

## 1. INICIO

1.1 Eliminamos el gato que viene por defecto y cargamos el personaje de la niña desde nuestro equipo.



1.2 Podemos cambiar el nombre del objeto y ajustar su tamaño, además, la desplazamos para que quede en la parte inferior izquierda de la pantalla.



















(†)()

CC

2.2 En la pestaña Disfraces creamos un círculo del color que queramos arrastrando el puntero. Una vez que lo tengamos creado, le ajustamos el tamaño y le ponemos el nombre de una localidad (Cuenca, Almagro...)



2.2 Para crear los demás pulsadores, duplicamos el que ya tenemos y le cambiamos el color en la pestaña Disfraces. Después le cambiamos el nombre y lo situamos dentro del mapa.





3.1 En la pestaña de la protagon al iniciar el iuego	ista, programamos para que siempre salga el fondo d	el mapa
at micial et juego.		
	al hacer clic en 📕	
	cambiar fondo a Castilla La Mancha 👻	
Jreamos un mensaje para nacei al iniciar el programa.	r que envie una senal que naga que se muestren los b	otones
	Nuevo Mensaje 🗙 🕺 👘 👘 👘	
enviar mensajet •	Nombre del mensaje:	
Nuevo mensaje	Mostrar Botones Cambiar fondo a Castilla La M	Mancha 🗸
mensaje1	Cancelar Aceptar enviar Mostrar botones 🔹	
<b>~</b>		′
<b>~</b>		^
		^ 
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~ 、
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~ 
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~ 
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha •	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones •	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	~
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir [Hola] durante 2 segundos	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	
3.3 Incluimos lo que	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	
3.3 Incluimos lo que a al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir ¡Hola! durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir (¡Hola!) durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r decir Debéis pulsar en cada botón para	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir (¡Hola! durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r decir Debéis pulsar en cada botón para decir (¡Adelante! durante 2 segu	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:	
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir ¡Hola! durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r decir Debéis pulsar en cada botón para decir ¡Adelante! durante 2 segu	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo: monumentos más importantes de la región durante 4 segundos a descubrirlos durante 3 segundos ndos	
3.3 Incluimos lo que al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir ¡Hola! durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los i decir Debéis pulsar en cada botón para decir ¡Adelante! durante 2 segu	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo: monumentos más importantes de la región durante (4) segundos a descubrirlos durante (3) segundos ndos	
3.3 Incluimos lo que a al hacer clic en cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir ¡Hola! durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r decir Debéis pulsar en cada botón para decir ¡Adelante! durante 2 segu	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo: monumentos más importantes de la región durante 4 segundos a descubrirlos durante 3 segundos ndos	
3.3 Incluimos lo que a al hacer clic en a cambiar fondo a Castilla La Mancha • enviar Mostrar botones • decir (Hola!) durante 2 segundos decir Os voy a explicar algunos de los r decir Debéis pulsar en cada botón para decir (Adelante!) durante 2 segu	queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo: monumentos más importantes de la región durante (1) segundos a descubrirlos durante (3) segundos ndos	



3.4 Vamos a programar lo que va a decir la protagonista en cada uno de los monumentos. Para ello vamos **a crear un mensaje** con el nombre de cada localidad.

	Nuevo Mensaje	×
enviar mensaje1 -	Nombre del mensaje:	
Nuevo mensaje	ALBACETE	
✓ mensaje1	Cancelar	tar

A continuación seleccionamos el bloque "Al recibir" y programamos el texto de cada una de los monumentos similar a lo que ves en la foto:

decir E	ste es el palacio del infantado durante 3 segundos
decir E	stá en Guadalajara durante 3 segundos
decir Fi	ue construído en el siglo XV y remodelado después durante 3 segundos
al recibir	
decir Es	itas son las casas colgadas durante 3 segundos
decir Es	tán construidas sobre un acantilado en Cuenca durante 3 segundos
decir Fu	ieron construidas en los siglos XV y XVI) durante 3 segundos
al rec	ibir Albacete -
decir	La catedral de Albacete se construyó en el siglo XVI durante 3 segundos
decir	Tiene un estilo renacentista durante 3 segundos
decir	Es uno de los edificios más importantes de la ciudad durante 3 segundos





## **PROGRAMACIÓN BOTONES:** 4.1 Seleccionamos el botón que vamos a programar, creamos un mensaje llamado MOSTRAR BOTONES y programamos así: Objeto Albacete esconder cambiar fondo a Albacete -Mostrar $\odot$ ø Tama Niña 4.2 Una vez que hayamos hecho la programación para un pulsador, podemos copiarla para los demás arrastrándola como en la imagen. Después solo tenemos que cambiar el nombre del fondo y el mensaje, por ejemplo: cambiar fondo a Albacete 💌 Guadalajara cambiar fondo a Guadalajara



## EXTRA: BOTÓN DE VUELTA AL MAPA

5.1 Seleccionamos Insertar objeto  $\rightarrow$  Pintar. Después, pintamos un rectángulo, lo coloreamos e incluimos un cuadro de texto con la palabra mapa.



5.2 Seleccionamos el objeto y lo programamos para que NO aparezca en el mapa principal pero sí en las pantallas de los monumentos.



Servicio de innovación educativa de la JCCM. Imáges IA Adobe Firefly