

# Tarjetas Bailar



**Diseña una escena animada de baile con música y movimientos de baile.**

# Tarjetas Vamos a bailar

Haz las tarjetas en cualquier orden

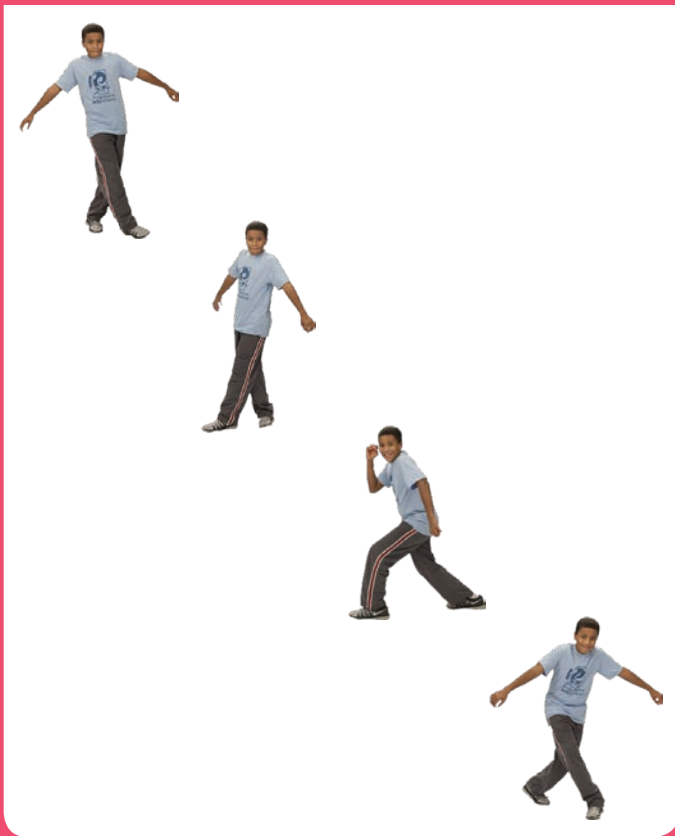
- **Secuencia de baile**
- **Dance Loop**
- **Reproduce música**
- **Turnarse**
- **Posición de partida**
- **Efecto de sombra**
- **Interactive Dance**
- **Efectos de color**
- **Dejar rastro**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

# Secuencia de baile



Haz un bailarín animado.



Vamos a bailar

1

SCRATCH

# Secuencia de baile

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN



Elige un bailarín.



Ten80 Dance



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces para ver los que tiene.

Gente

Fantasia

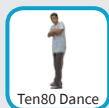
Bailar

Para ver solamente los objetos de baile, pincha en la opción bailar.

## PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.



Ten80 Dance

Escribe cuánto ha de esperar entre cada baile.

```
al hacer clic en [bandera]
  cambiar disfraz a Ten80 top R step
  esperar 0.3 segundos
  cambiar disfraz a Ten80 top L step
  esperar 0.3 segundos
  cambiar disfraz a Ten80 top freeze
  esperar 0.3 segundos
  cambiar disfraz a Ten80 top R cross
  esperar 0.3 segundos
```

Elige diferentes bailes

## PRUEBA

Pincha en la bandera.



# Dance Loop



Repite una série de pasos.



Vamos a bailar

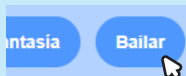
# Dance Loop

scratch.mit.edu

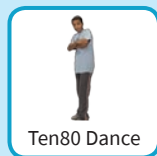
## PREPARACIÓN



Ve a la librería  
de objetos

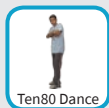


Pincha en la categoría bailar.

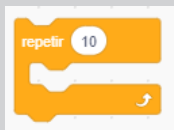


Elige un bailarín

## PROGRAMA



Añade el bloque  
de repetición a tu  
secuencia



Elige un posado para el  
bailarín.

