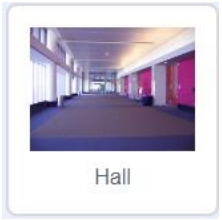
Primera escena: Qué es un horno solar, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

1. Elige un fondo

En el área de Fondos



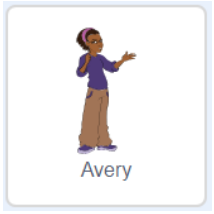
Hall

3. Elimina el gatito

En el área de Objetos

2. Elige Objetos

En el área de Objetos



Objeto 1

Objeto 2

4. Coloca a los personajes en el escenario

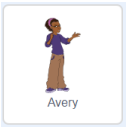
En el área de escenario

Historias a fuego lento REACLM Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.
Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA).

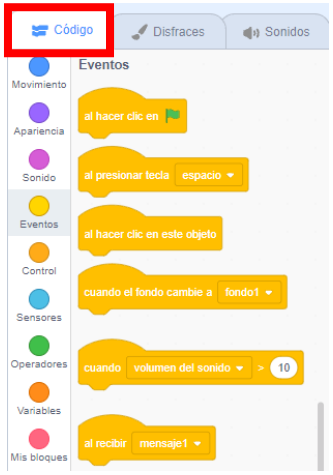
Primera escena: Qué es un horno solar, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

5. Programa el personaje 1 (Avery)

En el área de Objetos



Selecciona el objeto “Avery”



En el área de bloques de código

Bloque de código de Eventos. Estos bloques desencadenan la ejecución de las instrucciones que les sigan.

Bloque de código de Apariencia. Estos bloques permiten simular que los personajes hablan o piensan, insertando textos a modo de bocadillos.

Bloque de código de Control. Estos bloques permiten establecer tiempos de espera.

Selecciona los bloques

En el área de programación crea el programa

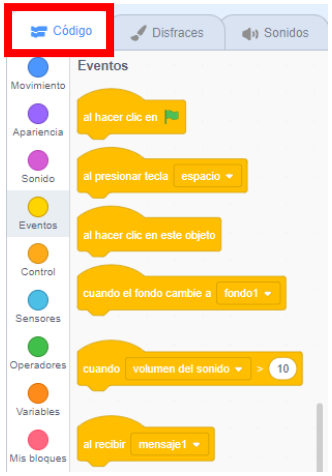
Historias a fuego lento REACLM Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.
Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA).

Primera escena: Qué es un horno solar, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

6. Programa el personaje 2 (Kai)

En el área de Objetos

Selecciona el objeto “Kai”



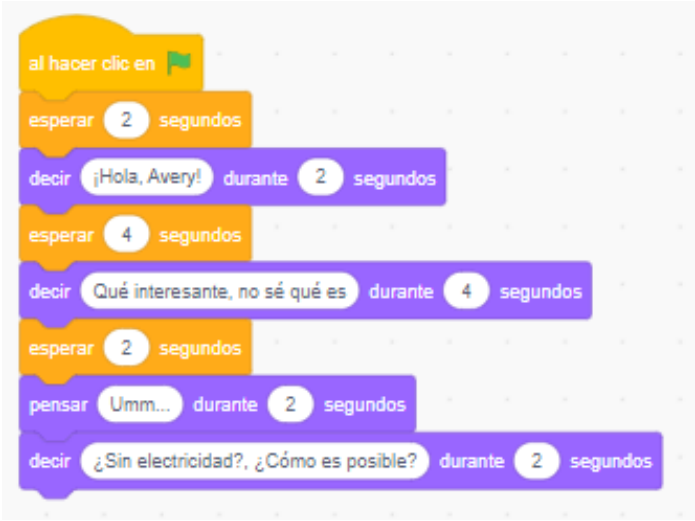
En el área de bloques de código

Bloque de código de Eventos. Estos bloques desencadenan la ejecución de las instrucciones que les sigan.

Bloque de código de Apariencia. Estos bloques permiten simular que los personajes hablan o piensan, insertando textos a modo de bocadillos.

Bloque de código de Control. Estos bloques permiten establecer tiempos de espera.

Selecciona los bloques



En el área de programación crea el programa

Historias a fuego lento REACLM Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.
Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA).

Historias a fuego lento REACLM Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.
Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA).