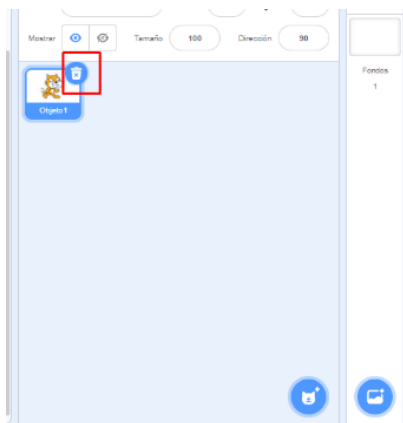
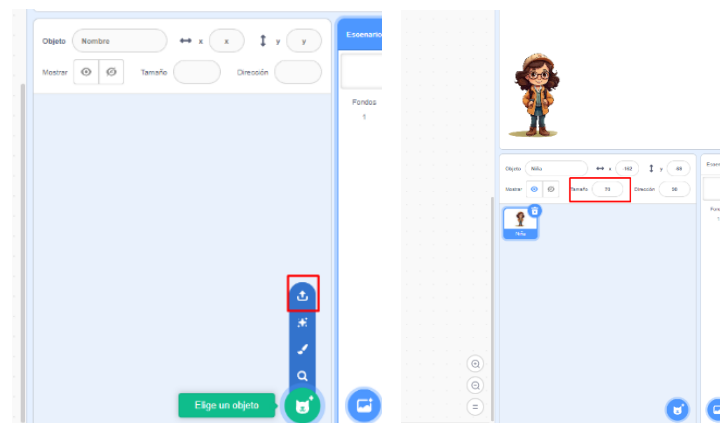


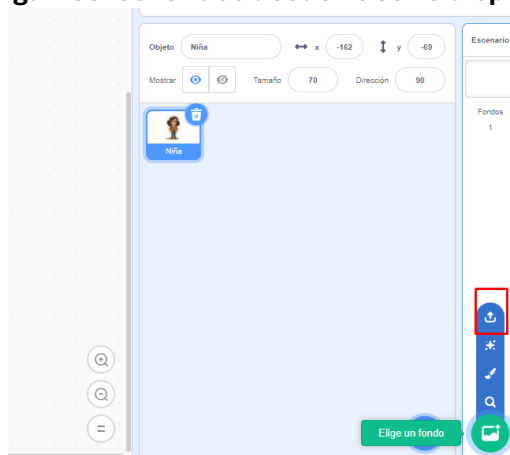
1. Eliminamos el personaje que viene por defecto



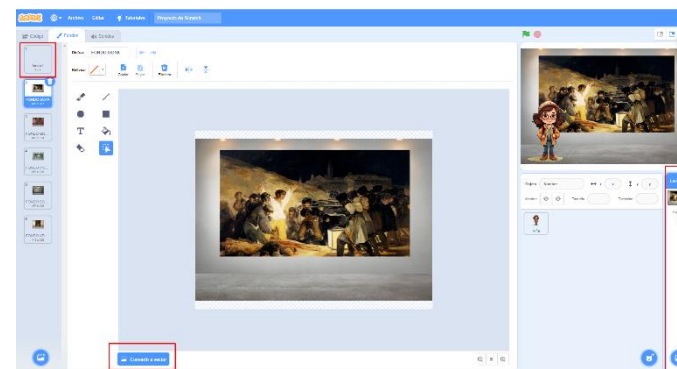
2. Cargamos el personaje de la niña y ajustamos su tamaño



3. Cargamos los fondos desde nuestro dispositivo

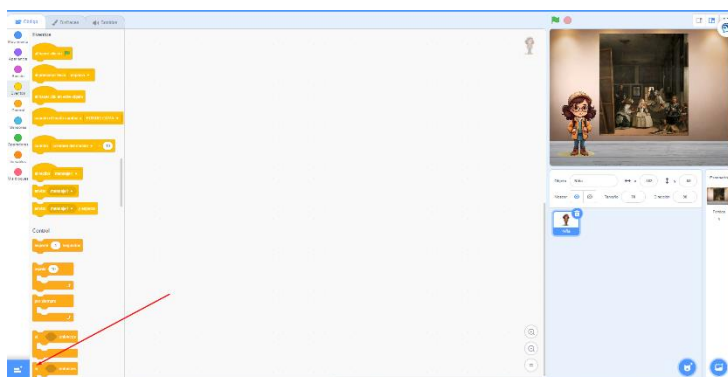


4. Seleccionamos "Escenario", vamos a la pestaña "Fondos" y eliminamos el fondo que viene por defecto. Damos a "convertir en vector" y movemos cada una de las imágenes para ajustarlas con la pantalla.

