





Iniciación ao Scratch a través do TEATRO

Secuencia de acompañamento e aprendizaxe guiada, non dirixida. Emerxe nun Obradoiro de Biblioteca Creativa no CEIP Figueiroa (A Estrada)





Para "Biblioteca Escolar, a ESCENA!"



Empregando

SCRATCH

Scratch é un proxecto da Fundación Scratch, en colaboración co Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab. Está dispoñible de balde en https://scratch.mit.edu



Programando Teatro con Scratch – 2025 por CompetenciaDixital está licenciada baixo a licenza Atribución-Compartir igual 4.0 Internacional CONTIDOS Exploración libre

CASTING (Figura)

- Bloque inicio (Eventos)
- Bloques quebracabezas (Movemento, Aparencia, Son)
- Bloque Agardar (Control)

VESTIARIO / MAQUILLAXE (*Traxes*) ESCENOGRAFÍA (*Fondo*) GUION – DIÁLOGO

ACTUACIÓN / COREOGRAFÍA

• Bloques bucle (Control)

SON – AMBIENTACIÓN

INCORPORACIÓN DE NOVAS PERSONAXES EXTRA: EXTENSIÓNS



Exploración libre









Exploración libre



Exploramos Scratch

Exploración libre pola interface e os bloques.

Posta en común:

Formas, cores, accións diferentes...

• Que vemos?

• Que observastes?

- Que imos facer con estes bloques?
- Que é un programa?

Programar, serie de pasos, ordes, serie de accións...

Bloques quebracabezas que son encaixables Bloques con chepa que son de inicio porque

non poden levar nada encima

É importante deixar que exploren, descubran, indaguen, non dirixir a programación.

- A secuencia de iniciación á programación realizarémola seguindo a seguinte lóxica:
- Casting de actores/actrices
- Vestiario / Maquillaxe
- Escenografía / Atrezzo Decorado
- Guión Diálogo
- Actuación / Coreografía
- Son

Traballamos en parellas ou algún tipo de agrupamento que favoreza a aprendizaxe colaborativa.

Comenzamos a programar!

(Poñémonos en contexto)

Somos directoras e directores de Teatro e acaban de chamarnos para darnos o encargo de crear e dirixir a nosa primeira obra...

Posibles respostas do alumnado Indicacións que poden ser de utilidade para as mestras





Ao premer na tecla espazo 💌



CASTING



Eleximos un/ha actor/actriz de entre as personaxes do Scratch (ou ben de imaxes previas cargadas no dispositivo).

Figura Figura1 Amosar 🗿 Ø	Image: mail of the second s
Figura 1	
	Escoller unha figura

Xa temos á nosa primeira actriz (ou actor):

Figura Abby $\leftrightarrow x$ -75 $\ddagger y$ 0 Amosar \odot \varnothing Tamaño 100 Dirección 90		
Figura Abby ↔ x -75 ‡ y 0 Amosar ⊙ Ø Tamaño 100 Dirección 90		
Amosar O Ø Tamaño 100 Dirección 90	Figure Abby	→ x 75 t v 0
	Amosar O	Tamaño 100 Dirección 90
	Amosar O Ø	Tamaño 100 Dirección 90





CASTING













- Como facemos que retroceda/que vaia cara atrás?
- Cando vamos cara adiante, sumamos pasos.
- Cando vamos para atrás, que facemos?

Restamos pasos

Como facemos para que se mova cara atrás?
 O retroceso coa "resta" de
 pasos é comprensible para

pasos é comprensible para alumnado que aínda non traballa números negativos Co bloque "mover 10 pasos" Engadimos o signo menos (-100)

• Cando incorporamos este comando -retroceder-, que pasa cando premamos a tecla espazo?

Nada! Non se move

O movemento realizado NON é visible para o ollo humano, parece que permanece no sitio. É un bo momento para introducir o comando Agardar/Pausa

- Imos ler o noso programa: "premamos espazo para comenzar, avanza 100 pasos e retrocede 100 pasos. Fai todo tan tan rápido que o noso ollo non é capaz de velo.
- A ver que atopades para que se deteña entre movemento e movemento, para poder apreciar como se move.

