

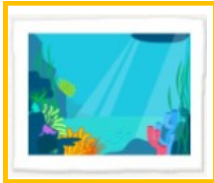


Caminando en el fondo del mar

1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo

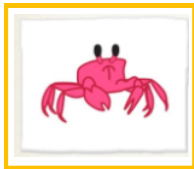


OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje

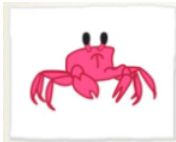


OK

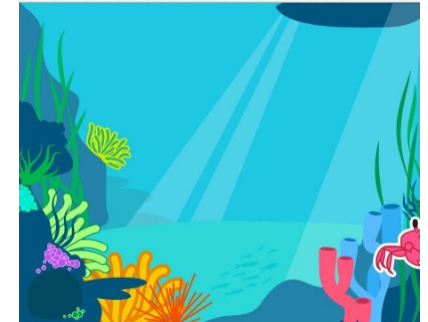
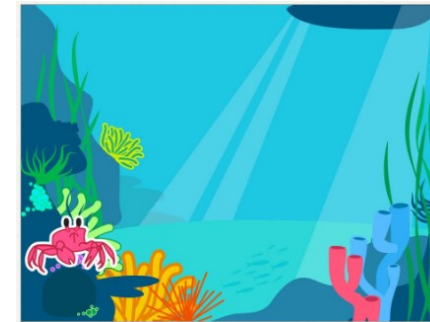


Borrar personaje mantener presionado

3. Movemos los personajes al lugar de inicio



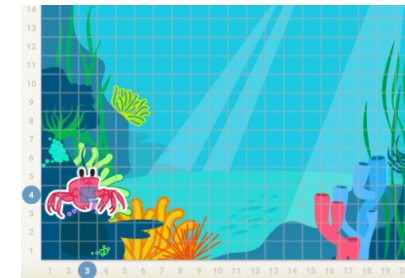
Colocamos a los personajes arrastrándolos



4. Programamos



Cuadrícula



- ¿Cómo harías para que el cangrejo a mitad de camino de un salto?
- ¿Cómo harías para que el cangrejo comience al tocarlo?
- ¿Y para que vuelva al punto de inicio y se oculte en el arrecife?
- ¿Cómo harías para que camine hacia atrás?



@catinagui

www.lospequesdemicole.blogspot.com

1. Programamos al cangrejo para que dé un salto



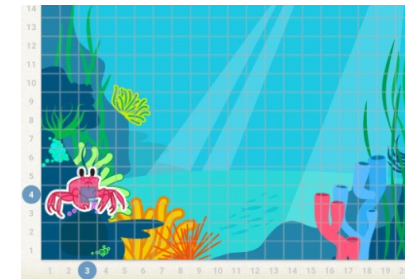
Cuadrícula



2. Programamos al cangrejo para que empiece al tocarlo



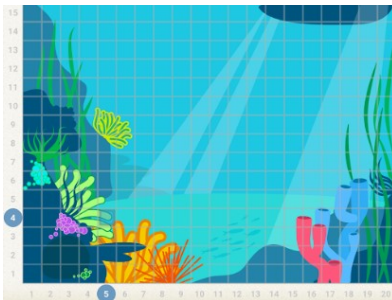
Cuadrícula



3. Programamos al cangrejo para ir nadando hacia atrás y desaparecer



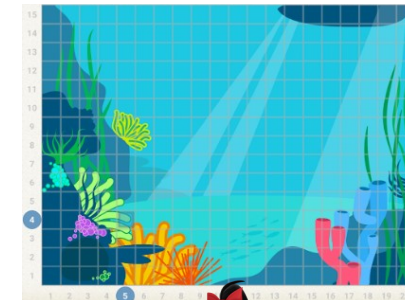
Cuadrícula



4. Programamos al cangrejo para ir nadando hacia atrás y desaparecer



Cuadrícula





Volando por el espacio y llegar a la Tierra

1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo

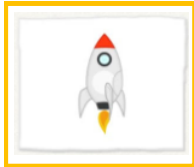


OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje



OK



Borrar personaje mantener presionado

3. Movemos los personajes al lugar de inicio



Disminuimos



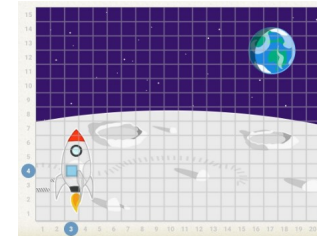
Colocamos a los personajes arrastrándolos



