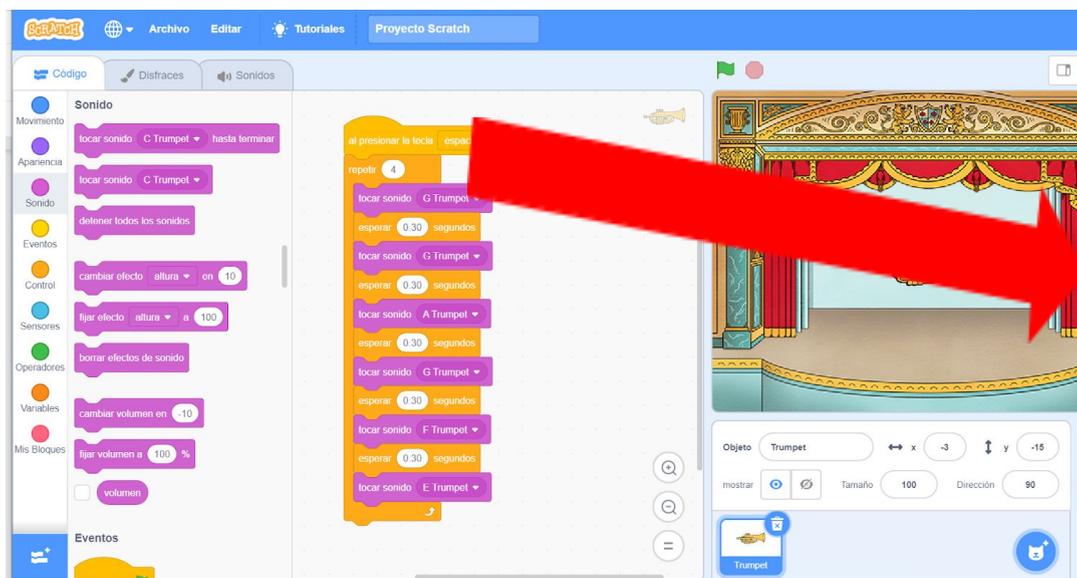


Una vez colocado el bloque de 'al presionar la tecla espacio', selecciona la sección de "Control" -en la columna de códigos- y arrastra el bloque 'repetir' y coloca las veces que quieras que la secuencia se repita.



Luego de colocar el bloque de repetición, presiona en la sección de “Sonido” -en la columna de códigos- y presiona y arrastra, colocando dentro del bloque de repetición, el bloque de ‘tocar sonido ...’, y luego presiona en su lista de despliegue y fija la opción de ‘G Trumpet’. Luego sigue colocando los demás bloques de la secuencia.

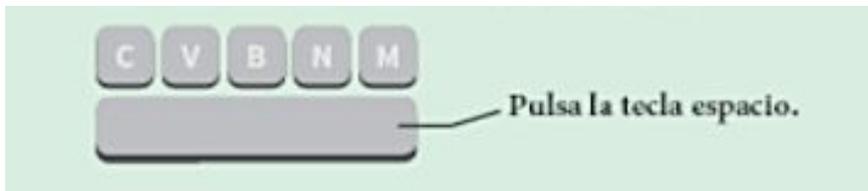
**ATENCIÓN:** Recuerda que el bloque de ‘esperar ... segundos’ lo podrás encontrar en la sección “Control” -de la columna de códigos-.



**Puedes elegir diferentes sonidos y tonos del instrumento**

**PASO 4:** Solo resta presionar en la tecla espaciadora para hacer sonar nuestra trompeta.

# 4



Recuerda que puedes hacer estas y miles de combinaciones musicales con otros instrumentos siguiendo similares pasos. Trata de buscar más combinaciones para seguir solfeando (entrenando) musicalmente. Luego ¿Te animas a incorporar otros instrumentos, como tambores y maracas? ¡Vamos, seguro podrás!

## Recapitulando

Con las presentes actividades podrás indagar el mundo creativo de la programación por bloques a partir de la música, y con ello podrás acceder a las principales funciones de la programación junto a Scratch. Ahora sí, ¡a divertirse jugando y creando!