Podemos orientalos á categoría Control. Deixarlles que busquen e exploren que opción pode ser.

Bloque Agardar 1 segundo

Medio segundo é máis que suficiente para apreciar un movemento. Facerlles pensar que canto máis tempo poñan máis temos que agardar para ver/escoitar a seguinte acción.





Bloque quebracabezas da categoría Control





VESTIARIO/MAQUILLAXE



Agora que xa sabemos que a nosa actriz(actor) pode moverse pola escena imos ver como podemos facer cambios de postura/aparencia

• Onde podemos atopar as diferentes traxes da nosa personaxe?

A maior parte das Figuras de Scratch inclúen algún tipo de traxe que veñen coa nomenclatura a-b-c ou 1-2-3... Lapela Traxe

Volvemos á lapela Código.

- Como podemos facer para que a nosa personaxe cambie de postura, de traxe?
- En que categoría credes que deberiamos buscar?
- Que imos mudar?

Orientámolos se é necesario cara a categoría Aparencia. Cambiar a aparencia Cambiar o traxe

- Cal pode ser o bloque que precisemos para cambiar a aparencia, o traxe da nosa personaxe?
- Como temos que facer?

Bloque Mudar traxe a ...

Lapela Traxes



Bloque quebracabezas da categoría Aparencia







VESTIARIO/MAQUILLAXE



• Que pasa cando prememos a condición que inicia o programa (tecla espazo)?

Muda de posición/traxe

• Que pasa cando volvemos a premer para iniciar o programa?

Xa non muda máis de postura porque NON temos ningunha orde que indique que ten que volver á postura inicial.

Non pasa nada, so avanza. Non hai ningún cambio de traxe

 Que podemos facer para que comece sempre coa mesma postura, co mesmo traxe?

> Indicarlle ao inicio que cada vez que comece a escena comece co traxe A

Como o facemos?

Engadimos, arriba de todo, o bloque Mudar traxe a...

Lembrade incluír a PAUSA/AGARDAR senón o cambio de traxe NON será visible ao ollo humano.

Bloque quebracabezas das categorías Aparencia e Control







ESCENOGRAFÍA



Xa temos a nosa actriz(actor) na escena, mais fáltanos algo moi relevante no mundo do teatro:

- Que pode ser?
 Diálogos
 Sons
 Escenario
- O escenario -ou decorado- da escena.
- Onde podemos incluír ou mudar un escenario ou fondo para a escena?

Escoller un fondo

O Fondo selecciónase do mesmo xeito que a figurapersonaxe. Temos a opción de escoller algún predefinido, de debuxalo ou de cargar-subir algunha outra imaxe de fondo. Eliximos un fondo (no espazo de fondos da interface)







GUIÓN-DIÁLOGO



• Como podemos facer para que a nosa personaxe diga algo?

• En que categoría credes que pode estar o bloque que buscamos?



Imos traballar primeiro co diálogo escrito sobre a interface, non sonoro. Temos 2 opcións, o alumnado elixirá e poderemos debater as razóns entre quen elixiu unha ou outra opción.

Coa primeira opción, na que se indica o tempo, o diálogo aparecerá durante ese tempo na pantalla. Logo, desaparecerá. Coa segunda opción, o diálogo permanece na pantalla de xeito indefinido. NON hai ningún comando que dea orde de desaparecer.		
	Tras es oportu NECES progra aparez	sta experimentación ábrese a inidade de dialogar sobre a IDADE de indicar no ima cando quero que ian e desaparezan "cousas".

Bloques quebracabezas da categoría Aparencia







ACTUACIÓN/COREOGRAFÍA



- A nosa personaxe vai a estar sempre na escena?
- Como podemos facer para que entre e saia do "escenario"?

Amosarse/ Agocharse

Non!

• Antes de que comece calquera acción queremos que "Apareza" en escena. En que lugar colocamos o bloque "Amosarse"?