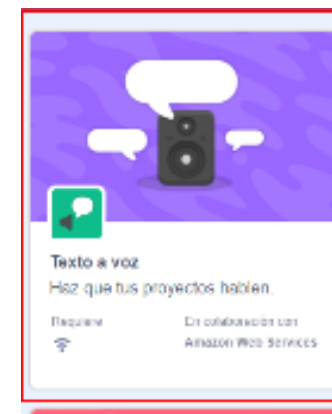


PROGRAMACIÓN (ALTERNATIVA 1: DE TEXTO A VOZ)

5. En la pestaña CÓDIGO, pulsamos el botón de extensiones en la parte inferior izquierda



6. Añadimos la extensión MAKEY MAKEY Y DE TEXTO A VOZ



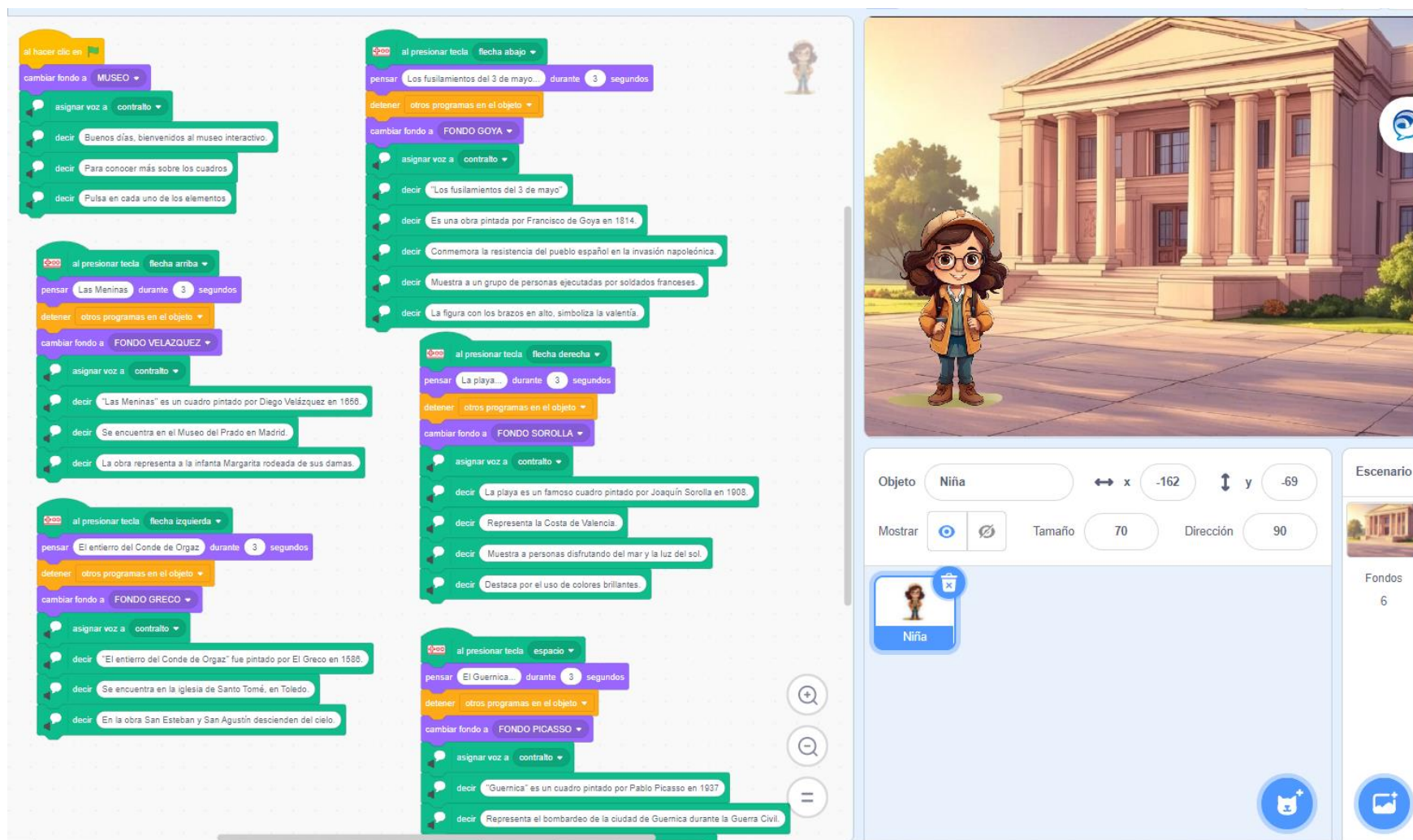
7. Programamos lo que queremos que explique la niña a modo de introducción.



8. Comenzamos a programar cada uno de los cuadros, para ello, vamos a relacionar cada uno con una tecla (espacio, flecha derecha, flecha izquierda, flecha abajo y flecha arriba). Las frases deben ser cortas.



