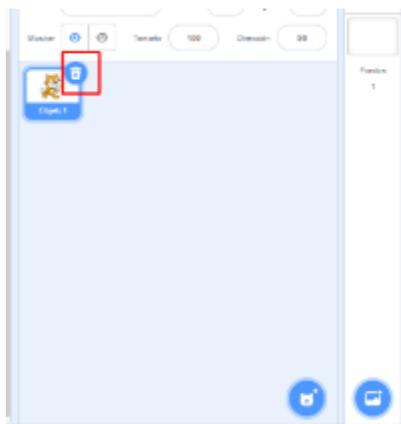
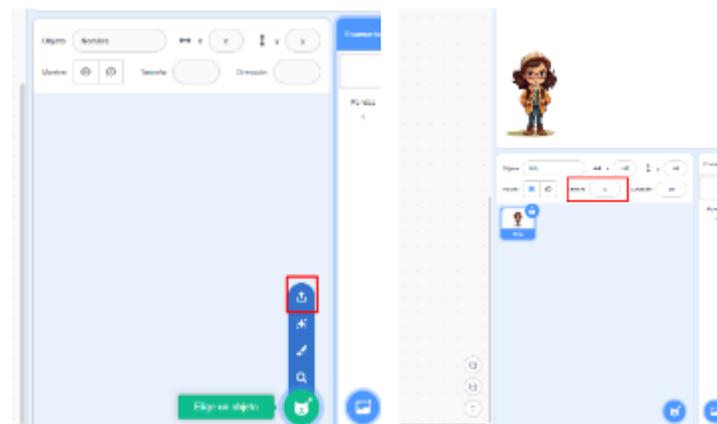


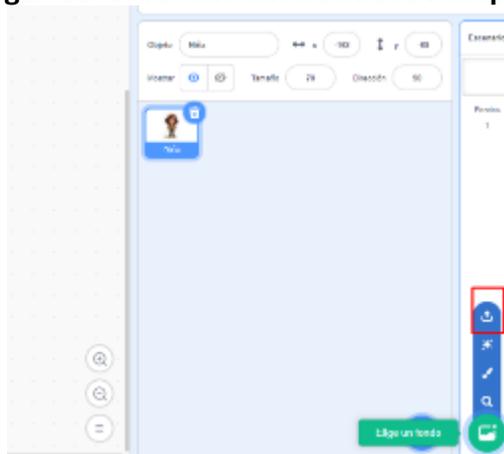
### 1. Eliminamos el personaje que viene por defecto



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



### 3. Cargamos los fondos desde nuestro dispositivo

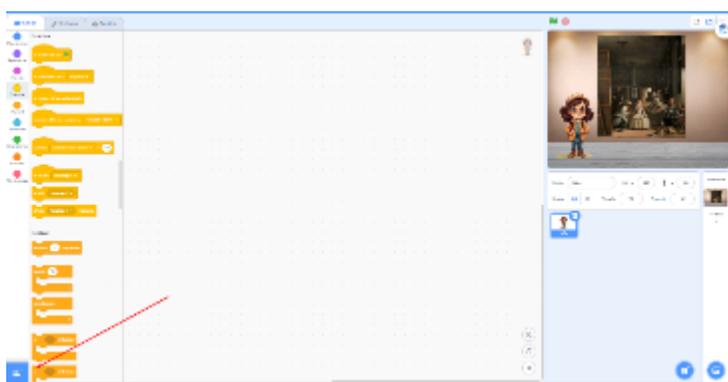


### 4. Seleccionamos "Escenario", vamos a la pestaña "Fondos" y eliminamos el fondo que viene por defecto. Damos a "convertir en vector" y movemos cada una de las imágenes para ajustarlas con la pantalla.

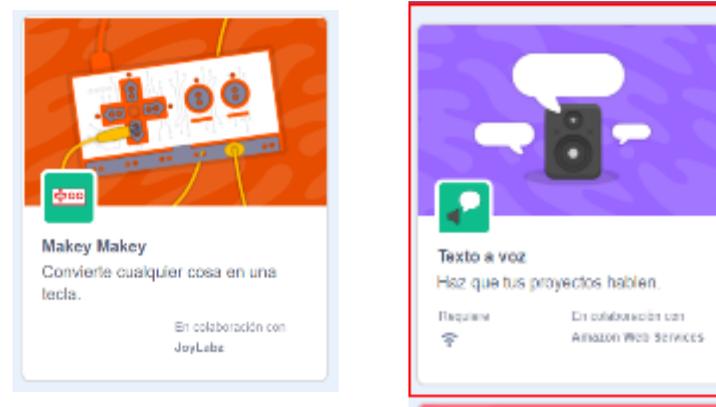


## PROGRAMACIÓN (ALTERNATIVA 1: DE TEXTO A VOZ)

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.



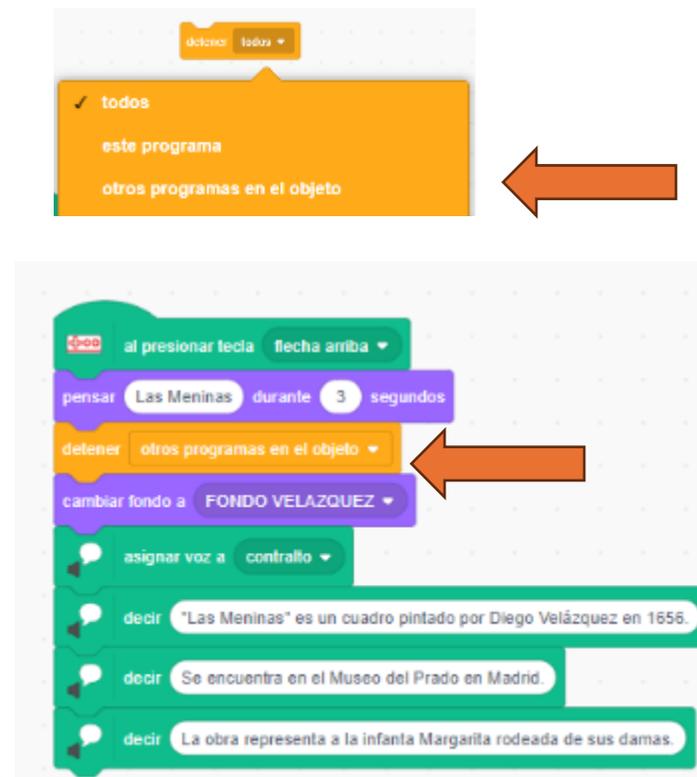
8. Comenzamos a programar lo que dirá Cristina en cada cuadro, para ello, vamos a relacionar cada uno con una tecla (espacio, flecha derecha, flecha izquierda, flecha abajo y flecha arriba). Las frases deben ser cortas.



