

El sonido de los animales

Objetivo:

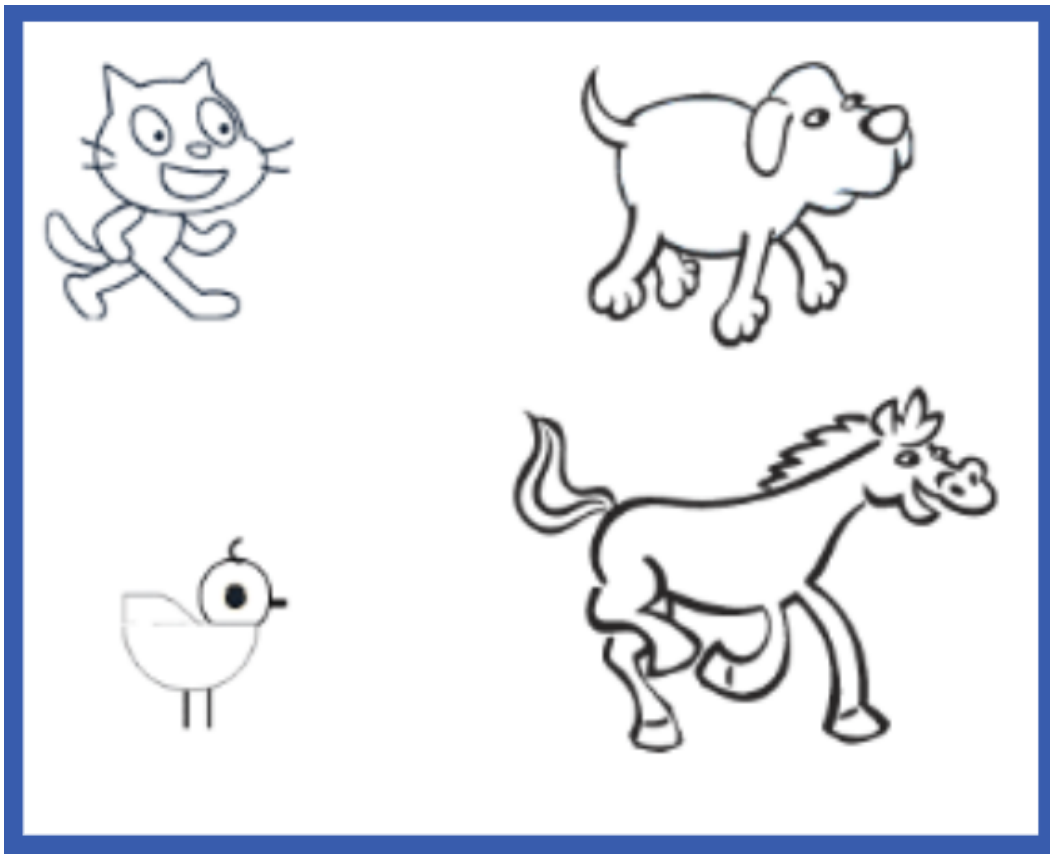
Creamos un panel con el dibujo de varios animales que al tocar sobre ellos emite su sonido.

Materiales:

- Cartulina
- Lápiz
- Clips
- Papel de aluminio
- Pegamento de barra
- Placa Make-Makey
- Latiguillos cocodrilo

Construcción del panel:

Dibuja 4 animales cerca de los bordes de la cartulina para facilitar posteriormente las conexiones.



- **Gato:** Coloca un clip sobre el gato
- **Pájaro:** Con lápiz (grafito), pinta y colorea un cuadrado en el borde de la cartulina junto a él. Colorea el cuerpo del pájaro y únelo
- **Perro y caballo:** Perfora el cuerpo del perro y del caballo y por detrás pega un trozo de papel de aluminio. Procura que el papel de aluminio llegue hasta el borde de la cartulina.

