



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Relacionar a algunos profesionales de la televisión con sus útiles de trabajo y comprender la necesaria interrelación entre los profesionales de la televisión.
- 02 Familiarizarse con la labor de maquillaje, peluquería, vestuario y atrezzo en televisión.
- 03 Comprender algunos elementos del lenguaje audiovisual mediante creación de dibujos animados.

ESTRUCTURA

00	Introducción	Entrando en los estudios de TV
01	Actividad	Mis profesionales
02	Saber Más	Los estudios de TV
03	Actividad	Mis disfraces
04	Saber Más	El atrezzo
05	Actividad	Mis montajes
06	Saber Más	Primeros dibujos animados
07	Manualidad	Crea tu propio decorado para TV

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En el escenario de introducción se ve el diseño de la zona caliente de entrada en el OA: la tele. Dentro de la pantalla de la tele se ve a Guioni delante de la entrada de unos estudios de televisión con un rótulo que dice "Estudios de TV". Le hace un guiño y un gesto con la mano animando al usuario a seguirla mientras dice:

"Ya tengo listo mi guión para un nuevo programa de televisión. Voy a llevarlo a los estudios donde otros profesionales lo convertirán en el programa que verán los espectadores. Si me acompañas, te presentaré a mis colegas y verás cómo trabajamos". Cuando acaba la locución, gira y desaparece entrando por la puerta. Se disuelve la imagen de introducción y se entra en la pantalla de la primera actividad.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

El personaje "Guioni" (guía-ayuda) salta a un lado de la pantalla para presentar la actividad y dice:

"Estos son mis colegas.... Pero... ¡Vaya caos! ¿Qué ha pasado aquí? El duende Teletón ha entrado también en los estudios y ha vuelto a armarla: nos ha dejado sin nuestros útiles de trabajo. ¿Nos ayudas a encontrarlos?. Busca los objetos, haz clic en cada uno y sin soltarlo, colócalo en la imagen del profesional al que pertenece".

Antes de desaparecer y colocarse en el lugar de la Ayuda, dice:

"Mientras, voy a hacer unas cosillas, pero estaré por aquí. Pincha en mi imagen si necesitas mi ayuda".





SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El usuario hace clic en cada objeto y sin soltarlo lo arrastra y coloca en la imagen del profesional al que pertenece.

La actividad concluye cuando el usuario ha colocado todas las imágenes en su lugar.

01 Actividad

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Ocupando casi toda la pantalla, aparecen seis imágenes de 6 profesionales de la televisión en actitudes de trabajo pero sin sus utensilios. Las imágenes llevan un texto encima con el nombre de la profesión. En otro lugar, 6 utensilios relacionados con cada profesional en un tamaño más pequeño, en diseño transparente para que encajen en las ilustraciones de los profesionales. Ambos grupos de imágenes pueden disponerse en horizontal, uno debajo de otro o como dos tiras verticales. Cuando quedan colocados todos los objetos en su lugar, al pasar el cursor, saltará un texto con el nombre de cada útil de trabajo.

Imágenes de los profesionales:

Una guionista (Guioni) en actitud de escribir, con un boli en la mano, sentada a una mesa vacía -solo tiene un bote de lapiceros a un lado- (le faltan papeles y un ordenador portátil); una operadora de cámara en actitud de estar rodando pero le falta la cámara; un maquillador delante de un tocador con espejo rodeado de luces vacío en actitud de maquillar al presentador sentado delante de él (faltan los botes de maquillaje, barras de labios, pinceles, brochas, cremas...sobre el tocador); un realizadora sentada al control de continuidad con los teclados de sonido e imagen; está mirando monitores de TV, pero faltan los monitores; un escenógrafo sentado a una gran mesa en la que hay unos papeles con bocetos de un decorado (le falta una maqueta del decorado sobre la mesa; un presentador delante del escenario creado por el escenógrafo con las manos vacías (le faltan las cartulinas del minutaje).

Imágenes de los utensilios:

Papeles en los que se lee "Guión" y un ordenador portátil, que encajan en la mesa de la guionista.

- Una cámara de estudio sobre pedestal, que encaja delante de la operadora.
- Un conjunto de botes de maquillaje, barras de labios, pinceles, brochas, cremas,... que encajan sobre el tocador del maquillador.
- Tres monitores de TV, que encajan en la parte superior de la mesa de edición.
- Una maqueta del decorado para una gala musical, que encaja sobre la mesa del escenógrafo.
- Unas cartulinas, que encajan en las manos del presentador.

Textos para colocar sobre las imágenes de los profesionales:

- guionista
- operadora de cámara
- maquillador
- realizadora
- escenógrafo
- presentador





Textos necesarios para las imágenes de los objetos:

- guión
- cámara
- útiles de maquillaje
- control de realización
- maqueta de decorado
- minutado

Cuando se han cargado los elementos visuales de la actividad, aparece por la esquina inferior izquierda el personaje guía-ayuda (Guioni) y dice sus locuciones de presentación y ayuda.

Apoyo: control de realización:



Maqueta decorado:



¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del personaje de introducción GUIONI, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

"Estos son mis colegas.... Pero... ¡Vaya caos! ¿Qué ha pasado aquí? El duende Teletón ha entrado también en los estudios y ha vuelto a armarla: nos ha dejado sin nuestros útiles de trabajo. ¿Nos ayudas a encontrarlos?. Busca los objetos, haz clic en cada uno y sin soltarlo, colócalo en la imagen del profesional al que pertenece".

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del personaje ayuda Guioni representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

"Busca los objetos, haz clic en cada uno y sin soltarlo, colócalo en la imagen del profesional al que pertenece".

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastre



¿Qué pasa y cómo funciona?

Las imágenes de los profesionales permanecen fijas, mientras que las de los objetos aparecen aleatoriamente cada vez que se reinicia la actividad. Estos objetos son arrastrables. Cuando el usuario los arrastra a la imagen correspondiente quedan colocados en el lugar vacío, formando parte de ella. Una vez colocados los objetos, al pasar el cursor por la imagen, saltarán los textos con sus nombres.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario coloca el objeto en su lugar queda fijado en la imagen. Al quedar todos en su lugar, termina la actividad y salta Telerob diciendo: "Menuda ayuda. Fenomenal. Al fin los programas en la tele se emitirán".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Se producen errores cuando no se coloca la imagen en su lugar correspondiente. La imagen vuelve a su lugar de partida.

Telerob salta y dice:

¡No, no! Ese objeto no es suyo. Inténtalo con otro.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando quedan colocadas las 6 imágenes en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no la resuelve después de 6 intentos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Para el usuario, queda resuelta cuando ha colocado los 6 objetos.

Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más".

Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA.

02 SABER MÁS

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Un dibujo sencillo del interior de estudios de TV en los que se ven varias dependencias y cierta actividad de profesionales realizando sus tareas:

- un estudio en el que se rueda una serie familiar (mesa, sofá, tele, lo que se quiera y un par de actores ensayando)
- unos decoradores transportando una pieza de decorado
- otro estudio con una presentadora, un par de operadores de cámara rodando a la presentadora y un técnico de luces junto a un foco de pié
- una sala de realización con teclados y monitores de TV y tres personas (hombres y mujeres) sentadas a los controles (realizador, técnico de imagen y técnico de sonido) al lado del estudio con la presentadora.
- una sala de maquillaje con un maquillador/a maquillando a alguien sentado
- una sala con algunas ropas colgando y una estilista.

Sobre la imagen de los estudios se lee el título: Los estudios de TV





Apoyo-inspiración:



¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Sobre la imagen de la diapositiva base, van pareciendo, de forma coordinada con la locución, rótulos explicativos relacionados con los profesionales mediante flechas:

Textos:

Decoradores

Se ocupan de los decorados.

Maquilladores

Maquillan y caracterizan a quien va a ponerse delante de las cámaras.

Estilistas de vestuario

Eligen la ropa adecuada para presentadores y actores

Presentadores

Presentan los programas.

Operadores de cámara

Graban las imágenes, a veces con sonido.

Técnicos de imagen

Se ocupan del control de las imágenes.

Técnicos de iluminación

Se encargan de la iluminación

Técnicos de sonido

Se encargan de la grabación de los sonidos.



Actores

Actúan en programas de ficción.

Realizadores

Dirigen los programas coordinando a todos los profesionales.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto:

"La mayoría de los programas que ves en la tele están realizados en los estudios de una cadena de televisión. Dentro de los estudios hay muchos espacios en los que se preparan y se pueden grabar distintos programas al mismo tiempo. Para hacer cualquiera de ellos se necesitan muchos profesionales especializados".

"Si hacemos un recorrido por los estudios, vemos una gran actividad: decoradores preparando decorados, maquilladores maquillando, estilistas preparando creando peinados y preparando vestuario, presentadores presentando programas, operadores de cámara grabando las imágenes, técnicos que controlan las imágenes grabadas, la iluminación y el sonido, actores actuando en programas de ficción, realizadores dirigiendo a todos los profesionales de un programa concreto, etc. Cada uno tiene una misión específica, pero todos deben estar muy bien coordinados para que el programa pueda crearse y emitirse sin problemas".

03 Actividad

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En la parte superior de la pantalla se lee el título:

Mis disfraces

Debajo, ocupando casi toda la pantalla vemos a dos personajes: una presentadora y un presentador de un programa infantil vestidos con ropas interiores unisex sin colorear.

A cada lado de los personajes se verán un espacio con objetos de pequeño tamaño que aparecerán de forma aleatoria cada vez que comience la actividad: uno con colores para "maquillar" a los personajes y algunos accesorios de caracterización; otro con ropas y complementos. Cada espacio lleva un rótulo como título y rótulos para cada grupo de objetos de elección:

Título: Maquillaje y peluquería

Rótulos para este espacio:

- Color de piel (sobre la caja de maquillaje de piel)
- Color de ojos y labios (sobre la caja de maquillaje de ojos y boca)
- Pelo (sobre las pelucas)
- Complementos (sobre narices, pestañas, cejas)

Título: Vestuario

- Rótulos para este espacio:
- Prendas (sobre las prendas de vestir)
- Accesorios (sobre gafas, zapatos, cintas para el pelo, etc.)

En el espacio de maquillaje se presentan cosméticos: una caja alargada con varias pastillas circulares de maquillaje de piel, una caja de maquillaje de ojos y boca con

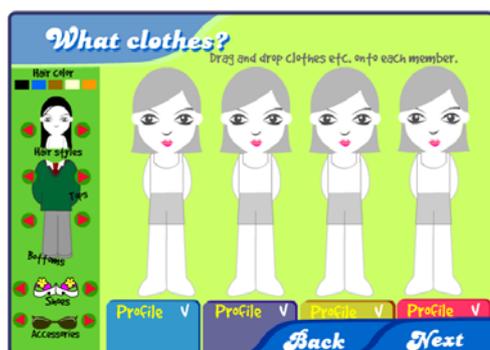




pastillas rectangulares de colores variados, y postizos de caracterización: pelucas normales y extravagantes de pelo muy rizado, de punta, de colores, etc.; narices postizas, pestañas, cejas. Estos objetos permitirán al usuario cambiar el color de la piel y maquillar los ojos y la boca de los personajes haciendo clic en los colores, y colocarles las pelucas, narices y pestañas arrastrándolas.

En el espacio de vestuario se presentan en tamaño pequeño varias prendas de vestir y accesorios apropiados para un presentador y una presentadora de programa infantil (ropas de colores, divertidas y algo extravagantes, gafas, colgantes, zapatos., diademas, gorros...). Estos objetos permitirán al usuario cambiar los accesorios y prendas de vestir arrastrándolos a los dos personajes.

Puede servir se ayuda la actividad Create a pop group en la sección "What clothes?" <http://www.bbc.co.uk/schools/citizenx/being/identity/activity.shtml>



¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del personaje de introducción GUIONI, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

Estos son Juana y Pablo. Están a punto de empezar a presentar el programa infantil "Magia en la Calle del Medio". Los maquilladores y estilistas están algo indecisos y necesitan tu ayuda para maquillarlos y vestirlos de forma divertida que les guste a las niñas y niños que ven el programa.

¿Te atreves a ayudarlos? Primero haz clic en los cosméticos y luego en la cara de los presentadores para maquillarlos. Haz clic en los accesorios y prendas y sin dejar de pulsar el ratón derecho arrástralas a los presentadores.

De momento voy a seguir trabajando, pero si necesitas mi ayuda, pincha en mi imagen.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del personaje ayuda Guioni representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

Haz clic en los cosméticos y después en los presentadores para maquillarlos. Haz clic en los accesorios y prendas y sin dejar de pulsar el ratón derecho arrástralas a los presentadores.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Colorear y arrastrar



¿Qué pasa y cómo funciona?

Los objetos que puede elegir el usuario aparecen de forma aleatoria cada vez que comienza. Cuando el usuario hace clic en los colores, se mantiene la elección del color en el puntero, de manera que al pasarlo o hacer clic en la zona caliente de la cara (piel, ojos o boca) ésta se colorea con el color elegido.

Cuando el usuario hace clic en la prenda o el accesorio elegido (en pequeño tamaño) puede arrastrarlo y colocarlo en el personaje, quedando ajustado a su tamaño.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Se produce acierto cuando el usuario ha transformado a los personajes una vez.

En ese momento salta Telerob y dice:

"!Han quedado de maravilla. A las niñas y niños les van a encantar estos presentadores".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Se produce error cuando el usuario hace 6 intentos de transformación y no lo consigue.

En ese momento salta Telerob y dice

"!No, noi Pide ayuda e inténtalo de nuevo.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha transformado totalmente a los dos personajes. Se dará la oportunidad de repetir la actividad empezando de nuevo.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no ha resuelto la actividad en 8 intentos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con el código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más".

Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA.

04 SABER MÁS

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Un título: El Atrezo

Un plató de televisión vacío con las paredes pintadas o con papel pintado como un salón de los años 60, tipo "Cuéntame que pasó".

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

El plató se va completando con objetos: una ventana, cortinas, sofá, mesita, lámparas, un frutero con frutas sobre la mesa, estantería con libros... Todo de la misma época (años 60).

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto:

Una de los aspectos más importantes de la decoración es el atrezo. El atrezo colabora estrechamente con el realizador y el decorador para saber exactamente qué ambiente debe crear con los objetos y los muebles. Para darle verosimilitud a la escena debe buscar y crear muebles y objetos apropiados al lugar y a la época de la escena que hay que grabar. La mayoría de los objetos de atrezo que ves en un estudio no son reales, muchos





están hechos en los talleres del estudio. Incluso los alimentos, como estas frutas, están hechos de materiales plásticos para que no se estropeen durante la grabación, que puede durar días.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

El título de la diapositiva y el plató completo con todos los elementos de atrezzo y el texto: El atrezzo de este decorado recrea una sala de estar de una casa española de los años 60.

05 Actividad

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Aparecen tres personajes[s1] en la pantalla para que el usuario elija. Una vez que ha elegido uno, desaparecen los otros dos o se salta automáticamente a una nueva pantalla (lo que sea más sencillo de programar).

Ahora se presentan cuatro o cinco dibujos esquemáticos (los necesarios para producir un personaje animado) de un mismo personaje en distintas fases de movimiento y sin colorear. Debajo, los mismos espacios vacíos con el texto: storyboard. En un lado de la pantalla varios colores que permitirán al usuario pinchar en ellos y colorear los dibujos al pinchar en la zona caliente correspondiente del dibujo (los tres o cuatro deberán colorearse con los mismos colores). Cuando el usuario haya colocado todos los dibujos en orden, se funden y se presenta la imagen en movimiento (como en el Mekoszootropo del módulo de cine).

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del personaje de introducción GUIONI, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

¡Cuánto trabajo tiene el dibujante!. Si no le ayudas, no podrá acabar a tiempo los dibujos para la nueva serie. ¿Te animas a echarle una mano? Elige un personaje.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del personaje ayuda Guioni representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

Colorea los dibujos haciendo clic en los colores y después en los dibujos. Ten en cuenta que el mismo número debe tener el mismo color. Después ordénalos en la tira del storyboard para crear una secuencia ordenada de movimiento”.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Colorear y arrastrar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Cuatro o cinco dibujos esquemáticos y sin colorear de un personaje, animal (lo que se quiera para aprovechar diseños, como Doña Vicky de “Mis inventores” –OA1-) que aparecen de forma aleatoria. Debajo, los mismos espacios vacíos. En un lado de la pantalla varios colores que permitirán al usuario pinchar en ellos y colorear los dibujos al pinchar en la zona correspondiente del dibujo limitando las zonas calientes con un número para indicar al usuario que use el mismo color en todas las del mismo número. Una vez coloreadas, el usuario podrá arrastrar los dibujos a la tira inferior. Cuando el usuario haya





colocado todos los dibujos en orden, se funden y se presenta la imagen en movimiento (como en el Mekoszootropo del módulo de cine). De fondo se oirá una música[s2] apropiada a la escena con movimiento.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Se produce acierto cuando el usuario ha coloreado todas las partes de los dibujos con los mismos colores.

En ese momento salta Telerob y dice:

"¡Precioso, vaya arte! No te olvides de colocarlos en orden en la tira del storyboard que está abajo".

También se produce acierto cuando el usuario ha colocado todos los dibujos ordenados en la tira vacía.

En ese momento salta Telerob y dice:

"Qué maravilla. Qué profesional"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Se produce error cuando el usuario ha coloreado una número con un color diferente del marcado por el número.

En ese momento salta Telerob y dice

"¡No, no! Fíjate en el número y usa el mismo color.

También se produce error cuando el usuario no ha colocado uno de los dibujos en su orden en la tira vacía.

En ese momento salta Telerob y dice:

"¿Seguro que ese es el orden?"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha coloreado y colocado las imágenes en orden en la tira inferior y aparece la animación en movimiento.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no ha coloreado los dibujos después de 6 intentos se colorean solos. Cuando el usuario no ha colocado las imágenes en la tira después del mismo número de intentos que de imágenes.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con el código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más". Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA.

