

# Clase 4: Grabación de sonido, y Utilización del Bloque de Espera y el Bloque de Velocidad

En esta clase, los estudiantes aprenderán cómo grabar sonido y reproducirlo mientras el personaje está en movimiento. Los estudiantes también intentarán sincronizar el movimiento del personaje con la música.



### Debate (5-10 minutos):

El bloque morado Decir dará al personaje una burbuja de diálogo o bocadillo con cualquier texto que se elija. Pero los niños pre-alfabetizados encontrarán el bloque verde de Grabación mucho más útil. Puedes grabar cualquier cosa que quieras, y reproducirlo en una secuencia de comandos.

Si se le da a un personaje un movimiento, así como un sonido, ambos comenzando en Bandera Verde, el movimiento y el sonido sucederán al mismo tiempo.

Si quieres sincronizar el movimiento con el sonido, puedes acelerar o ralentizar al personaje con el bloque de Velocidad, y puedes utilizar el bloque de Espera para hacer una pausa entre los movimientos para ralentizar la secuencia de comandos todavía más.

### Mecanismo (5-10 minutos):

- 1. Introducir sonido
  - Pulsar en el botón verde para mostrar la paleta de sonidos.
  - Mostrar cómo un personaje puede reproducir el sonido "pop".
  - Mostar cómo grabar un nuevo sonido.
- 2. Configurar desencadenamientos en Bandera Verde
  - Dar al sonido un bloque de Eventos de Bandera Verde.







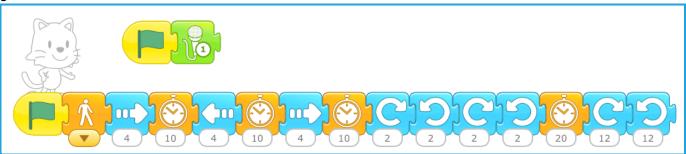
## Aprendiendo ScratchJr a través de "Juegos en el patio"

- Crear otra secuencia de comandos para el movimiento y darle un bloque de Eventos de Bandera Verde también.
- Mostrar cómo la bandera verde en la esquina superior de la pantalla desencadena los movimientos de los personajes, así como el sonido al mismo tiempo.
- 3. Ajustar el tiempo de la acción
  - Insertar bloques de Espera entre los bloques de Movimiento para pausar el movimiento del personaje.
  - Insertar un bloque de Velocidad al principio de la secuencia de comandos para mostrar cómo afecta al movimiento del total de la secuencia de comandos.

## Trabajo Autodirigido (20 minutos):

Programar un personaje para bailar el Hokey Pokey (canción) al compás de la canción. Tendrás que grabarte cantando la canción y hacer que comience en bandera verde. A continuación, haz que el personaje se mueva de acuerdo con los movimientos de la canción insertando bloques de espera o el cambiando la velocidad.

Aquí tienes una secuencia de comandos de ejemplo para el Hokey Pokey. Tus pausas pueden variar de esta secuencia de comandos, dependiendo de la rapidez o lentitud con que cantes el Hokey Pokey en tu grabación.



## Conclusión (5-10 minutos):

Pregunta a unos pocos estudiantes que muestren sus proyectos a la clase. Trata de seleccionar los estudiantes que hayan sincronizado satisfactoriamente a su personaje bailando a la vez que los movimientos de la canción Hokey Pokey.