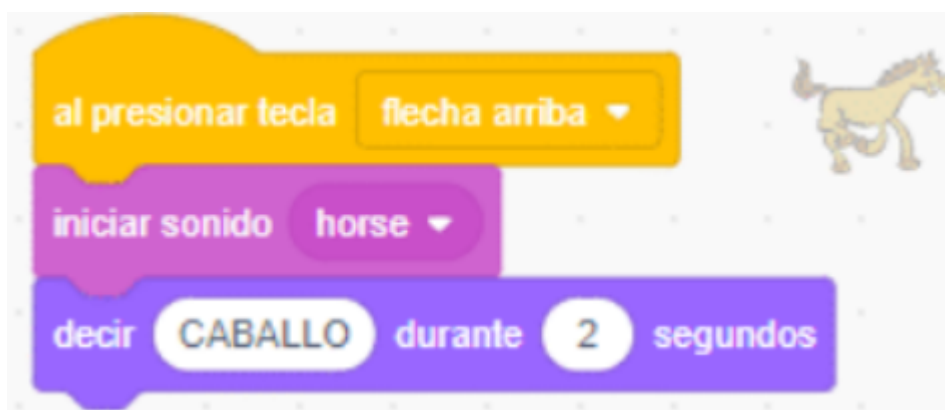
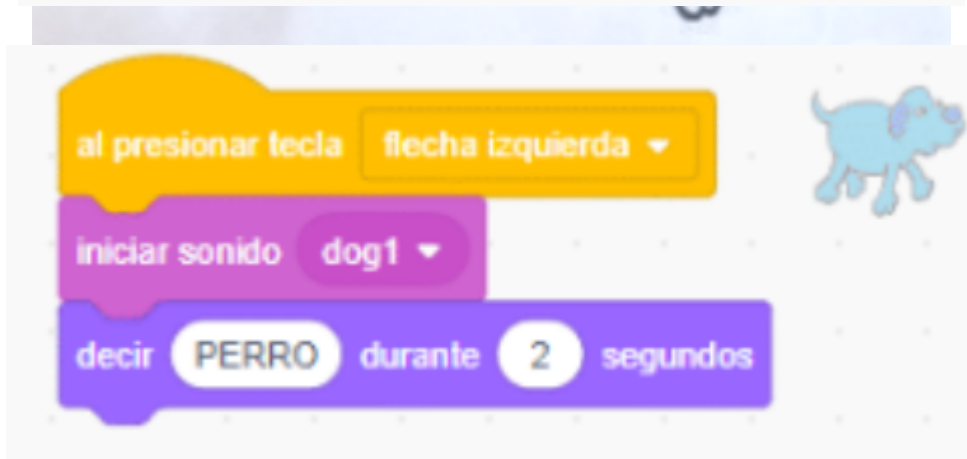
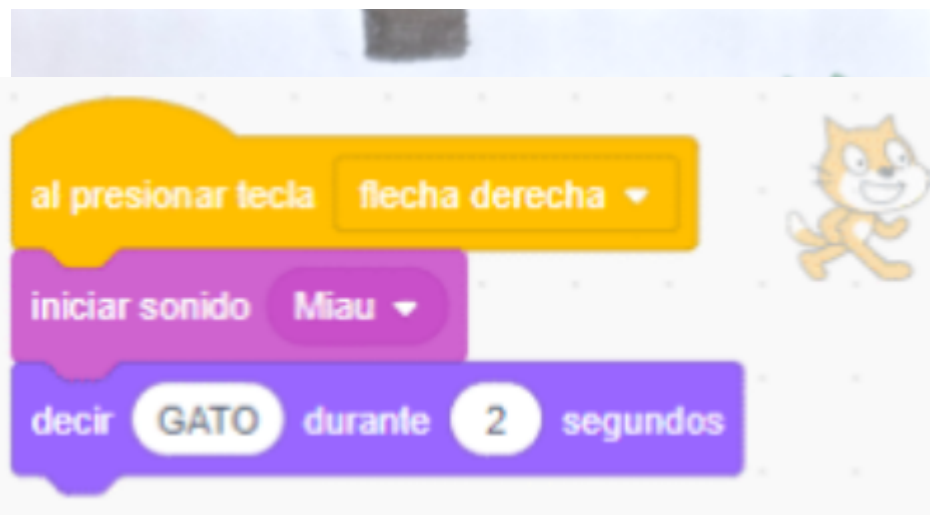
En la parte superior de la cartulina dibuja un cuadrado y píntalo con lápiz. Será el actuador para provocar la emisión de los sonidos

Programación:

Introducimos 4 personajes en Scratch que representen a cada animal.

Cada animal emitirá un sonido al presionar una determinada tecla del teclado:

- **Gato:** Flecha derecha
- **Perro:** Flecha izquierda
- **Caballo:** Flecha arriba
- **Pájaro:** Flecha abajo

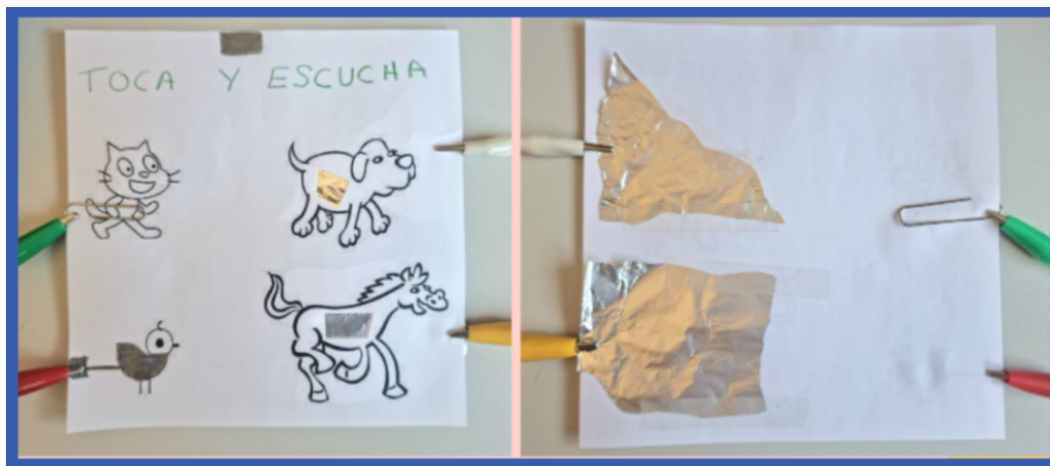


Si pruebas a pulsar las teclas que has programado, verás que scratch emite los sonidos de los animales seleccionados.

Conexión:

Para que los sonidos suenen al tocar los animales del panel, tenemos que conectar scratch con el panel de alguna manera. Utilizamos la placa makey-makey como intermediario.

Esta placa funciona como un emulador del teclado. Dispone de conexiones que emulan determinadas teclas. En el frontal encontrarás las teclas de cursor que hemos utilizado en scratch. Para accionar estas teclas, basta con conectar con un latiguillo cocodrilo cada flecha de makey makey con el material conductor del animal correspondiente a la programación.



Conecta otro latiguillo desde la conexión «earth» hasta el cuadrado «toca y escucha» del panel.



Prueba el panel:

Conecta la placa al ordenador utilizando el puerto USB. Con el programa hecho en scratch abierto y visible en la pantalla, toca con un dedo de una mano el cuadro «toca y

escucha» y con otro dedo el material conductor que has puesto en alguno de los animales. Comprobarás que suena el sonido de ese animal.