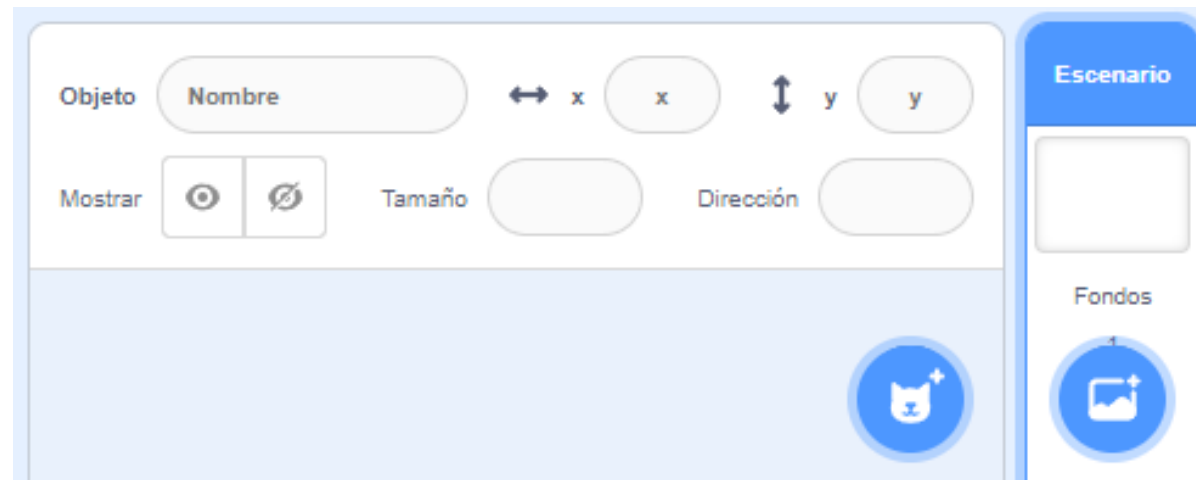
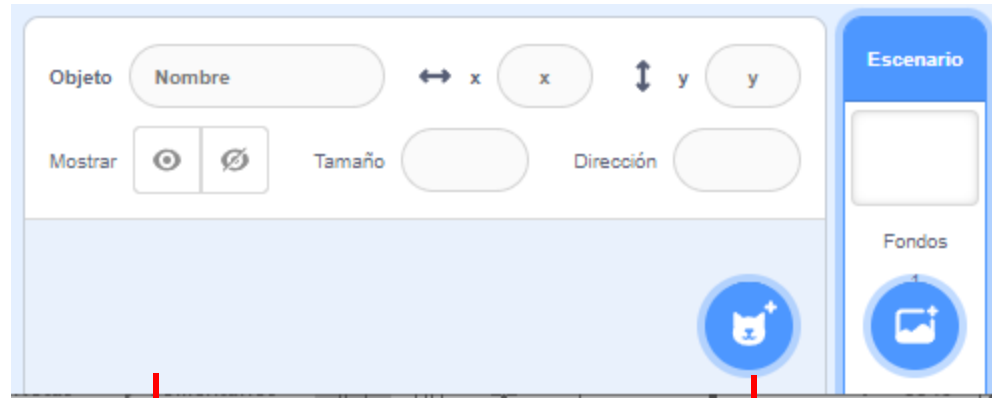


Crear un objeto, con su disfraz y programarlo
Una descripción de los elementos y el paso a paso



Una secuencia a seguir, usted la podría mejorar y, probablemente, acortar los pasos siguiendo otros caminos.

Zona que se encuentra bajo el escenario



En esta zona se irán mostrando los objetos que se van creando o insertando en el escenario.

