



### 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.

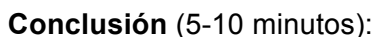
#### Mecanismo (5-10 minutos):

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



- Trabajo Autodirigido (20 minutos):**

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.



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.