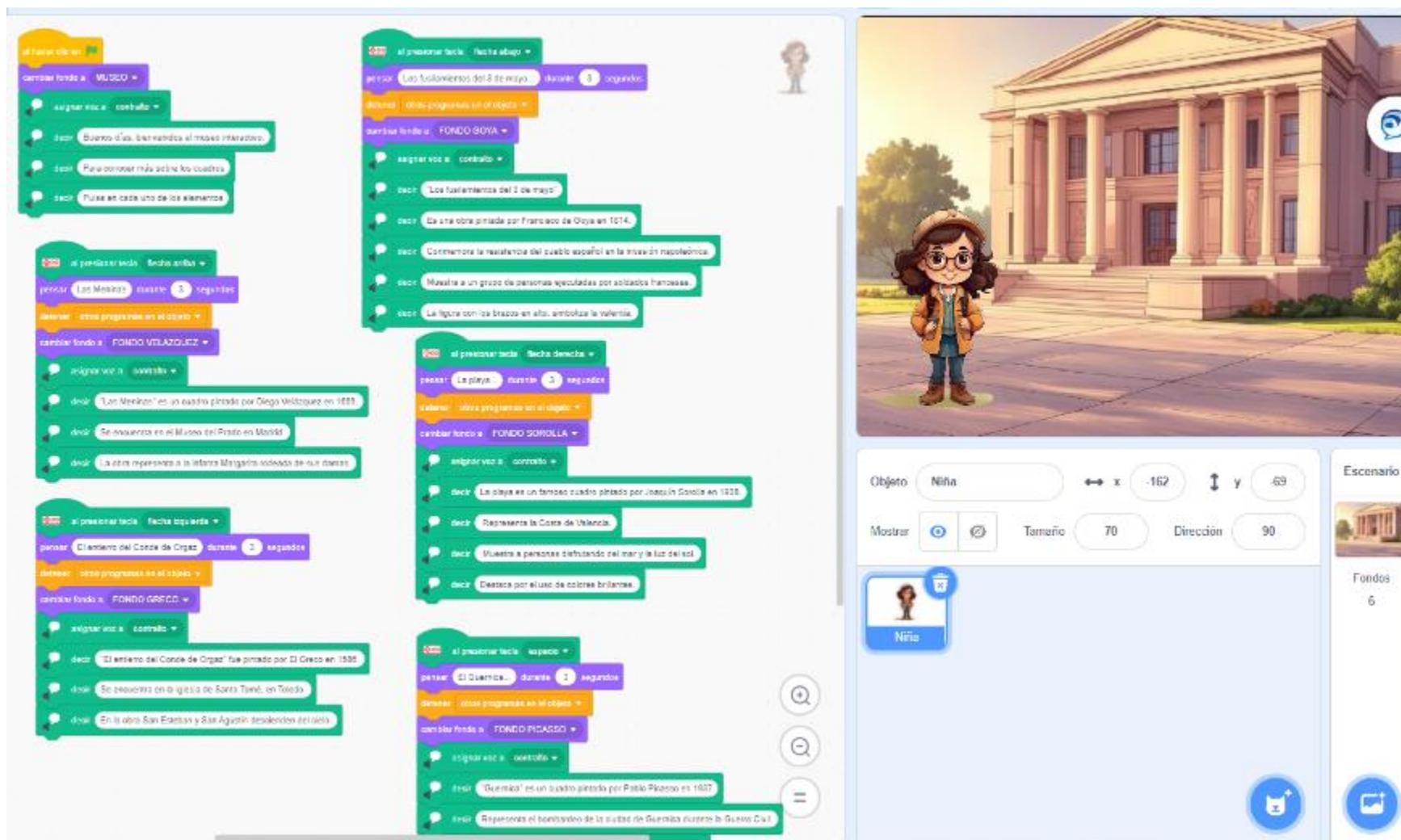
9. Para evitar que se superpongan unos audios con otros, vamos a hacer que espere tres segundos antes de hablar.



10. Incluimos un último bloque para que no suenen varios audios a la vez. Seleccionamos el bloque Detener Todos, y en el desplegable: otros programas en el objeto.



### 11. Finalmente debe quedar algo similar a esto:



The screenshot displays a Scratch project interface for an interactive museum. The script is organized into four columns, each corresponding to a different background (FONDO) and a specific historical topic. The script uses 'al presionar tecla' (when key pressed) events to trigger 'decir' (say) and 'pensar' (think) blocks, providing information about various artworks and artists.

**Column 1: FONDO MUSEO**

- al presionar tecla: **espacio**
- decir: "Buenos días, bienvenido al museo interactivo."
- decir: "Para conocer más sobre los cuadros."
- decir: "Pulse en cada uno de los elementos."

**Column 2: FONDO BOYA**

- al presionar tecla: **tecla abajo**
- poner: "Los fusilamientos del 3 de mayo" durante 3 segundos.
- decir: "Otros programas en el objeto."
- decir: "Los fusilamientos del 3 de mayo."
- decir: "Es una obra pintada por Francisco de Goya en 1808."
- decir: "Comemora la resistencia del pueblo español en la invasión napoleónica."
- decir: "Muestra a un grupo de personas ejecutadas por soldados franceses."
- decir: "La figura con los brazos en alto, simboliza la valentía."

**Column 3: FONDO VILAZQUEZ**

- al presionar tecla: **tecla arriba**
- poner: "Las Meninas" durante 3 segundos.
- decir: "Otros programas en el objeto."
- decir: "Las Meninas" es un cuadro pintado por Diego Velázquez en 1656.
- decir: "Se encuentra en el Museo del Prado en Madrid."
- decir: "La obra representa a la infanta Margarita rodeada de sus damas."