Non é preciso empregar o bloque Pausa-Agardar para apreciar o cambio de traxe, porque xa está incorporado o tempo de "espera" no comando "Dicir... durante... segundos". Ao inicio Xusto despois do bloque con chepa

Bloques quebracabezas da categoría Aparencia

Ao premer na tecla espazo 👻
amosarse
mudar traxe a abby-a
dicir Ola! durante 2 segundos
mover 100 pasos
mudar traxe a abby-d 🔹

Bloques quebracabezas da categoría Aparencia e Control

Ao premer na tecla espazo amosarse mudar traxe a abby-a dicir Ola! durante 2 segundos mover 100 pasos mudar traxe a abby-d agardar 0.5 segundos agocharse

- Tras rematar a escena queremos que "Desapareza! Do escenario.
- En que lugar situamos o bloque "Agocharse"?

Nesta ocasión SI é preciso empregar o bloque Pausa-Agardar antes do bloque "Agochar", senón NON serían visibles as accións posteriores ao diálogo ("mover" e "mudar de traxe a…").







ACTUACIÓN/COREOGRAFÍA



• Incorporamos agora movemento e outros textos-diálogos.



Combinamos bloques de movemento



Bloque en forma de C da categoría Control





RESUMO



Ata o de agora temos unha personaxe (actriz) que pode moverse polo escenario e pronunciar o seu guión cando corresponde.







SON-AMBIENTACIÓN



• Que lle falta á nosa escena? Imos argallar agora no Son para ambientar a escena.

- A onde temos que ir? Categoría Son Lapela Son
 Recomendamos introducir o Son ambiente como un "evento" independente. É dicir, empregando un novo comando de inicio que empregue unha condición propia para accionar dito programa.
 Na lapela Son poderemos engadir e escoller novos sons, tanto ofrecidos polo Scratch como sons incorporados por nós ou gravados no momento. Nun primeiro momento ao alumnado, xeralmente, gústalle explorar cos sons que trae o programa. OLLO!! se buscan sons específicos en Scratch teñen que facer a busca en inglés.
- Voltamos á Lapela Código. Como podemos activar os sons que engadimos na Lapela Son?

Exploración libre dos bloques da categoría Son

• Que descubristes? Que bloques atopastes?







Bloque quebracabezas da categoría Son







INCORPORACIÓN DE NOVAS PERSONAXES



⇔

Tamaño

10

Cando incorporamos novas personaxes temos que fixarnos moi moi ben en que personaxe temos seleccionada, pois é a que estamos programando. É dicir, hai que fixarse en que personaxe está "destacada" en morado ao seu redor, pois será sobre a que esteamos a decidir movemento, diálogo, accións etc.

Traballamos do mesmo xeito que ata o de agora. Exploración libre de forma autónoma: mirando os traxes-posturas das personaxes, incorporando movemento e diálogo-textos. Temos que ter en conta que o FONDO, o escenario, é COMPARTIDO, así como os son ambiente.

 Posta en común: Como facemos cos comandos que coñecemos para poder intercalar os diálogos de cada personaxe? Que pareza realmente un diálogo coas súas quendas de palabra.

Xogamos cos "tempos". Se unha personaxe está a falar, a outra agarda o MESMO TEMPO que lle asignamos a primeira para falar.

Con Pausa-Agardar



Figura

Amosar

Abby

Bear

Θ

Ø

Bear















EXTRAS

蛇 s

🥒 Fo

Aparencia

mudar fondo a

nudar fondo a

umar 25

fondo

Son

Engadir extensión

Traducir

Traduce texto a moitos idiomas.

📰 Códiac

Movemento

Aparencia

Son

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variábeis

Os meus

bloques



Engadir Extensións.

Scratch inclúe extensións que permiten traballar con novos bloques. Algúns aumentan posibilidades sobre a propia interface de programa, mentres que outros facilitan a integración de outros hardware abertos como a Placa Makey ou a MicroBit.

A extensión MÚSICA permítenos traballar coa escala musical, así como con diferentes reproducións de instrumentos musicais de corda, vento e percusión.

A extensión LAPIS permite deixar un rastro no camiño das personaxes. Permite debuxar na interface de Scratch, "baixando" o lapis, para deixar rexistro dos movementos programados. Moi útil para o traballo con xeometría.





Makey Makey

Fai calquera cousa cunha tecla.

