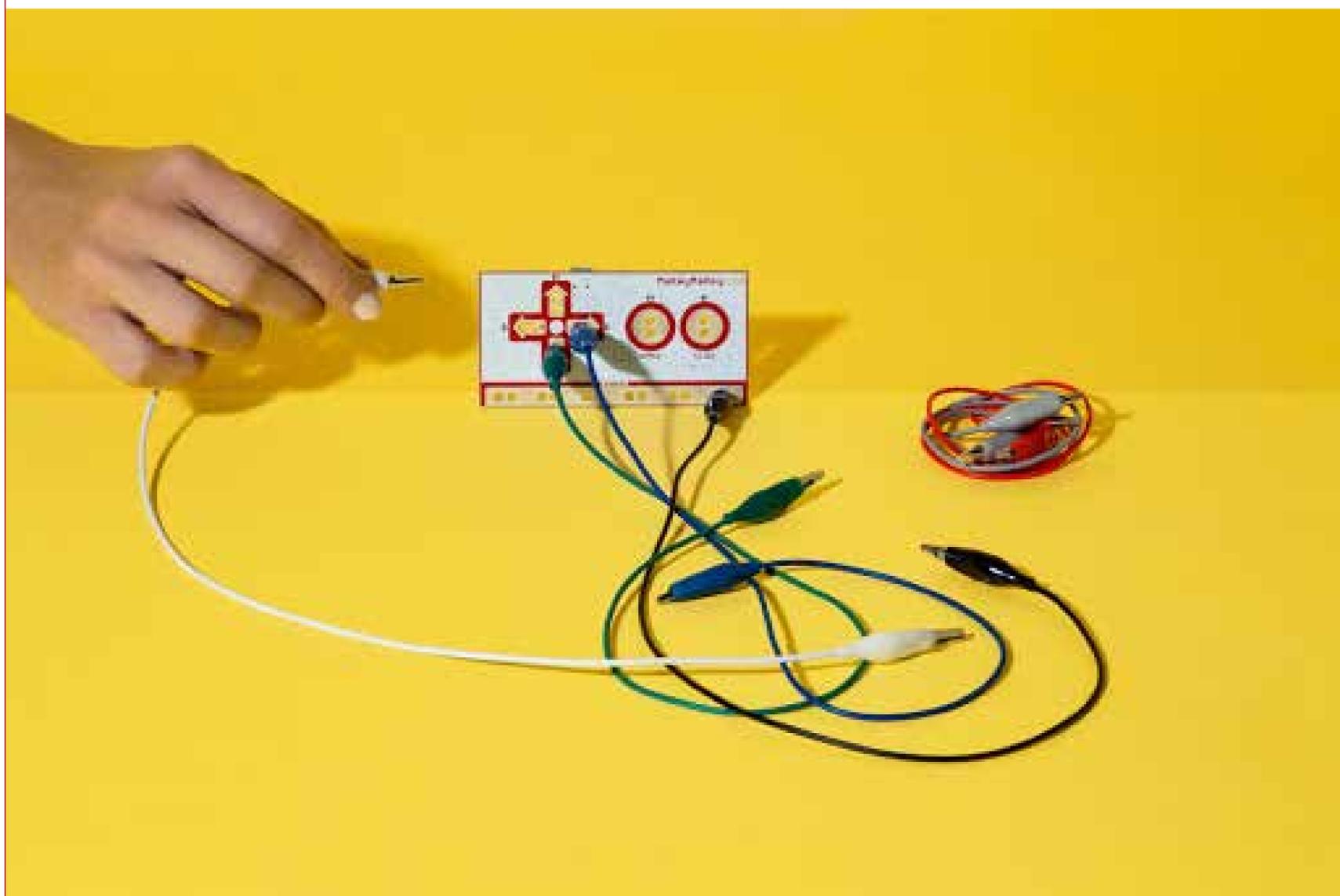


Eje contenidos digitales e interactividad



Experiencia: Muévete al
compás de la música





Introducción:

Esta experiencia inicia con la creación de un instrumento musical con material reciclado (fabricación y prototipo de baja, para posteriormente conectarlo con el **makey makey***, utilizando la plataforma, programarla y dar sonido a los instrumentos creados.