**Column 4: FONDO SOROLLA**

- al presionar tecla: **tecla derecha**
- poner: "La playa" durante 3 segundos.
- decir: "Otros programas en el objeto."
- decir: "La playa es un famoso cuadro pintado por Joaquín Sorolla en 1928."
- decir: "Representa la Costa de Valencia."
- decir: "Muestra a personas disfrutando del mar y la luz del sol."
- decir: "Destaca por el uso de colores brillantes."

**Column 5: FONDO GARCÍA**

- al presionar tecla: **tecla izquierda**
- poner: "El entierro del Conde de Orgaz" durante 3 segundos.
- decir: "Otros programas en el objeto."
- decir: "El entierro del Conde de Orgaz" fue pintado por El Greco en 1588.
- decir: "Se encuentra en la iglesia de Santo Tomé, en Toledo."
- decir: "En la obra San Esteban y San Agustín despiden al cielo."

**Column 6: FONDO PICASSO**

- al presionar tecla: **espacio**
- poner: "El Guernica" durante 3 segundos.
- decir: "Otros programas en el objeto."
- decir: "Guernica" es un cuadro pintado por Pablo Picasso en 1937.
- decir: "Representa el bombardeo de la ciudad de Guernica durante la Guerra Civil."

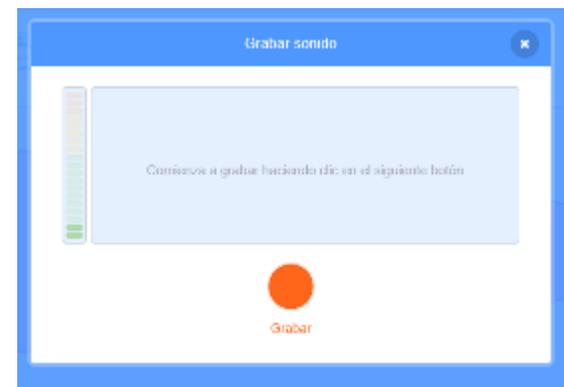
The 3D scene on the right shows a museum building with a character named 'Niña' (Girl) standing in front of it. The interface includes controls for the character's position (x: -162, y: 69), size (70), and direction (90). A 'Fondos' (Backgrounds) panel on the right shows the current background 'Niña' selected.

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

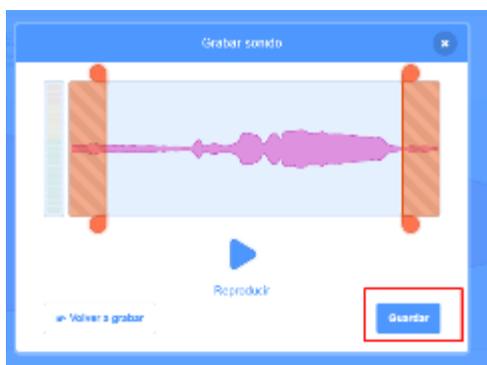
1. En la pestaña SONIDO, pulsamos el botón de abajo a la izquierda con el icono del micrófono.



