

10 PARA PEQUEÑOS COLECCIONISTAS

Museo

Cómo empezar, paso a paso

Unas conchas, un cohete hecho en casa y el reloj viejo del abuelo se convierten en un museo: cada tesoro cuenta su historia con la voz de tus hijos, y cada visitante recibe una entrada con una ruta de sellos. Así abres el museo, y así va la primera visita.

● ● ● ● ● Dificultad 1/5 · Muy fácil

🕒 Listo en unos 10 minutos



Qué necesitas



Un ordenador, portátil o tableta

IMPRESINDIBLE

Con un navegador actualizado (Chrome, Edge, Safari o Firefox) e internet. Nada que descargar ni instalar.



Algo para escanear **IMPRESINDIBLE**

Lo mejor es un escáner de mano USB que funcione como un teclado; un modelo 2D también lee códigos QR. Si no, escanea con la cámara o con un móvil, o escribe los números que hay bajo el código de barras.



Una impresora **IMPRESINDIBLE**

Para las cartelas de los tesoros, los carteles de sala y de estación, el plano, las entradas y los diplomas. Basta con papel normal.



Una plastificadora **UN EXTRA**

Plastificados, cartelas y carteles duran años.



Un móvil viejo **UN EXTRA**

Vinculado como escáner, va de estante en estante.



Tu correo electrónico **IMPRESINDIBLE**

Para tu cuenta gratuita. No hay contraseña: entras con un enlace o un código que te llega por correo.



De seis a diez tesoros **IMPRESINDIBLE**

Cosas con historia: una concha, un dibujo, el reloj viejo del abuelo. El alféizar y la estantería serán las salas.

En esta guía

2

Preparativos

Cuenta, escáner, ajustes y el kit de inicio.

3

La primera partida

Paso a paso, con pantallas reales.

4

Ideas y ayuda

Ideas para jugar, consejos y qué hacer si algo no funciona.

Preparativos

Hazlo una vez con tus hijos. Después podrán seguir solos.

1 Crea una cuenta gratuita

Entra en **beeptown.app** y toca **Pruébalo gratis**. Escribe tu correo. Recibirás un mensaje con un enlace y un código de 6 cifras: haz clic en el enlace o escribe el código.

2 Abre el mundo Museo

Toca Museo entre tus mundos. En un iPad, toca **Compartir** en Safari y luego **Añadir a pantalla de inicio**: así el mundo se abre como una app de verdad, a pantalla completa. Entra ahí con el código.

3 Conecta el escáner

Conecta el escáner a un puerto USB o vincúlalo por Bluetooth. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** verás si funciona. ¿No tienes escáner? Toca **Cámara** abajo, o **Móvil** para que un móvil sea el escáner.

4 Hazlo vuestro

Abre **Ajustes** (los controles deslizantes, arriba a la derecha) y ponle nombre al museo: ¿«El museo de Sam»? En **Plano**, pon a cada sala el nombre de su sitio: el alféizar es la sala 1, la estantería la sala 2.

5 Una cartela para cada tesoro

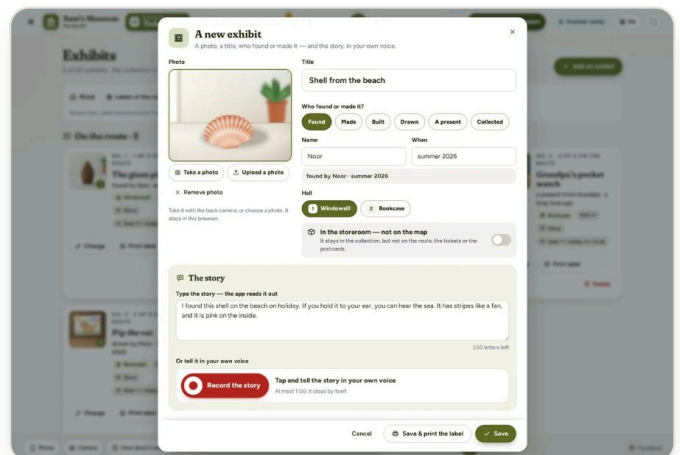
En **Piezas** (arriba a la derecha), toca **Añadir una pieza** para cada tesoro: una foto, un título, quién lo encontró o lo hizo, y su historia. Escríbela y la app la lee en voz alta, o toca **Grabar la historia** y deja que tu hijo la cuente.

6 Imprime el kit de inicio

En **Ajustes**: los carteles de las estaciones, uno para cada sala, «Por favor, no tocar», el plano, diez cartelas en blanco y dinero de juguete, todo de una vez. Luego las cartelas de los tesoros: **Cartelas de la ruta** en **Piezas**. Imprime a tamaño real (100 %).

7 Monta el museo

Cada tesoro en su estante con su cartela, un cartel de sala junto a cada estante. Una mesa junto a la puerta es la taquilla; otra, la tienda. En **Visitantes**, haz un carné del museo para cada niño (y un peluche), o vende entradas de día sin más.



Un tesoro nuevo: una foto, un título, quién lo encontró, y la historia, escrita o con su propia voz.

La primera partida

¿Quién hace qué? Un niño es el conservador: hizo las cartelas con un adulto y guía a los visitantes. Otro vende entradas en la taquilla, un tercero atiende la tienda; los demás, los abuelos y los peluches son los visitantes. Todo funciona en un solo dispositivo: llévalo contigo.

1 ¡Entradas, por favor!

En la **Taquilla**, escanea un carné del museo o toca una entrada de día para un niño, un adulto o un peluche. Imprímela: su ruta tiene un círculo para cada tesoro.