06 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

La tele de Baird de la actividad 1 del OA1 "Mis inventores" en gran tamaño.

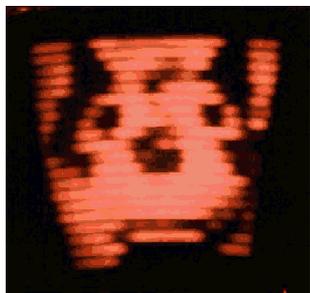
¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Sincronizado con la locución:

Se enciende la televisión y aparecen en su pantalla una animación imitando a la primera emisión de Félix el Gato.

Cambia la animación por una de Micky Mouse.





¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto: ¿Sabías que los dibujos animados son tan antiguos como la historia de la tele? El primer personaje famoso de la televisión no fue un ser humano sino el dibujo animado Félix el Gato. Lo crearon los dibujantes norteamericanos Otto Messmer y Pat Sullivan en 1919. Durante los años 1920 Félix llegó a los hogares a través de las teles mecánicas de muy baja resolución y sin voz, pero enseguida se convirtió en un personaje de gran éxito internacional. Félix fue un personaje mudo hasta 1929.

Un año antes, en 1928 Walt Disney creó Steamboat Willie, la primera película animada sonora, y su protagonista Micky Mouse fue el primer dibujo animado con voz.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Dos imágenes del televisor de Baird, cada una con una imagen en su pantalla: una del primer Félix, otra de Micky Mouse y un texto con cada una:

1919. Félix el Gato. Mudo.

1928. Micky Mouse. Sonoro.

07 Manualidad

¿En qué consiste básicamente la manualidad?

Consiste en crear un recortable imprimible que permite al usuario crear la maqueta de decorado para una gala musical infantil de TV (se puede aprovechar la del escenógrafo de la Actividad 1). El usuario podrá elegir varios diseños que se le proporcionan para que arrastre y coloque en el esquema de paredes y suelo, pero no tendrá colores para que la coloree a su gusto una vez impreso.

¿Qué materiales se proporcionan para su realización?

- *Las paredes del escenario: tres rectángulos sin colorear, que serán el fondo del escenario (de mayor tamaño) y los laterales. Llevarán líneas de puntos para indicar el lugar de doblado y unas pestañas grandes en la parte inferior para pegar al suelo.*
- *El suelo del escenario: un trapecio.*
- *Varias imágenes arrastrables al decorado sin colorear: básicamente formas geométricas decorativas del mismo tamaño que las paredes y el suelo o lo que consideren l@s diseñador@s.*
- *La imagen de un niño y una niña, sin colorear, cantando con micro inalámbrico en la mano. Lleva pestaña en líneas de puntos en la parte inferior -para doblar y pegar al suelo del escenario-.*
- *Una imagen en tamaño pequeño de cómo debe quedar la maqueta una vez ensamblada.*

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Guioní aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y comenta:

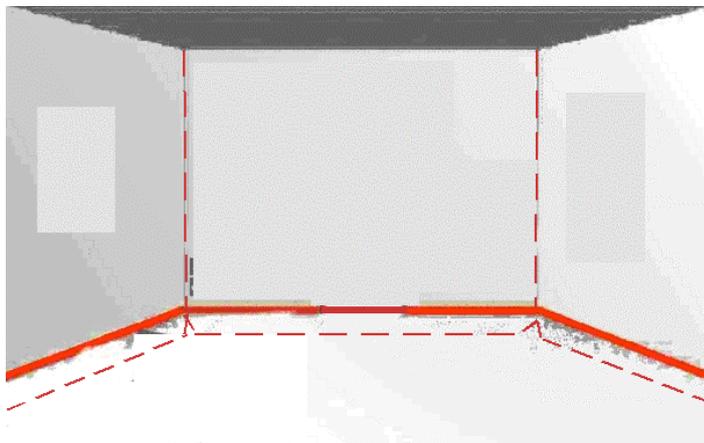
¿Lo tuyo es la escenografía? Compruébalo. Crea un escenario original para un programa



musical de TV. Seguro que te quedará de gala.

Sigue estos pasos:

1. Imprime las imágenes.
2. Coloréalas.
3. Recórtalas y pégalas sobre una cartulina.
4. Dobla el escenario y las pestañas por las líneas de puntos.
5. Pega las pestañas del escenario al suelo por la parte de abajo para que no se vean.
6. Pega los cantantes en el suelo del escenario por sus pestañas donde tú quieras.



¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la manualidad?

Mediante las opciones de navegación de la zona superior.