Implementando la estrategia didáctica de aprender haciendo y el uso de la gamificación, donde a través del enfoque **STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), se fortalece el desarrollo de competencias de creatividad e innovación, programación, pensamiento lógico, computacional, conocimiento y uso de la tecnología, obtención, tratamiento de la información y cultura tecnológica.

La experiencia se realizará en dos sesiones, de dos horas cada una.

*(Es una placa similar al mando de una video consola que simula ser un teclado o ratón, lo que permite enviar órdenes al ordenador al que se encuentre conectado).



Alcance:

" **Muévete al compás de la música**", busca que el estudiante:

- Comprenda qué es un **instrumento musical**.
- Realice la coordinación entre **sonido y movimiento**.
- Reconozca la placa electrónica del **makey makey y su funcionalidad**.
- Programa en Scratch y lo integre con el **Makey-Makey**.
- Realice un **juego colaborativo** para personas con **discapacidad visual** que busca el reconocimiento de **ciertos sonidos y realizar un movimiento**.

Objetivo:

Desarrollar el sentido auditivo y táctil por medio de instrumentos musicales, interpretando los sonidos del **makey makey**, memorizarlos y coordinar sus movimientos para emitir el sonido esperado.

Público objetivo:

Dirigido a estudiantes de **3ro a 5to grado**.



Metodología:

1 SESIÓN

“Conociendo los Instrumentos y sus sonidos” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección, Prototipado y Validación. Cuenta con **4 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza de la Tecnología y apropiación y uso de la tecnología.



2 SESIÓN

“Sonidos en el laberinto” En esta sesión se trabajarán las fases de Ideación, Selección, Prototipado, Validación y Conclusión. Cuenta con **3 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los EBC (Estándares básicos de competencia) Naturaleza de la Tecnología y apropiación y uso de la tecnología.



Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia se iniciará con un **reconocimiento inicial de la institución** donde se validará infraestructura, recursos, tecnologías y capacidad instalada con las que cuenta la institución para el desarrollo de la actividad.

La experiencia **“Muevete al compás de la música”**, se realizará en dos sesiones de **2 horas** cada una, donde se abordan 7 fases: Contextualización, observación, ideación, selección, prototipado, validación y conclusión. Fases que están inmersas en el proceso que incorpora cada experiencia en la que se vinculan **7 actividades**.

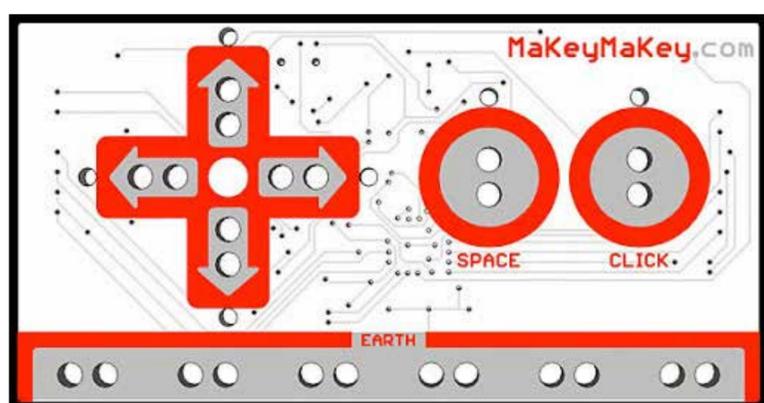
Cada experiencia cuenta con un planeador y una ficha pedagógica que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

***Nota:** Para el despliegue de la experiencia se sugiere realizarlo con un grupo máximo de 20 estudiantes



Recursos:

Kits Makey Makey

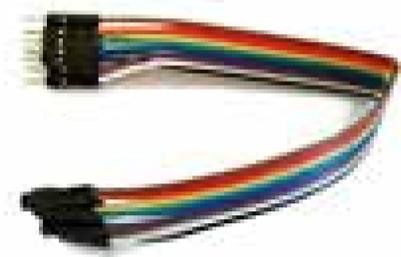


1 placa Makey Makey.

1 Cable USB
(Se conecta al computador).

Caimanes o conectores

1 cronómetro.



Computador



1 Computador.
(Conexión a internet).



Si está interesado en realizar esta experiencia o activar el programa contáctenos.

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 31 88000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 31 88000, ext. 11310

Aliados

