

# Prompts y consejos para: Chrome Music Lab



¿Qué es? Una plataforma de experimentos visuales e interactivos que permite explorar conceptos musicales (ritmo, melodía, ondas) de forma táctil. Es la herramienta perfecta para "ver" y "tocar" la música en la pizarra digital de Infantil.

## Ejemplo 1: El Pintor de Sonidos (Experimento Kandinsky)

Para trabajar la asociación entre el trazo libre (grafomotricidad) y la creación sonora abstracta.

- **Uso:** Abre el experimento "Kandinsky". Pide a un niño que dibuje formas simples en la pantalla: un círculo, un triángulo o una línea larga.
- **Qué buscamos:** La IA transforma cada forma en un sonido distinto (los círculos suelen ser voces, los triángulos percusión). Ayuda a los niños a entender que cada gesto tiene una consecuencia sonora, trabajando la expresión artística y la atención.

## Ejemplo 2: El Director de Orquesta (Experimento Spectrogram)

Para comprender las cualidades del sonido y comparar diferentes instrumentos o incluso su propia voz.

- **Uso:** Selecciona el "Spectrogram". Elige un instrumento (flauta, arpa, tambor) para ver cómo se "dibuja" su sonido en la pantalla. Si tienes micrófono, deja que los niños hablen o canten.
- **Qué buscamos:** Visualizar la diferencia entre sonidos graves y agudos o fuertes y suaves. Ver su propia voz convertida en colores y ondas ayuda a los niños a entender el concepto abstracto del sonido de forma totalmente concreta.

## Ejemplo 3: El Ritmo de los Monstruos (Experimento Rhythm)

Ideal para trabajar los patrones lógicos, las series y la coordinación rítmica básica.

- **Uso:** Entra en "Rhythm". Aparecerán unos personajes que golpean instrumentos. Los niños deben marcar puntos en una cuadrícula para crear un ritmo que los personajes repetirán.
- **Qué buscamos:** Introducir el pensamiento computacional y las series lógicas ("golpe-silencio-golpe"). Los niños experimentan con la estructura del tiempo musical de una manera lúdica y muy visual.

### 💡 El Consejo de Oro: "La Batuta Interactiva"

Al ser una herramienta muy visual, el mayor error es que el docente sea el único que toque la pantalla.

- **Truco Pro:** En el experimento de Kandinsky, haz que un niño dibuje su "emoción" del día (un garabato rápido si está nervioso, una línea suave si está tranquilo) y que toda la clase escuche cómo suena ese sentimiento.
- **Por qué es mejor:** Crea una conexión inmediata entre el gesto, la emoción y el sonido. Al dejar que ellos "toquen" la música, la pizarra digital deja de ser una televisión para convertirse en un instrumento musical gigante, fomentando la participación activa de todo el grupo.