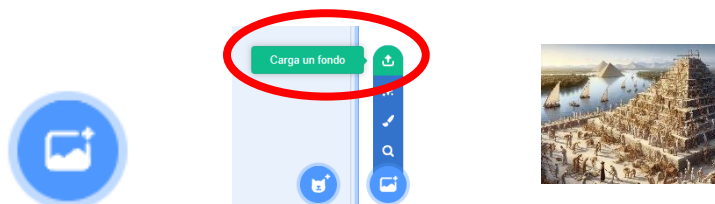




Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

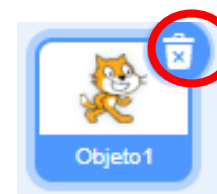
1. Elige un fondo



En el área de Fondos

Pirámide

3. Elimina el gatito



En el área de Objetos

2. Elige Objetos



En el área de Objetos

Subir los tres objetos

Objeto 1

Objeto 2

Objeto 3

4. Así aparecen los personajes en el escenario



En el área del escenario





Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

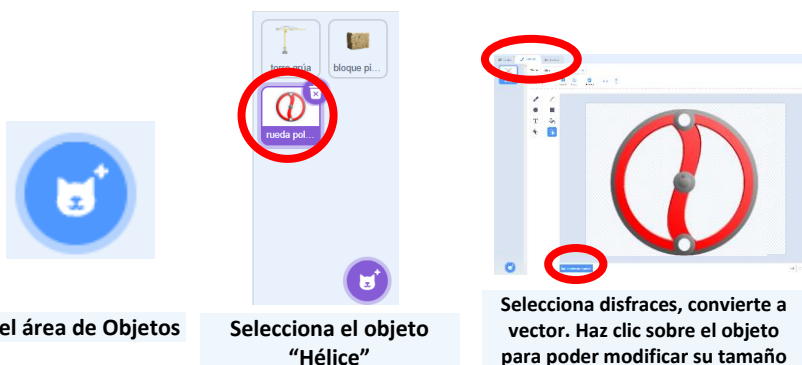
5. Reduce el tamaño del Objeto 1



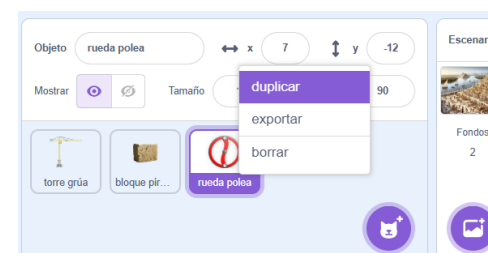
7. Gira el objeto 2



6. Reduce tamaño de objeto 3



8. Duplica la polea



Duplica la imagen de la polea. Para ello, en el área de los personajes, pincha con el botón y duplicar.



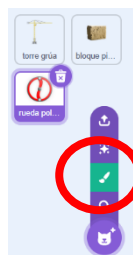


Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

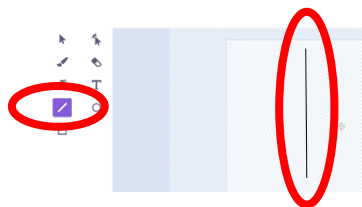
9. Crea un nuevo personaje



En el área de Objetos

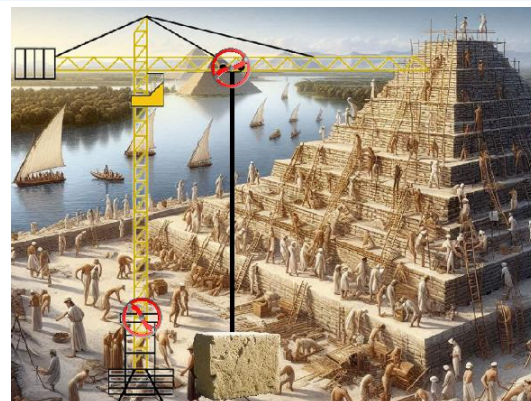


Selecciona el pincel para dibujar tu nuevo objeto



Selecciona la línea y, en la zona de dibujo, pinta con el ratón una línea vertical negra.

