

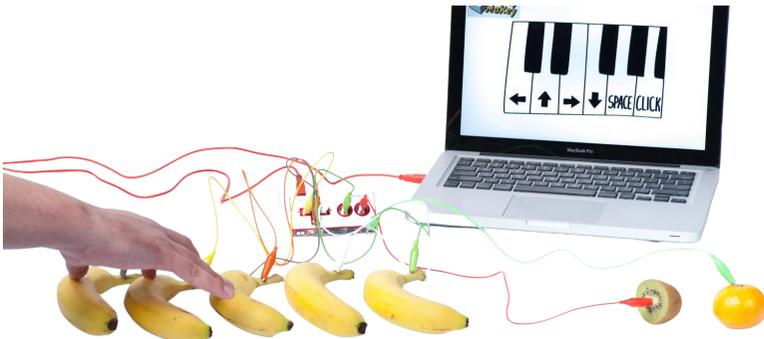
# Primeros pasos: Makey Makey

Makey Makey permite **convertir objetos cotidianos en un teclado, mando o ratón**; para hacer esto no se necesita ningún software o aplicación web.

Es un complemento para llevar la programación por bloques de la pantalla del ordenador al mundo físico y desarrollar la creatividad.

Se recomienda tener una programación en Scratch, por ejemplo, para ejecutarla con los objetos elegidos. En la programación con Scratch debemos asociar acciones a las teclas del teclado para posteriormente sustituir las teclas por objetos físicos gracias a la placa Makey Makey y las pinzas cocodrilo.

Con Makey Makey podemos hacer casi magia, tocar el piano con frutas, hacer una mural o maqueta interactiva, medir la velocidad de un objeto al pasar por un punto concreto... Los límites los marca nuestra creatividad.



## Lista de cotejo

### Makey Makey

- Abre el programa Scratch y crea una cuenta si no tienes: <https://scratch.mit.edu/>
- Si no tenías una cuenta en Scratch deberás acceder a tu correo para validar la solicitud.
- Una vez dentro de Scratch pincha en el menú sobre Crear y crea un proyecto nuevo.
- Para empezar puedes inspirarte en un proyecto ya hecho, por ejemplo: <https://scratch.mit.edu/projects/859844644>
- Mira qué bloques se han usado y crea un proyecto similar. Los **bloques de música son una extensión** que puedes encontrar en la esquina inferior izquierda. Añade Música y Makey Makey si quieres.
- Para este proyecto necesitas los **bloques de música y control o Makey Makey**. Fíjate en los colores.
- Coloca los bloques igual que en el proyecto en el que te inspiras. Deben estar conectados entre sí. Puedes hacer pruebas antes de pasar al mundo físico.



Música  
Toca instrumentos y percusión.



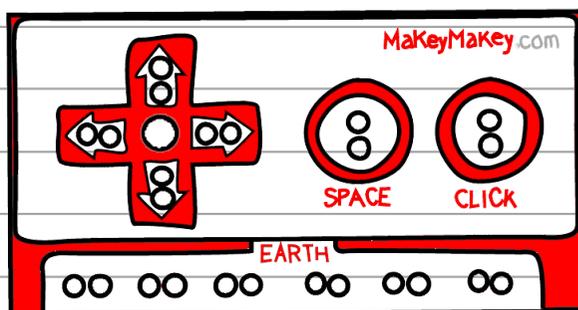
Para usar Makey Makey recomendamos usar las teclas de las flechas del teclado, la barra espaciadora y si fuera necesario las letras, esto facilitará la conexión con la placa Makey Makey.

Es el momento de decidir que vamos a convertir en nuestro teclado, deben ser elementos conductores de corriente eléctrica.

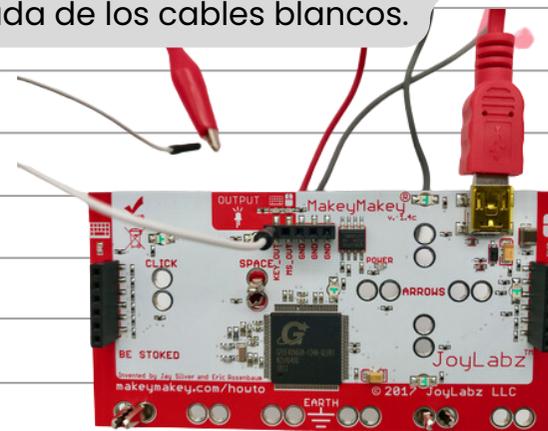
También se puede usar papel de aluminio o cinta de cobre para convertir los materiales en conductores.

Usamos los cables cocodrilo para emparejar el teclado con los objetos que hayamos seleccionado.

Buscamos en la placa la flecha, barra espaciadora... sujetamos en el agujero correspondiente un extremo del cable cocodrilo y el otro en el objeto que queremos se convierta en dicha tecla.



En caso de necesitar más cables, por la parte de atrás de la placa se puede hacer la conexión con la ayuda de los cables blancos.



No olvides conectar un cable a "Earth". Este será el cable de tierra que tendremos que sujetar en nuestra mano para que funcione la programación. 

El siguiente paso es conectar la placa al Chromebook u ordenador con el cable USB.

Ahora solo falta probar que todo funciona correctamente.