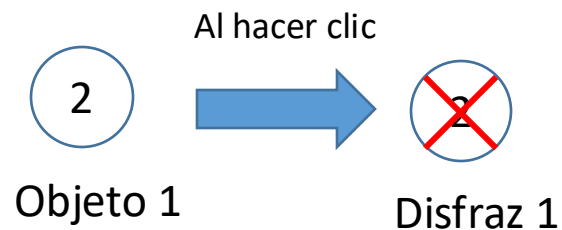
Al posicionar el cursor en ese ícono se despliegan opciones

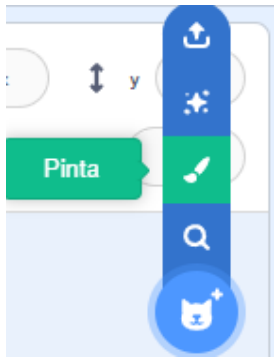


Con el pincel se puede crear un nuevo objeto.

Pensemos en crear **un óvalo** para colocar números en él, creando **un disfraz** donde aparezca tachado el número, Con esa idea se pretende crear una lista de números como una estrategia para resolver problemas.

Idea base

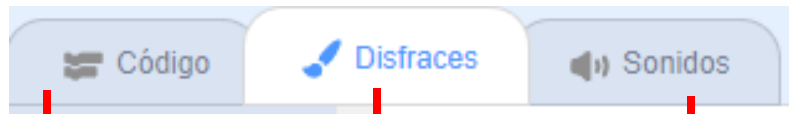




Clic en el pincel



Se despliega zona de disfraces



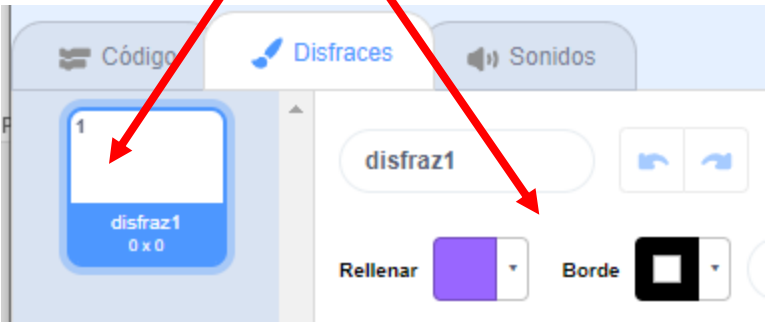
Zona para Programar

Zona de crear Objetos y disfraz

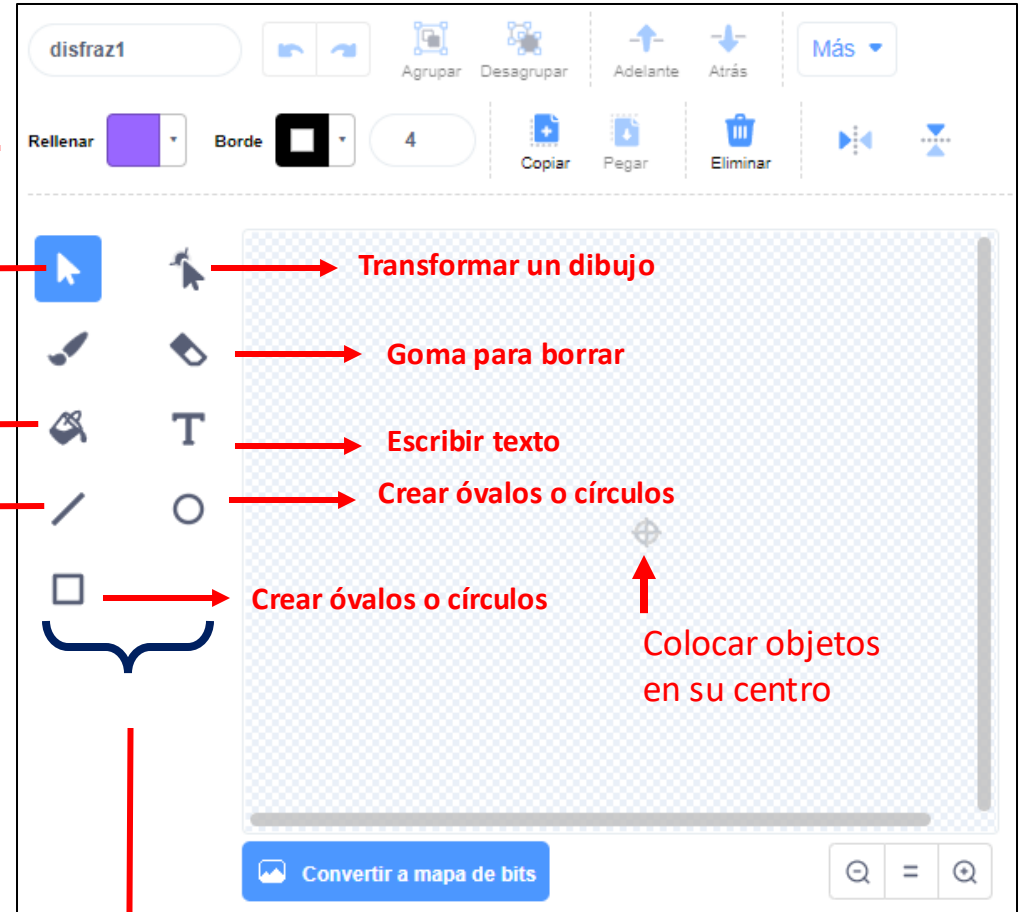
Zona de agregar Sonido