Elige cuántas veces  
se repite el baile

## PRUEBA

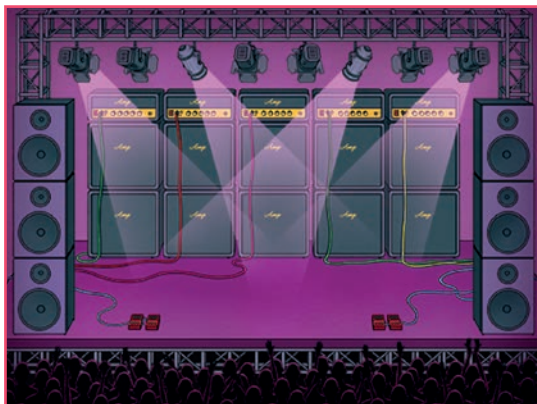
Pincha en la bandera.



# Reproduce música



Reproduce una canción de fondo.



Vamos a bailar

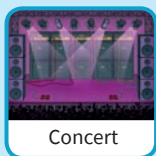
# Reproduce música

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



Elige un fondo



Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos

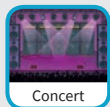


Elige un sonido de la categoría bucles

## PROGRAMA

Código

Pulsa en la pestaña código



al hacer clic en

repetir 10

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

Escribe cuántas veces deseas repetir

## TIP

Asegúrate de usar

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

y no

iniciar sonido Dance Celebrate

o si no, la música no terminará de reproducirse antes de que comience de nuevo.



# Turnarse



**Coordina a los bailarines para que uno comience después que el otro termine.**



Vamos a bailar

4

Scratch

# Turnarse

scratch.mit.edu

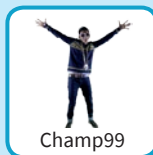
## PREPARACIÓN



Elige dos bailarines de la categoría bailar.



Anina Dance

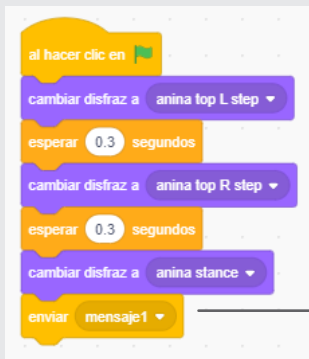


Champ99

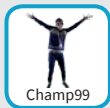
## PROGRAMAR



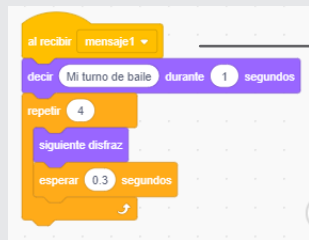
Anina Dance



Enviar mensaje



Champ99



Le dice al otro bailarín que comience cuando reciba el mensaje

## PRUEBA

Pincha en la bandera.



# Posición de partida

Dile a tus bailarines donde comenzar



Vamos a bailar

5

Scratch

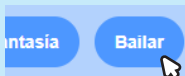
# Posición de partida

scratch.mit.edu

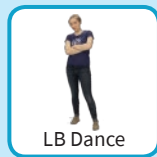
## PREPARACIÓN



Ve a la librería  
de objetos

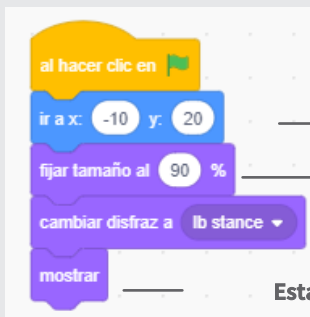
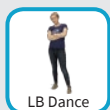


Pulsa en la categoría bailar.



Elige un bailarín

## PROGRAMA



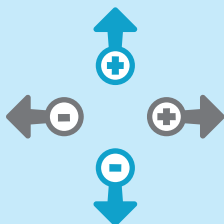
— Dile a tu objeto donde comenzar.

— Configura el tamaño.

— Elige el disfraz de comienzo.

Estate seguro que se muestra tu personaje

## TIP



Usa  para configurar la posición de salida

x es la posición de izquierda a derecha

y es la posición desde abajo hacia arriba del  
escenario

# Efecto de sombra

Hacer la silueta del bailarín.