4. Programamos



Cuadrícula



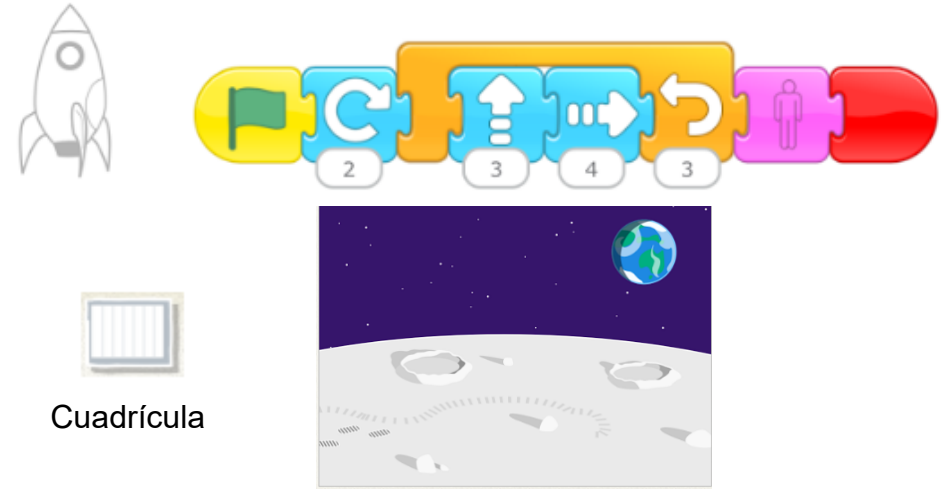
- ¿Cómo podríamos cambiar la velocidad del cohete?
- ¿Cómo lo haríamos desaparecer?
- ¿Y si se cruzase un cometa en su camino, qué pasaría?
- Y si añadimos un tercer personaje, ¿qué podría pasar?



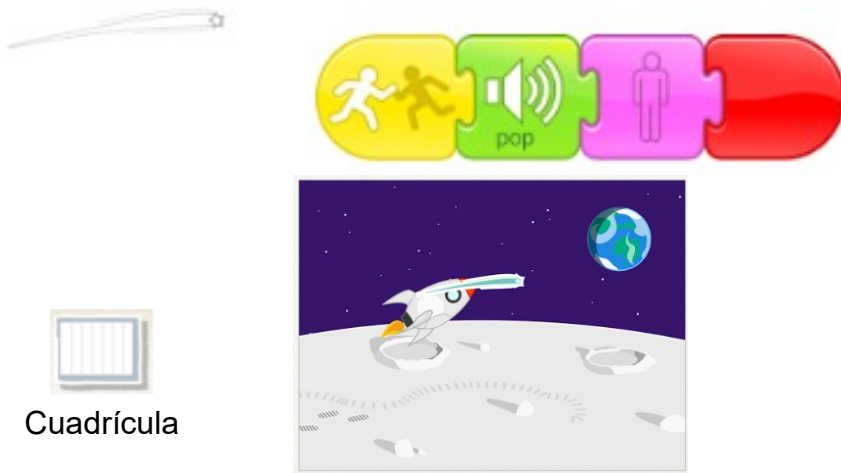
1. Programamos la velocidad del cohete



2. Programamos al cohete para desaparecer



3. Programamos otro personaje al tocarse



4. Programamos dos personajes más.





Volando sin parar

1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo

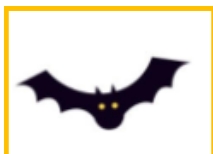
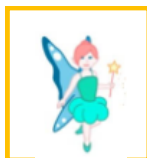


OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje



OK

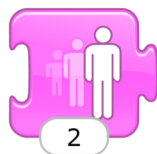


Borrar personaje mantener presionado

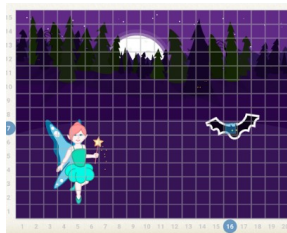
3. Movemos los personajes al lugar de inicio



Aumentamos



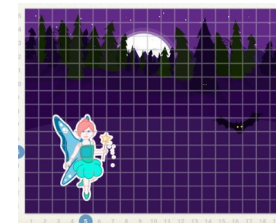
Colocamos a los personajes arrastrándolos



4. Programamos



Cuadrícula



1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo



OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje

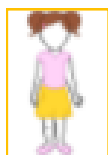


OK



Borrar personaje mantener presionado

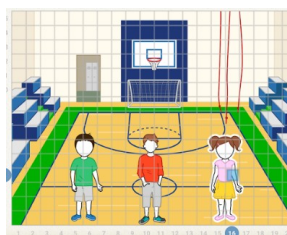
3. Movemos los personajes al lugar de inicio



Disminuimos



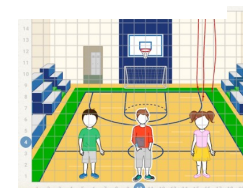
Colocamos a los personajes arrastrándolos



4. Programamos



Cuadrícula



Os animáis a editar a los personajes desde el editor de pintura.

¿Y si ahora los personalizamos?

¿Cómo podríamos insertar un elemento del entorno como personaje?

¿Cómo haríamos para que ese elemento bote una pelota?



1. Editamos a los personajes



1. Rellenar



2. Color



3. Seleccionar

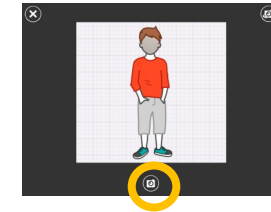
2. Personalizamos a los personajes con una foto



1. Cámara



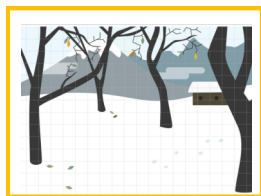
2. Seleccionar



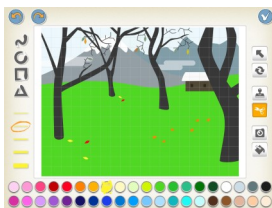
3. Hacer foto



1. Nuevo proyecto con dos páginas editadas



1. Seleccionar fondo



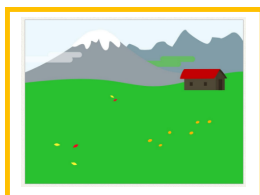
2. Editarlo



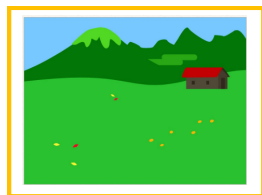
3. OK



Añadir página



1. Seleccionar fondo



2. Editarlo

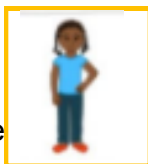


OK

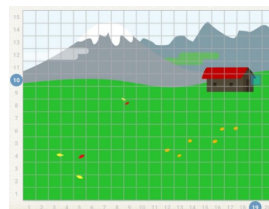
2. Elegimos al personaje de la primera página y lo programamos



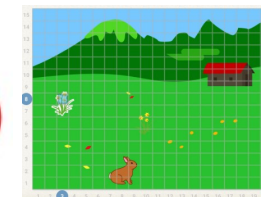
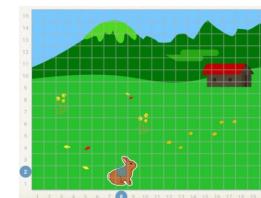
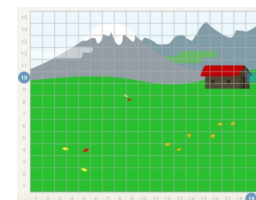
Nuevo personaje