Colorear interior de una figura y el borde de una figura o línea



Agrupar varias figuras



Seleccionar

Transformar un dibujo

Relleno

Goma para borrar

Crear líneas

Escribir texto

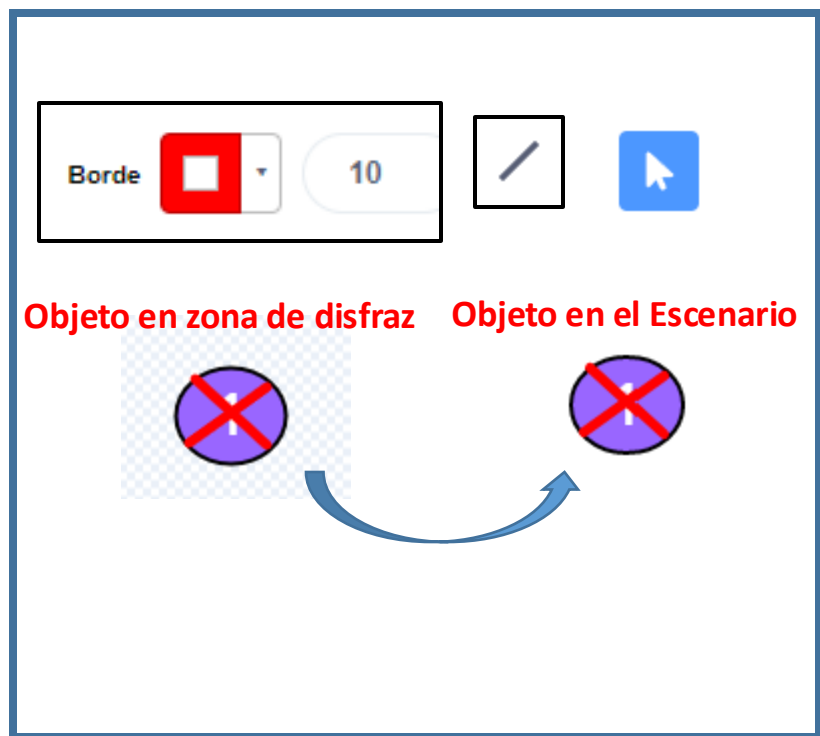
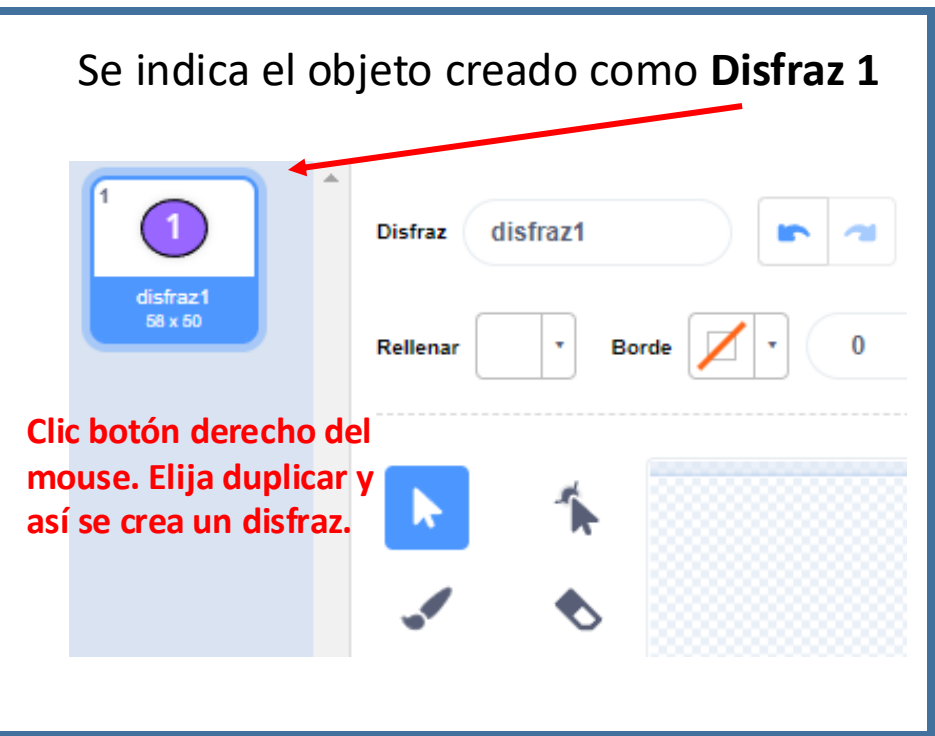
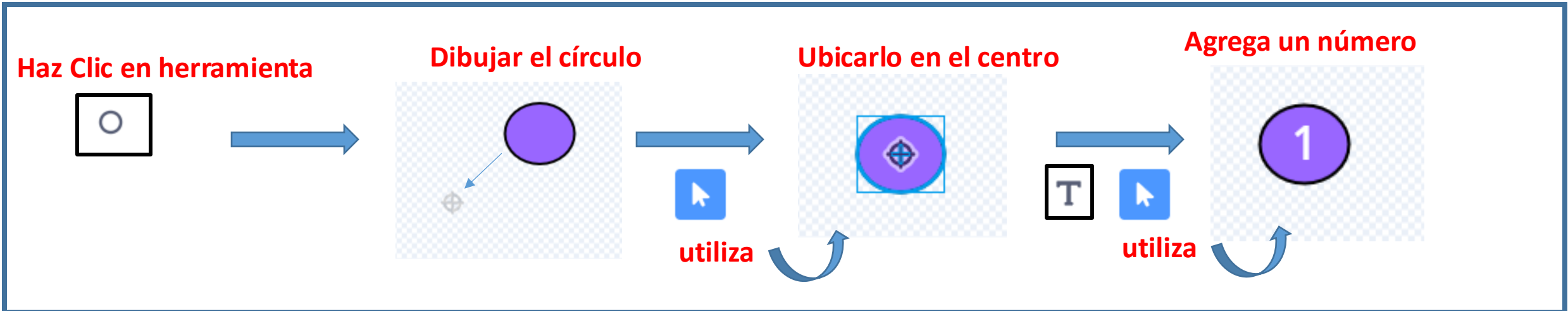
Crear óvalos o círculos