11. Finalmente debe quedar algo similar a esto:



The screenshot shows a Makey Makey interactive museum interface. The interface is divided into three main sections: a code editor on the left, a character in the center, and a control panel on the right.

Code Editor (Left): The code is organized into three groups, each triggered by a different key press:

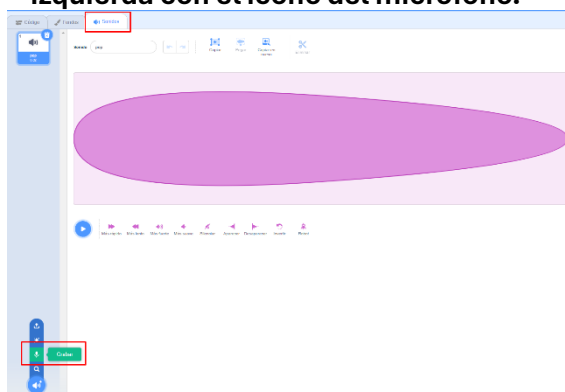
- Top Group (Museo):** Triggered by 'MUSEO'. It includes a 'decir' block: "Buenos días, bienvenidos al museo interactivo." and another 'decir' block: "Para conocer más sobre los cuadros".
- Middle Group (Las Meninas):** Triggered by 'FONDO VELAZQUEZ'. It includes a 'decir' block: "Las Meninas es un cuadro pintado por Diego Velázquez en 1656." and another 'decir' block: "Se encuentra en el Museo del Prado en Madrid.".
- Bottom Group (El Entierro del Conde de Orgaz):** Triggered by 'FONDO GRECO'. It includes a 'decir' block: "El entierro del Conde de Orgaz fue pintado por El Greco en 1588." and another 'decir' block: "Se encuentra en la iglesia de Santo Tomé, en Toledo.".

Character (Center): A cartoon girl named 'Niña' is standing in front of a classical building. She is wearing a hat and glasses.

Control Panel (Right): The panel shows the character's name 'Niña', its position (x: -162, y: -69), and other settings like 'Mostrar' (checked), 'Tamaño' (70), and 'Dirección' (90). A list of 'Fondos' (backgrounds) is visible on the right, with 'Niña' selected.

PROGRAMACIÓN (ALTERNATIVA 2: EL ALUMNADO GRABA EL AUDIO DE LAS EXPLICACIONES)

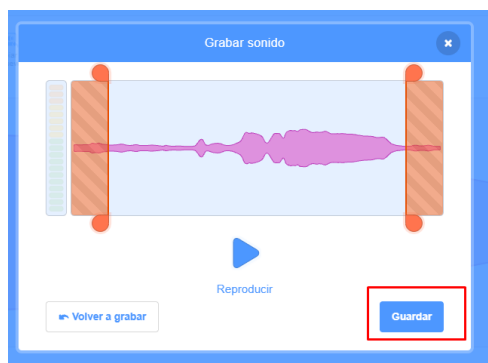
1. En la pestaña SONIDO, pulsamos el botón de abajo a la izquierda con el icono del micrófono.



2. Pulsamos y comenzamos a grabar.



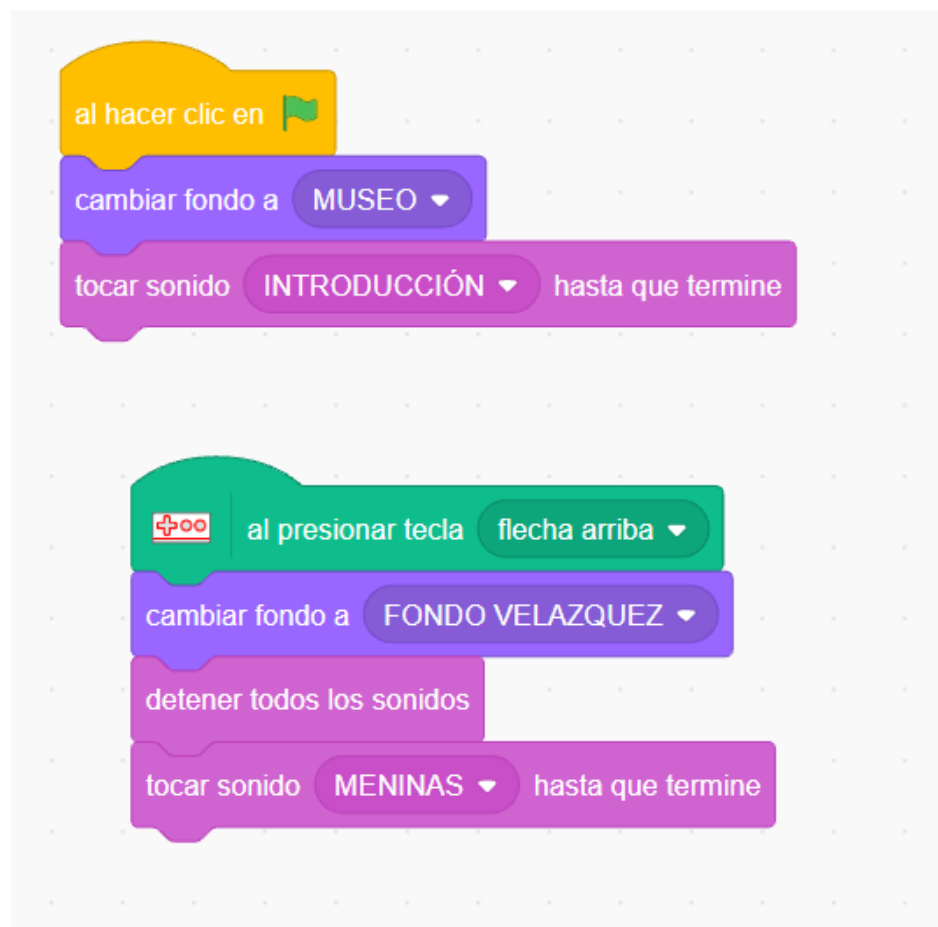
3. Recortamos lo que no sea necesario del audio y guardamos.