OK



3. Elegimos personajes de la segunda página y los programamos



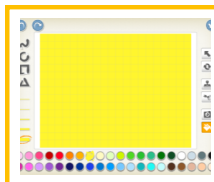


Programando juegos

1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo

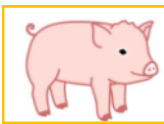
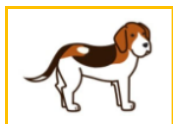


OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje



OK

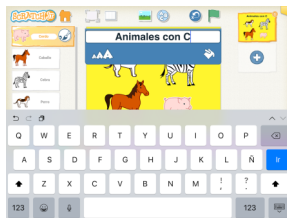


Borrar personaje mantener presionado

3. Escribimos



Añadir texto.



Escribimos texto en el escenario



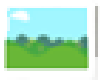
4. Programamos



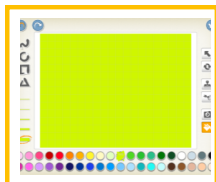


Programando juegos

1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo



OK

2. Creamos personajes



Nuevo personaje

1

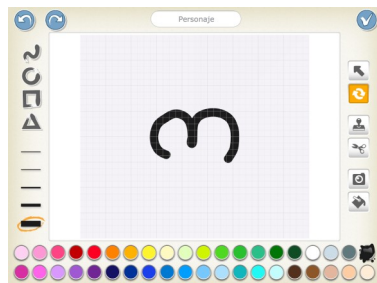
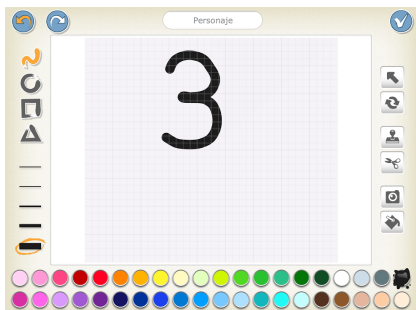
2

3

3



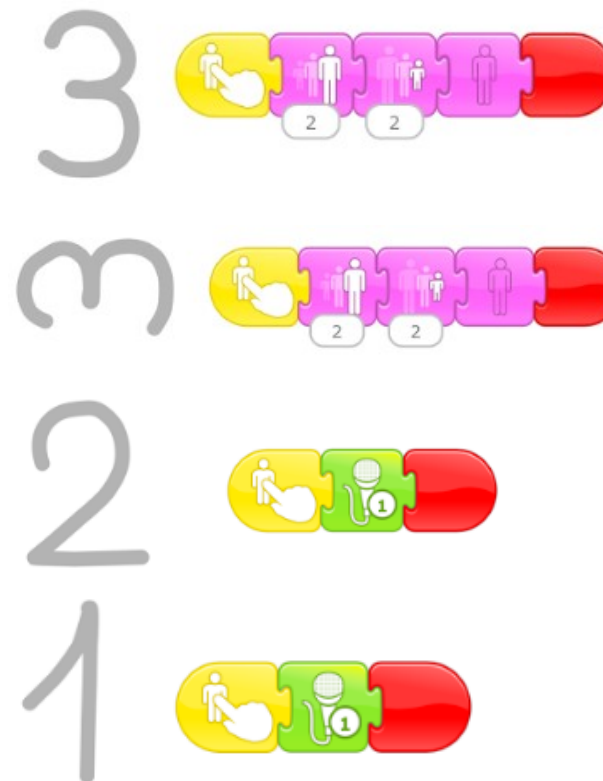
OK



Señala el número 3

3 1 2
3 2 3

3. Programamos





1. Elegimos el fondo



Nuevo fondo



OK

2. Elegimos al personaje



Nuevo personaje



OK



Borrar personaje mantener presionado

3. Movemos los personajes al lugar de inicio

5. Hacemos la programación

