

**Primera escena:** Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. **Elige un fondo**
2. **Elimina a Ta (el personaje aparece por defecto)**

Imagen que contiene alimentos, dibujo

Descripción generada automáticamenteUn conjunto de imágenes de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Foto montaje de la cara de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Elige el fondo que más te guste**

Círculo

Descripción generada automáticamente con confianza bajaCírculo

Descripción generada automáticamente con confianza bajaCírculo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**En el área de Objetos (mantener pulsado hasta que aparezca la )**

**En el área de Fondos**

Imagen que contiene alimentos, dibujo

Descripción generada automáticamente

**Elimínalo**

**Añádelo a tu presentación**

**Modifícalo a tu gusto**

1. **Así aparecen los personajes en el escenario**
2. **Elige personajes**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteUn dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Círculo

Descripción generada automáticamente con confianza bajaCírculo

Descripción generada automáticamente con confianza bajaCírculo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Elige los personajes que más te gusten**

**Elimínalo**

**Añádelo a tu presentación**

**Modifícalo a tu gusto**

**En el área de personajes**

**En el área del escenario**



**Primera escena:** Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. **Añade un objeto como decoración**
2. **Mover los personajes al lugar deseado**

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza bajaForma, Rectángulo

Descripción generada automáticamente

**Puedes ayudarte de la cuadrícula**

**En el área de personajes, añade un objeto como decoración**

**Colócalo, por ejemplo, en la pizarra**

**Pincha y arrastra cada personaje a su lugar**

**TRUCO PARA REDUCIR EL TAMAÑO DE PERSONAJES Y OBJETOS**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Con el objeto seleccionado. Baja la ficha indicada a la zona de programación y pulsa sobre ella hasta que el objeto alcance el tamaño deseado**



**Primera escena:** Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. **Programa al primer personaje**

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**En el área de personajes, selecciona al primero**

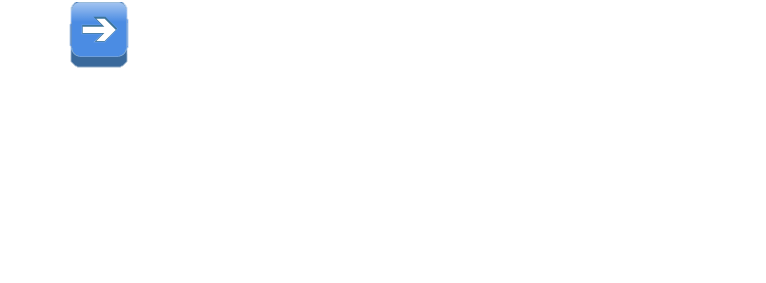
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de código de Eventos.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instruccion**es que les sigan.

**En el área de programación crea el programa**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría movimientos.** Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de categoría de apariencia.** Bloques que permiten cambiar el tamaño del personaje, añadirle texto y hacerlo desaparecer.

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría de finalización.** Bloques que cierran la programación.



**Primera escena:** Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. **Programa al segundo personaje**

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**En el área de personajes, selecciona al primero**

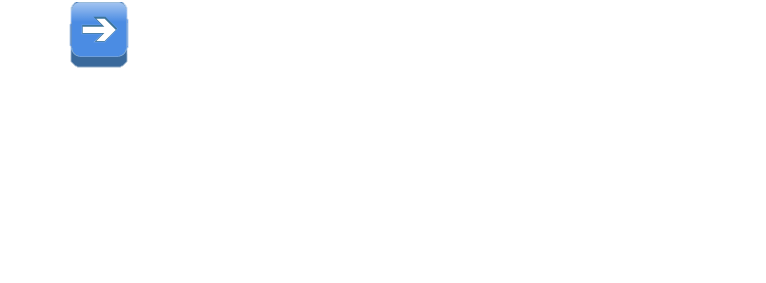
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de código de Eventos.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instruccion**es que les sigan.

**En el área de programación crea el programa**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría movimientos.** Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan.

Icono

Descripción generada automáticamente

**Bloques de categoría de sonidos.** Bloques que permiten grabar e introducir nuestra voz a un personaje.

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría de finalización.** Bloques que cierran la programación.



**Primera escena:** Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. **Programa al tercer personaje**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**En el área de personajes, selecciona al primero**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de código de Eventos.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instruccion**es que les sigan.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría movimientos.** Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan.

**En el área de programación crea el programa**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Icono

Descripción generada automáticamente

**Bloques de categoría de sonidos.** Bloques que permiten grabar e introducir nuestra voz a un personaje.



**Bloques de la categoría de control.** Bloques que permiten controlar la velocidad, tiempo de espera y repetición de movimiento.

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Bloques de la categoría de finalización.** Bloques que cierran la programación.