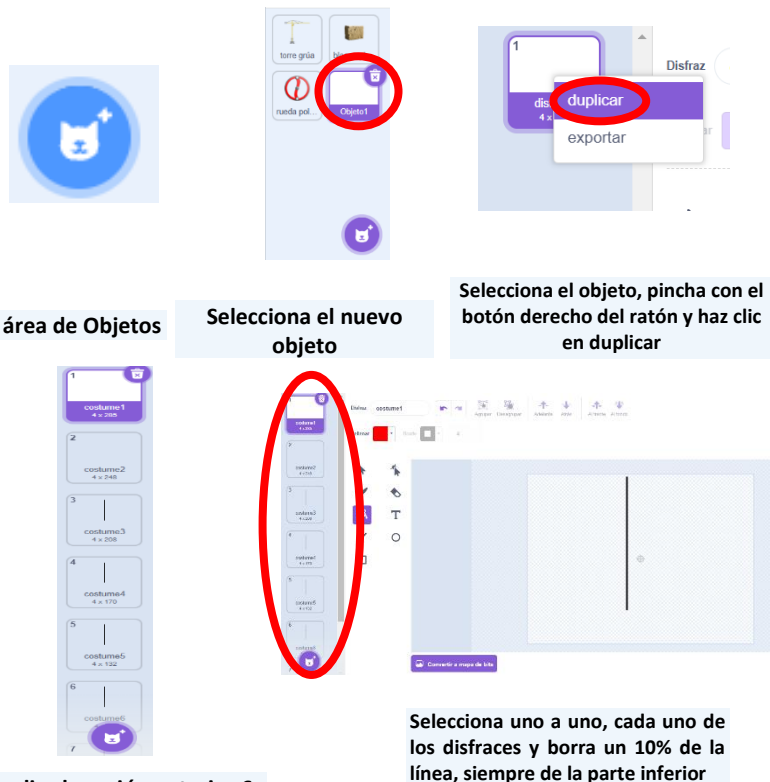
10. Coloca a los personajes en el escenario





Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

11. Creamos 7 disfraces para el nuevo objeto (para poder simular movimiento de la cuerda)



En el área de Objetos

Selecciona el nuevo objeto

Selecciona el objeto, pincha con el botón derecho del ratón y haz clic en duplicar

Realiza la acción anterior 6 veces hasta tener 7 disfraces

Selecciona uno a uno, cada uno de los disfraces y borra un 10% de la línea, siempre de la parte inferior



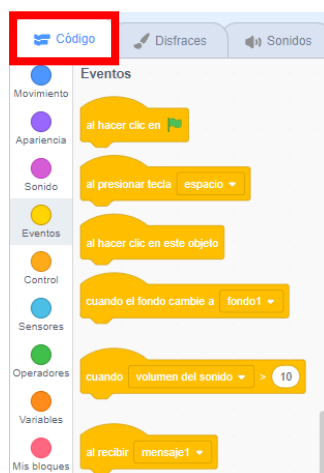
Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

12. Programa la polea 1 (la que estará arriba de la torre grúa)

En el área de Objetos

Selecciona el objeto "Polea 1"

Selecciona los bloques



- Bloque de código de Eventos.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instrucciones** que les sigan.
- Bloque Movimientos.** Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan **en los ejes de coordenadas x - y**
- Bloque de código de Control.** Bloques que **permiten repetir acciones** en determinados casos, como son los bucles y los **condicionales**, también se pueden establecer tiempos de espera
- Bloque de código de Sensores.** Bloques que **permiten controlar la interacción entre varios objetos**, entre ellos el tiempo por medio de un cronómetro. **OJO seleccionar el bloque de volumen del sonido**

En el área de programación crea el programa



Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

13. Programa la polea 2 (la que estará en el mástil de la torre grúa)



En el área de Objetos

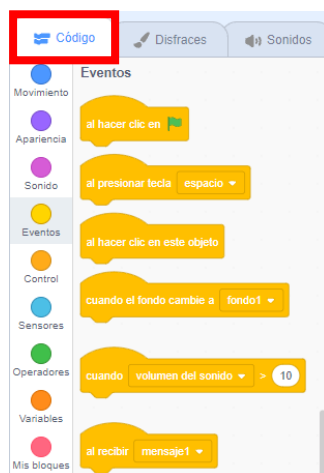


Selecciona el objeto "Polea 2"

En el área de bloques de código

Selecciona los bloques

En el área de programación crea el programa



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



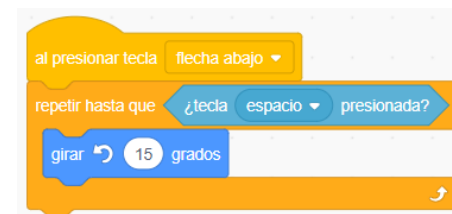
Bloque Movimientos. Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan **en los ejes de coordenadas x - y**