2 A la sala

En la **Sala**, escanea la entrada y luego la cartela de cada tesoro: la foto llena la pantalla, suena la historia y cae un sello. ¿Paseas con la tableta? Toca **Cámara** y elige la cámara trasera.

3 ¡Todo el museo!

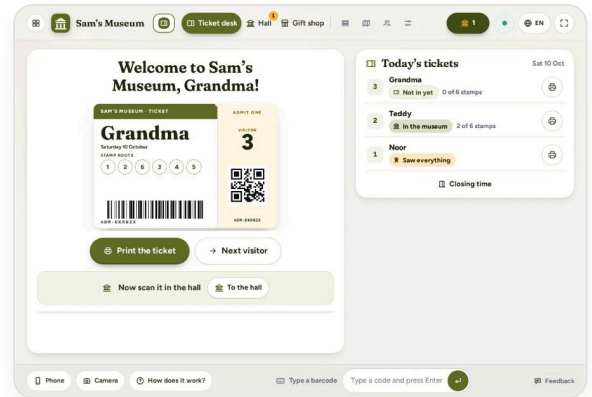
Tras la última cartela, la pantalla lo celebra. Toca **Imprimir el diploma**: un diploma con el nombre del visitante.

4 La tienda

En la **Tienda**, toca o escanea postales de los tesoros (vuestras propias fotos) y recuerdos, y paga con dinero de juguete o con tarjeta.

5 Hora de cierre

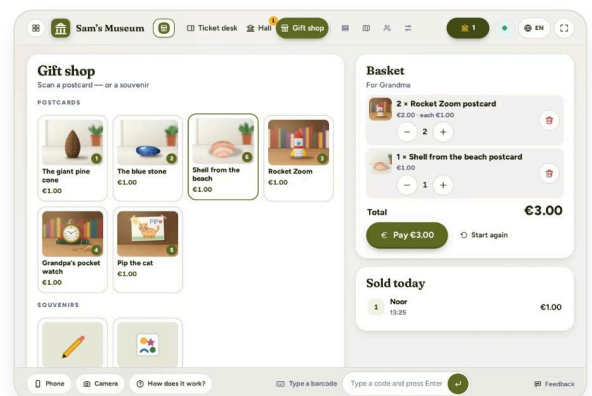
En la taquilla, **Hora de cierre** muestra cuántos visitantes vinieron y qué tesoro se escaneó más. **Cerrar el museo** cierra las entradas de hoy.



La taquilla: la entrada de la abuela y su ruta de sellos.



En la sala: el cohete cuenta su historia, y cae un sello.



La tienda: postales de sus propios tesoros.

Capturas de pantalla reales, con datos de ejemplo.



Tocad juntos **¿Cómo funciona?** en la parte de abajo de la pantalla: una visita corta lo enseña todo, en la pantalla de verdad.

Ideas para jugar



El día de los abuelos

Los abuelos traen algo antiguo: una llave, una foto, una moneda. «¿Qué era esto?» Su respuesta se convierte en la historia grabada.



El almacén

¿El abuelo quiere recuperar su reloj? En **Plano**, **Almacén** lo quita del plano y de las entradas; **Exponer otra vez** lo devuelve.



Un museo de clase

En el colegio, cada alumno trae un tesoro y graba su historia en la tableta de la clase. Las familias vienen con una entrada de día de adulto.

¿Algo no funciona?

El escáner no hace nada

Toca o haz clic primero una vez en la ventana de la app: el escáner escribe donde está el cursor. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** ves lo que llega y si el escáner envía un Intro después de cada código.

La cámara no arranca

Permite que el navegador use la cámara y cierra otras apps que la estén usando. Mantén el código quieto dentro del marco, con buena luz. Escribirlo siempre funciona: los números están bajo cada código de barras.

El micrófono no graba

Permite que el navegador use el micrófono y cierra otras apps que lo usen. O escribe la historia: la app la lee en voz alta.

Caracteres o números raros

Configura el escáner con la misma distribución de teclado que tu ordenador (en España, la española). Su manual explica cómo, a menudo con un código de barras que hay que escanear.

¿No te ha llegado el correo?

Pasados unos minutos, mira en la carpeta de spam. El enlace y el código funcionan una sola vez y durante 15 minutos; si no, pide uno nuevo.

Una historia no suena

Un iPad solo reproduce sonido tras un toque: toca entonces el botón redondo grande de reproducir. El sello cae igualmente.

Conviene saber

Pruébalo gratis, paga una vez

Con una cuenta gratuita juegas con 1 carné de visitante y 5 piezas; las entradas de día, las historias y la tienda siempre funcionan. ¿Quieres más? Tres mundos a elegir cuestan 27,50 € juntos; este solo, 12,50 €. Pagas una sola vez: sin suscripción y sin anuncios.

Todo se queda en casa

Las fotos, las historias y las voces se quedan en este navegador: nunca nos llegan. El micrófono solo escucha si tocas **Grabar la historia**. Una copia de seguridad (**Ajustes** → **Exportar copia de seguridad**) las lleva a otro dispositivo.

Jugar con seguridad

Los escáneres de mano usan luz láser o LED: nunca los apuntes a los ojos de nadie. Jugad juntos, sobre todo con los más pequeños.

¿Necesitas ayuda?

En la app, **¿Cómo funciona?** lo vuelve a enseñar todo. ¿Una pregunta, una idea o algo que no funciona? Escribe a **hello@beeptown.app** o usa el formulario de beeptown.app. Leemos todos los mensajes nosotros mismos.



Escanea y a jugar
beeptown.app/museum