4. Nombramos cada audio grabado para identificarlo: Introducción, Meninas...

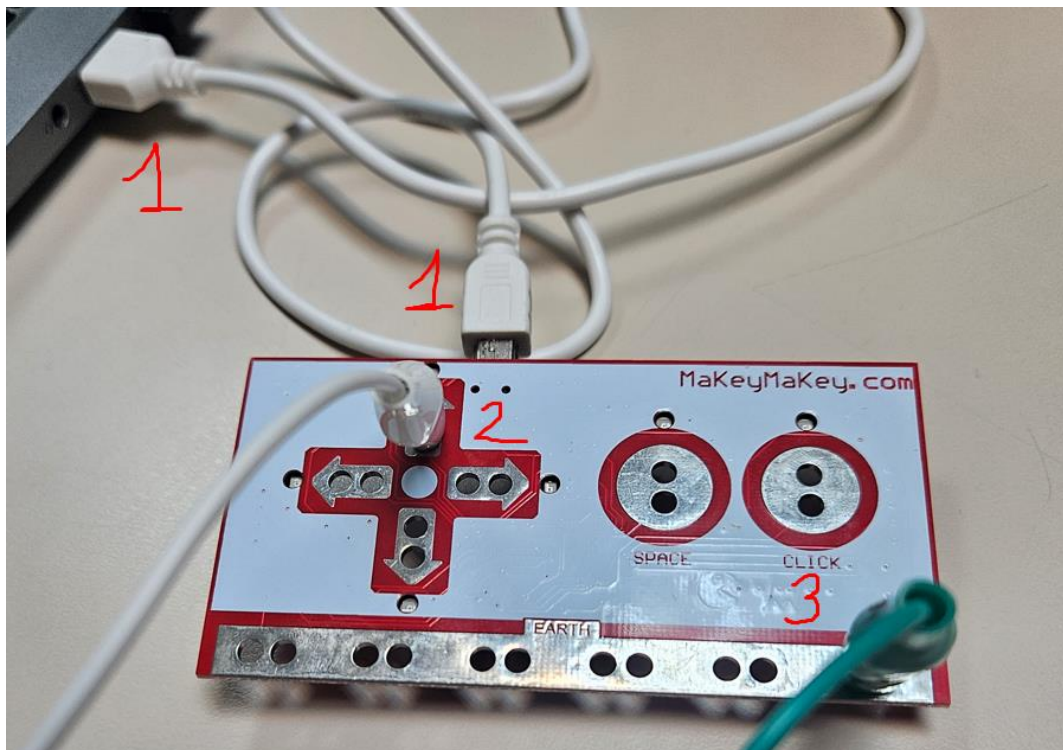


5. La programación de cada bloque debe quedar así:



MONTAJE MAKEY MAKEY

1. Conectamos la placa al Dispositivo con el cable que viene: En caso utilizar una Tablet necesitaremos un cable diferente, como el de la imagen derecha. *(Cable de USB Tipo C a USB Mini B)*
2. Conectamos los cables a los botones de la Makey (En la imagen se ve conectado a la flecha de arriba)
3. Conectamos el cable tierra.



4. Conectamos el resto de cables y unimos todos excepto el Tierra a las distintas frutas.
5. Colocamos las imágenes de los cuadros impresas junto a las frutas.
6. Para hacerlo funcionar, cogemos el cable Tierra con una mano y tocamos cada una de las frutas