Crear óvalos o círculos

Colocar objetos en su centro

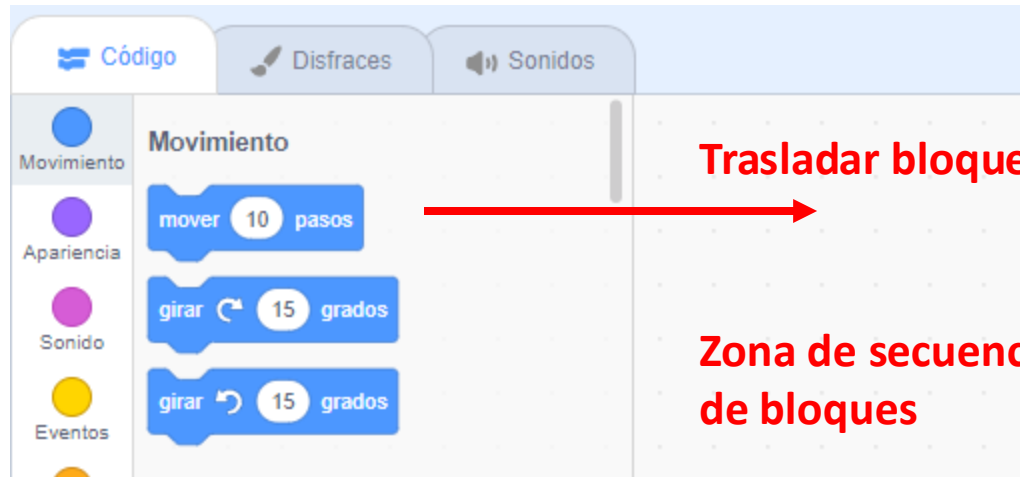
Paleta de herramientas

Paso para crear un objeto

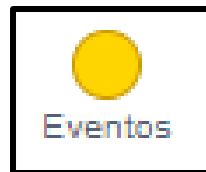


Programando el objeto

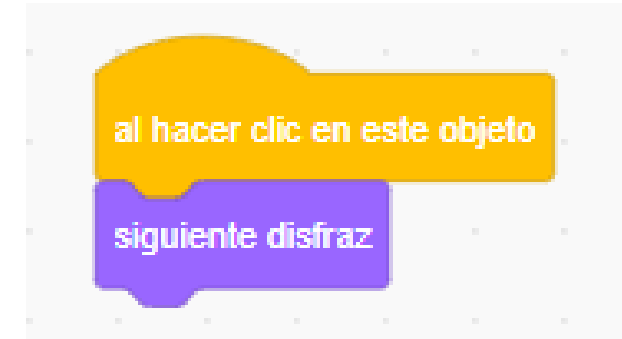
Clic



Comenzar con este grupo de bloques

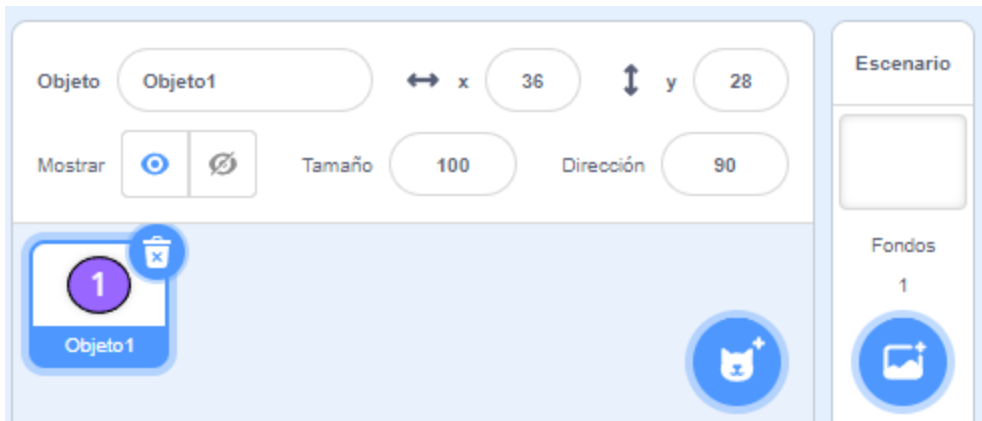


Secuencia de bloques



Haga clic en el objeto del escenario y verá que cambia del óvalo con el número al número tachado.

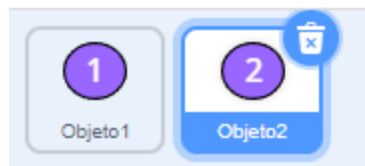
Ver vídeo demostrativo dibujo y disfraz
En la carpeta Google Drive



Botón derecho y duplicar



Vaya a la zona disfraces y cambie en disfraz 1 y disfraz 2, el 1 por el 2. Sólo haga clic en el número y digite el nuevo número



El nuevo objeto ya está programado y tiene el número 2.

Ver “cápsula y cápsula 2” en la carpeta Google Drive