Bloque de código de Control. Bloques que **permiten repetir acciones** en determinados casos, como son los bucles y los **condicionales**, también se pueden establecer tiempos de espera



Bloque de código de Sensores. Bloques que **permiten controlar la interacción entre varios objetos**, entre ellos el tiempo por medio de un cronómetro. **OJO seleccionar el bloque de volumen del sonido**



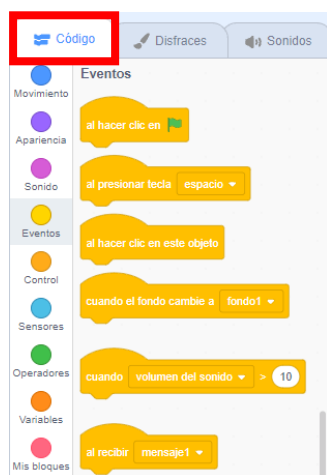
Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

14. Programa el bloque

En el área de Objetos

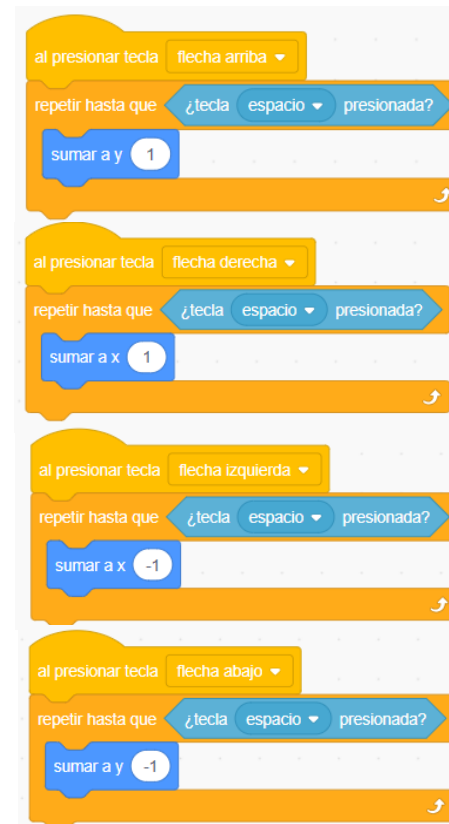
Selecciona el objeto "bloque"

Selecciona los bloques



- Bloque de código de Eventos.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instrucciones** que les sigan.
- Bloque Movimientos.** Bloques que sirve **para mover a los personajes u objetos** que se utilizan en los ejes de coordenadas x - y
- Bloque de código de Control.** Bloques que **permiten repetir acciones** en determinados casos, como son los bucles y los **condicionales**, también se pueden establecer tiempos de espera
- Bloque de código de Sensores.** Bloques que **permiten controlar la interacción entre varios objetos**, entre ellos el tiempo por medio de un cronómetro. **OJO seleccionar el bloque de volumen del sonido**

En el área de programación crea el programa



Primera escena: Qué es una grúa, qué tipo de máquina es, que máquinas simples la componen y sus partes.

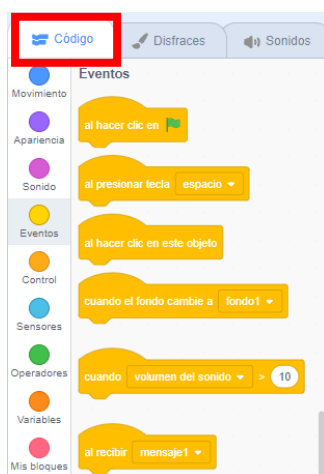
15. Programa la Cuerda

En el área de Objetos

Selecciona el objeto "Cuerda"

En el área de programación crea el programa

Selecciona los bloques



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



Bloque Movimientos. Bloques que sirve para mover a los personajes u objetos que se utilizan en los ejes de coordenadas x - y



Bloque de código de Apariencia. Bloques que permiten cambiar el aspecto de los personajes u objetos (colores, disfraz, ocultarlos, mostrarlos, e incluso modificar el tamaño), de esta forma se simula que los personajes realicen movimientos insertando pensamientos y textos a modo de bocadillos con los que los personajes hablan.



Bloque de código de Control. Bloques que permiten repetir acciones en determinados casos, como son los bucles y los condicionales, también se pueden establecer tiempos de espera



Bloque de código de Sensores. Bloques que permiten controlar la interacción entre varios objetos, entre ellos el tiempo por medio de un cronómetro. **OJO seleccionar el bloque de volumen del sonido**

