

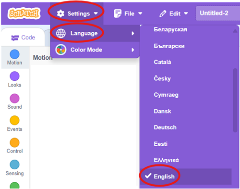
**Proyecto: Emisario Inglés**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

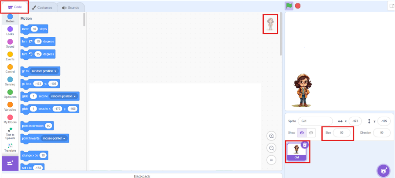
**En el área del escenario**

1. **Elimina el gatito**
2. **Cambia el idioma**



1. **Elige Objetos**
2. **Elige Objetos**

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamenteIcono

Descripción generada automáticamente

**Subir el personaje**

**En el área de Objetos**

**Niña**

**\*Ajustamos el tamaño del personaje si lo consideramos necesario**

**\***



**Proyecto: Emisario Inglés**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteIcono

Descripción generada automáticamente

**Upload Backdrop**

1. **Elige un fondo**

**En el área de Fondos**

1. **Carga los siguientes fondos**

Un dibujo de un edificio

Descripción generada automáticamente con confianza mediaUna torre de un edificio

Descripción generada automáticamenteUna caricatura de un castillo

Descripción generada automáticamenteDibujo de un edificio

Descripción generada automáticamenteDibujo de un edificio

Descripción generada automáticamente con confianza mediaUn dibujo de una ciudad

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Buckingham Palace**

**Saint Paul's Cathedral**

**London Tower**

**Tower Bridge**

**Westminster Abbey**

**Big Ben**

1. **Convertir a vector y ajustar las imágenes a la pantalla**
2. **Añadir Extensiones**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Makey Makey**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Icono

Descripción generada automáticamente

**Extensiones**

**Texto a Voz**



**Proyecto: Emisario Inglés**

1. **Selecciona los bloques**

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Events.** Estos bloques **desencadenan la ejecución de las instrucciones** que les sigan.

**Makey Makey.** Bloque que **convierte cualquier cosa en una tecla.**

**Text to Speech.** Bloque que **permite ponerle voz a tu proyecto.**

**Looks.** Bloques que permiten **cambiar el fondo** de la presentación, de esta forma se simula que el personaje vaya mostrando los monumentos de Londres.



**Primera escena:** Descubre los monumentos más emblemáticos de Londres

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto “Girl”**

1. **Programa al personaje**

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

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente



1. **Programa al personaje**

**Primer Fondo:** Información sobre el Buckingham Palace

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

Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



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

1. **Programa al personaje**

**Segundo Fondo:** Información sobre “Saint Paul’s Cathedral”

Saint Paul’s Cathedral

Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



**Tercer Fondo:** Información sobre “London Tower”

1. **Programa al personaje**

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

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



**Cuarto Fondo:** Información sobre “Tower Bridge”

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

1. **Programa al personaje**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



**Quinto Fondo:** Información sobre “Westminster Abbey”

1. **Programa al personaje**

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

Texto, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



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

1. **Programa al personaje**

**Sexto Fondo:** Información sobre “Big Ben”

Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**\*Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere 3 segundos antes de hablar.   
\*Incluimos el Bloque “Detener Todos” y en el desplegable “Otros programas en el objeto” para que no suenen varios audios a la vez.**



**Programación [Alternativa 2: El alumnado graba el audio de las explicaciones].**

1. **Pulsar y comenzar a grabar.**
2. **En la pestaña SONIDO, pulsar el botón de abajo a la izquierda con el icono del micrófono.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

1. **Nombrar cada audio grabado para identificarlo**
2. **Recortar lo que no se necesario del audio y GUARDAR.**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Gráfico

Descripción generada automáticamente



**Programación [Alternativa 2: El alumnado graba el audio de las explicaciones].**

**La programación de cada bloque debe quedar así:**

Texto

Descripción generada automáticamente