

## Notas adicionales para el profesor

### Materiales opcionales

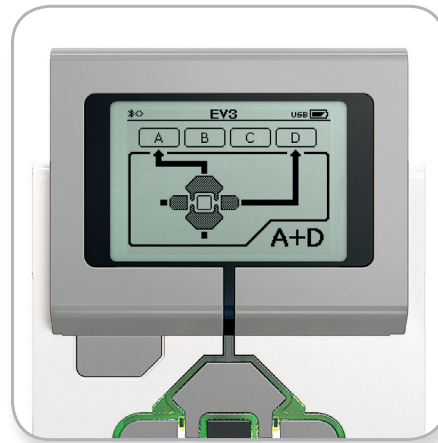
- Tazas de plástico o de papel
- Pequeños instrumentos musicales, como, por ejemplo, campanillas, campanas y pequeños tambores

### Aprendizaje previo

Antes de empezar esta actividad Maker, se recomienda que los alumnos sepan cómo se usa la función de control del motor en el ladrillo, y también cómo programar un motor para que se mueva.



Pantalla de la aplicación de ladrillo



Control del motor

## Ejemplos prácticos

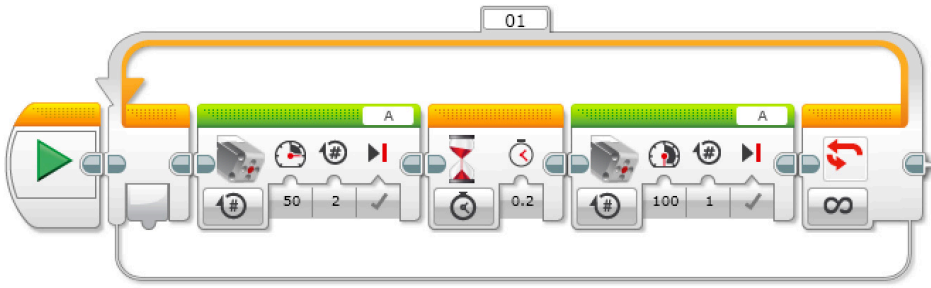
Puede que algunos alumnos necesiten un poco de inspiración y unas pautas guía que les permitan dar sus primeros pasos. Los alumnos pueden remodelar un modelo existente, o inventar un nuevo diseño.

**Nota: Se recomienda no compartir estas imágenes con los alumnos.**



## Máquina de sonidos

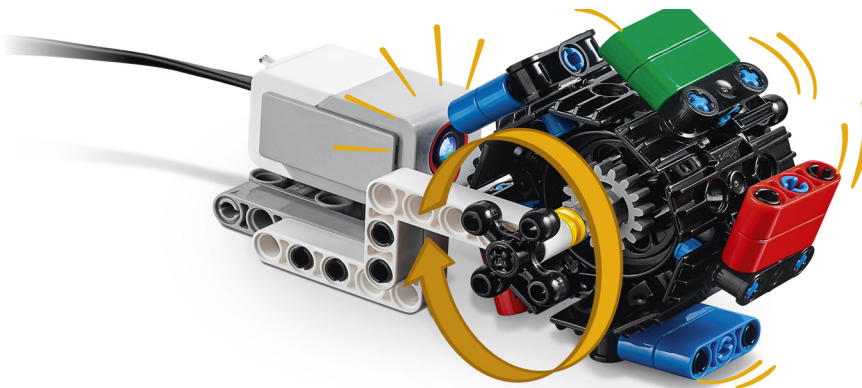
Este programa de ejemplo combinado con el modelo pequeño creará un ritmo en cualquier superficie cuando se ejecute el programa.



## Ejemplos prácticos

**Nota:** Se recomienda no compartir estas imágenes con los alumnos.

También puedes jugar con el uso de sensores.



## Máquina de sonidos

Este programa reproducirá sonidos diferentes cuando se gire la rueda. El sonido se determina a partir del color que se encuentra situado delante del sensor de color.

