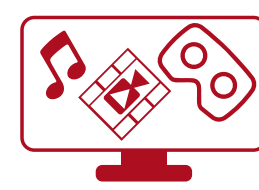


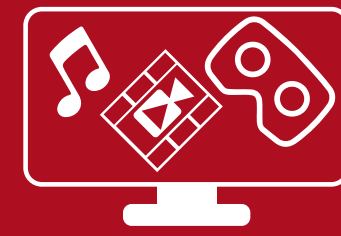
Eje contenidos digitales e interactividad



Experiencia: Música sin instrumentos



Vigilada MinEducación.
Res. No. 16740, 2017-2021.



Introducción:

Esta experiencia inicia con el conocimiento de los conceptos básicos de la música, los instrumentos musicales y como es el proceso a la hora de crear una canción brindándole a los participantes la oportunidad de interactuar con el **Makey Makey[1]** para la creación de melodías apoyándose en los programas digitales **Scratch[2]** y **Soundtrap[3]** para hacer melodías rápidamente, enlazando el Makey Makey a las diferentes partes del cuerpo.

Implementando la estrategia didáctica de aprender haciendo y el uso de la gamificación, donde a través del enfoque **STEAM**.

[1] Es una placa similar al mando de una videoconsola que simula ser un teclado o ratón, lo que permite enviar órdenes al ordenador al que se encuentre conectado.

[2] Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.

[3] SoundTrap es una plataforma online que te brinda alternativas como conectar su propio instrumento, incorporar una canción o de algún instrumento grabada con el micrófono de la computadora o móvil



Alcance:

" **Música sin Instrumentos**", busca que el participante:

-Conozca los conceptos básicos y el proceso a la hora de **crear una canción**.

-Interactue con el **makey makey**, para la creación de melodías.

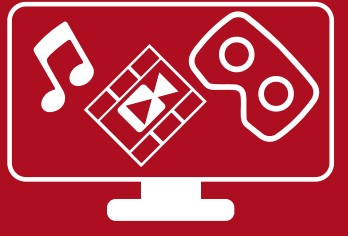
-Use el software **Scratch y Soundtrap** para hacer melodías rápidamente, enlazando el Makey Makey a las diferentes partes del cuerpo.

Objetivo:

Conocer los **conceptos básicos** de la música, instrumentos musicales, como es el proceso a la hora de **crear una canción** brindándole a los estudiantes la oportunidad de interactuar con el **Makey Makey** para la creación de melodías apoyándose en los programas digitales **Scratch y Soundtrap** para hacer melodías rápidamente, enlazando el **Makey Makey** a las diferentes partes del cuerpo.

Público objetivo:

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



Metodología:

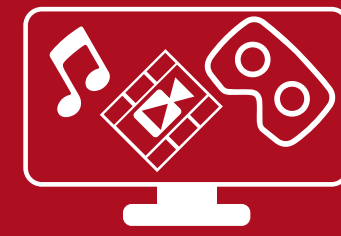
1 SESIÓN

“Conociendo la música” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección. 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

“Música sin Instrumentos” En esta sesión se trabajarán las fases de 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.



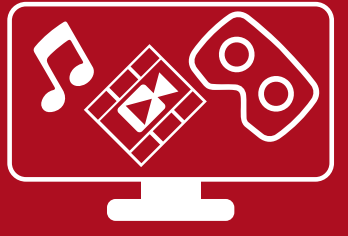
Despliegue de experiencia:

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 **“Música sin Instrumentos”**, 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**.

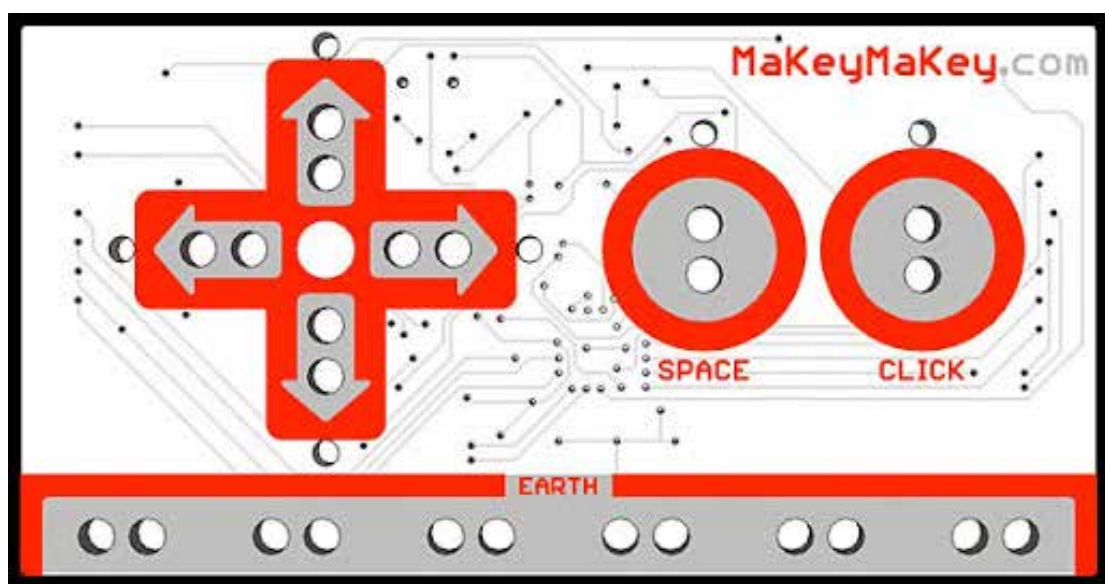
Cada experiencia cuenta con un planeador y una ficha pedagógica que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

***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.

Sintetizador.

Monitores de Audio Plano.

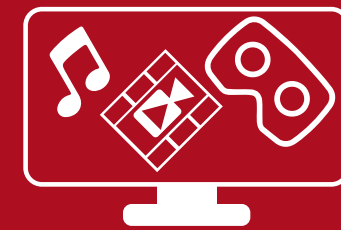
Base para micrófono.

Micrófono de condensador.

Video proyector.

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

