

Notas adicionales para el profesor

Materiales opcionales

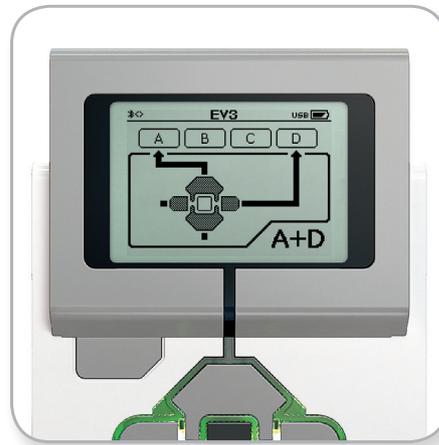
- Tazas de plástico o de papel
- Pequeños instrumentos musicales, como, por ejemplo, campanillas, campanas y pequeños tambores

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

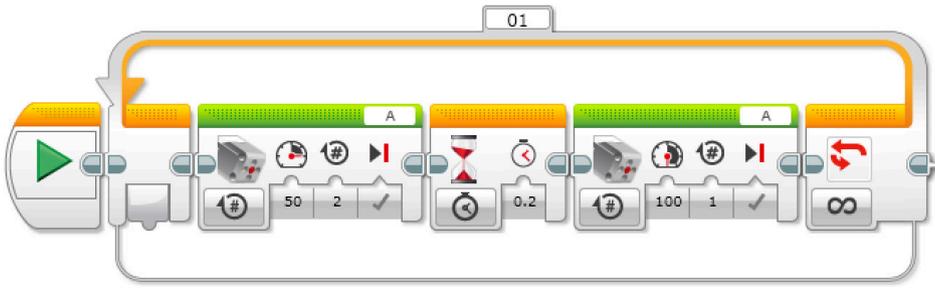
Puede que algunos alumnos necesiten un poco de inspiración y unas pautas guía que les permitan dar sus primeros pasos. Los alumnos pueden remodelar un modelo existente, o inventar un nuevo diseño.

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



Máquina de sonidos

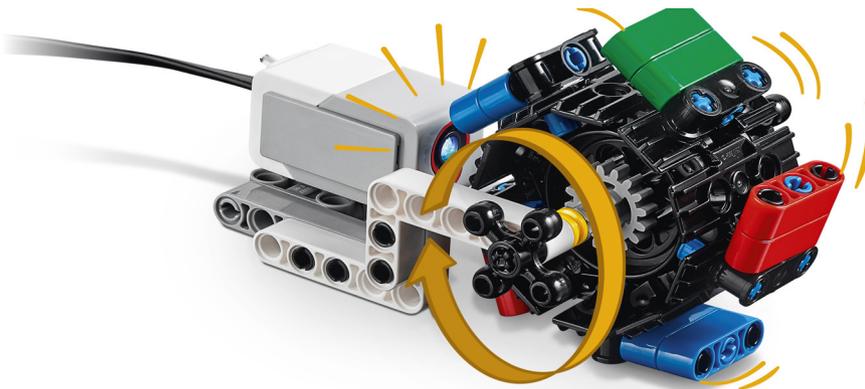
Este programa de ejemplo combinado con el modelo pequeño creará un ritmo en cualquier superficie cuando se ejecute el programa.



Ejemplos prácticos

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

También puedes jugar con el uso de sensores.



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.