# Efecto de sombra

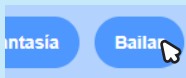
scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN



Elige un objeto de la librería



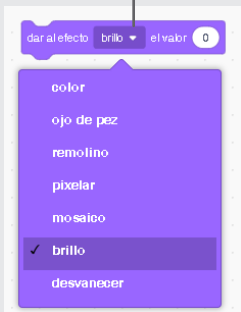
Click the **Dance** category.



Elige un bailarín.

## PROGRAMA

Elige el brillo desde el menú



Pon el brillo a -100 para hacerlo completamente oscuro..



## PRUEBA

Pincha en la bandera verde



Pulsa stop para parar.

# Danza interactiva



Presiona las teclas para cambiar entre bailarines.



Vamos a bailar

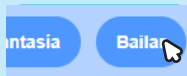
# Danza interactiva

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



Ve a la librería  
de objetos



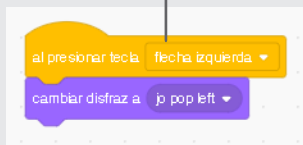
Pincha en la categoría bailar.



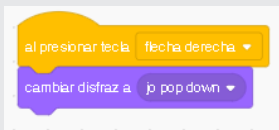
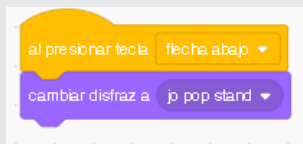
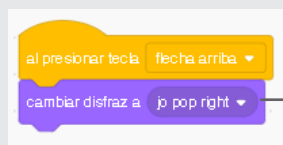
Elige un bailarín.

## PROGRAMA

Elige diferentes teclas para cada  
disfraz.



Escoge un disfraz del menú.



## PRUEBA



Presiona las teclas en tu ordenador.



# Efectos de color

Haz que el fondo cambie de color.



Vamos a bailar

# Efectos de color

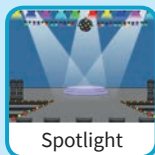
scratch.mit.edu



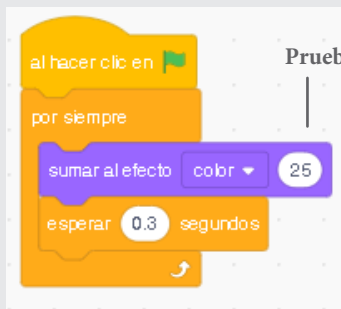
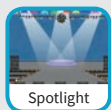
## PREPARACIÓN



Elige un fondo.



## PROGRAMA



Prueba diferentes números.

## PRUEBA

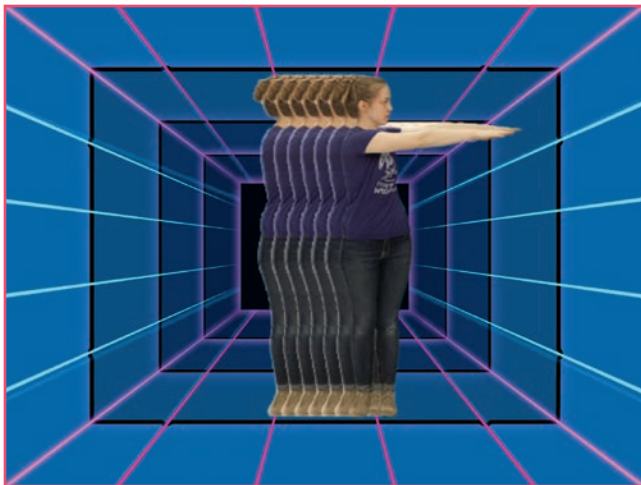
Pincha en la bandera.



# Dejar rastro



Sigue un camino mientras tu bailarina se mueve.



Vamos a bailar

# Dejar rastro

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN



Elige un bailarín en la librería objetos

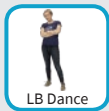


LB Dance



Pincha en el botón extensiones, pulsa lápiz y añade las extensiones.

## PROGRAMA



LB Dance



— Escribe cuántas veces se repite.

— Haz un sello con la imagen de tu objeto.

— Limpia todos los sellos.

## PRUEBA

Pulsa la bandera verde.