2. Pulsamos y comenzamos a grabar.



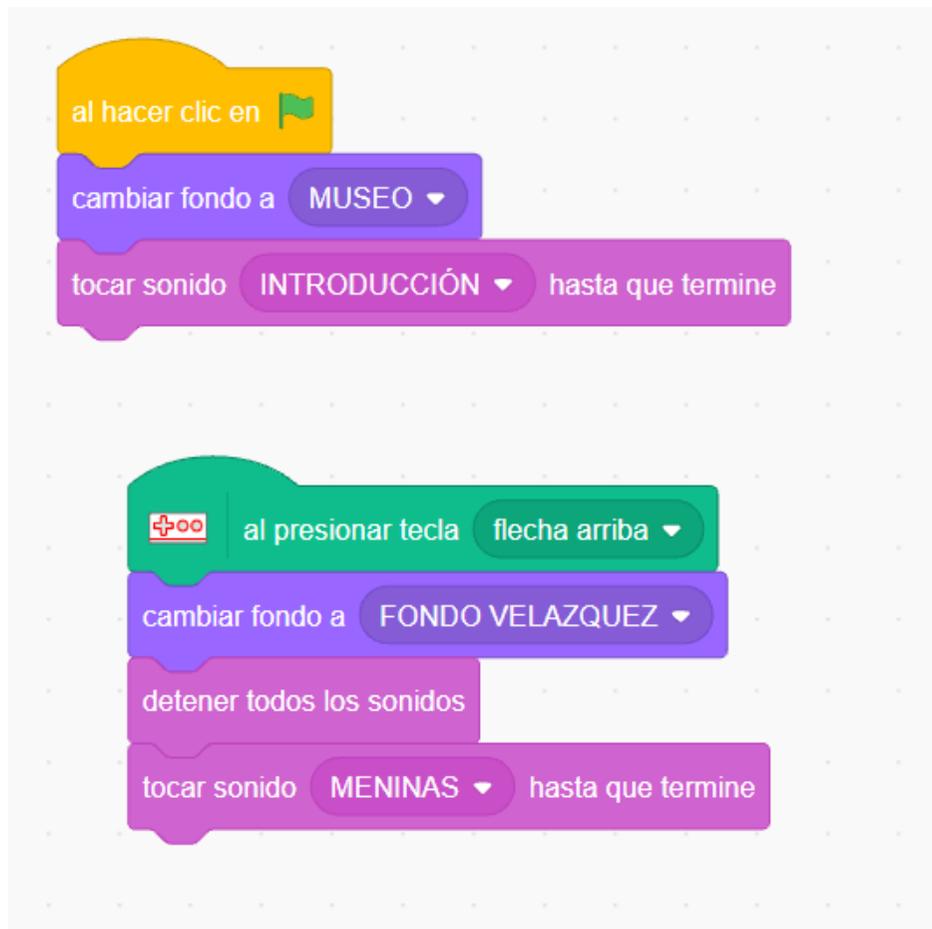
3. Recortamos lo que no sea necesario del audio y guardamos.



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

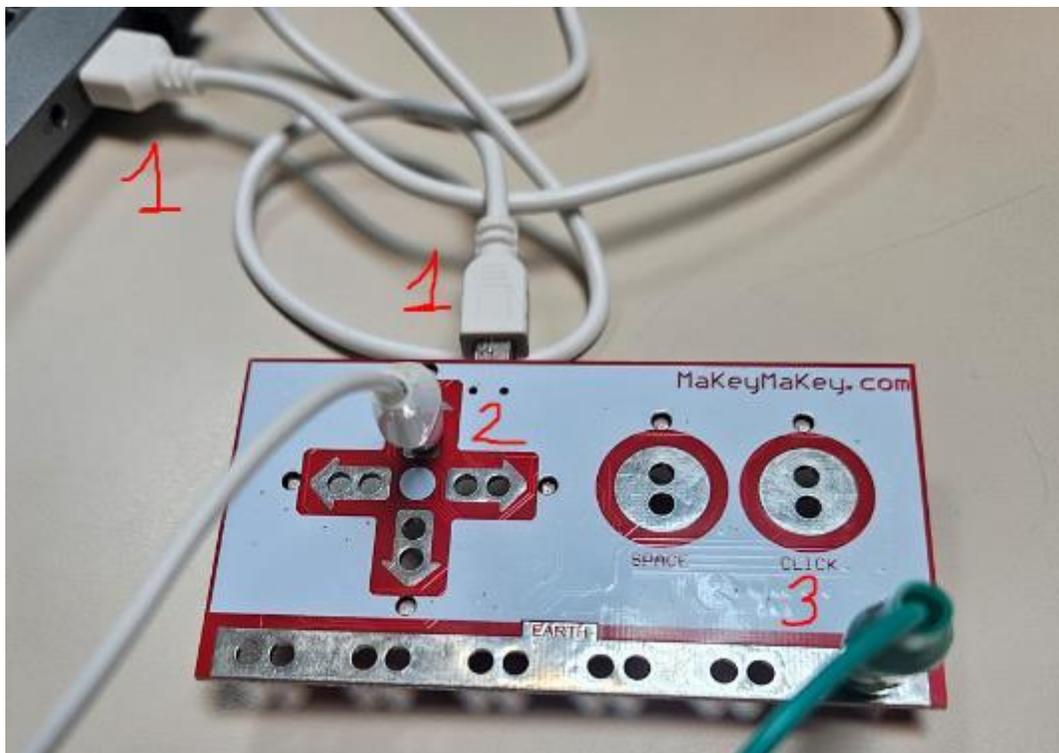


5. La programación de cada bloque debe quedar así:



### 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

