

2. Construcciones

- [2.0 Construcciones](#)
- [2.1 Pájaros](#)
- [2.2 Cocodrilo hambriento](#)
- [2.3 Chutador a gol](#)
- [2.4 Gigante colgante](#)
- [2.5 Animadores](#)
- [2.6 León](#)
- [2.7 Peonza](#)
- [2.8 Mono percusionista](#)
- [2.9 Pájaro](#)
- [2.10 Portero](#)
- [2.11 Avión](#)
- [2.12 Barco](#)

2.0 Construcciones

En este módulo se tratarán las construcciones típicas de LEGO WEDO que recomienda la marca

Agradecimientos a Ro-botica.com y [Aprendiendo con robótica CEIP Gil Tarín](#) de la Muela por publicar los PDFs de las construcciones, y a mis hijos por ayudarme a construirlos

2.1 Pájaros

Objetivo

Esta construcción es simple, podría ser la primera que se construye por lo que se recomienda realizar una programación con dificultad gradual:

1. Realizarla sin interacción, sólo moviendo el motor
2. Después moviendo el motor durante un segundo
3. Cambiar el sentido de giro, primero hacia un sentido y luego que cambie
4. Interaccionar con algún objeto de Scratch
5. Interaccionar con sensor de distancia

Construcción

Lo podemos descargar [aquí en pdf](#) o en este enlace [Dropbox](#)

Propuesta

Que los pájaros bailen en un sentido y luego en otro

<https://www.youtube.com/embed/OeQmYrrp61E>

Solución

Otras propuestas

Se acerca la mano y los pájaros dan vueltas



<https://www.youtube.com/embed/6AWfzHgvX3I>

Se acerca la mano y hacen giro hacia un sentido y luego otro

https://www.youtube.com/embed/gxkK-kD4_9k

Interacción con algún objeto de Scratch

<https://www.youtube.com/embed/b5oM7UWnNHM>

2.2 Cocodrilo hambriento

Objetivo

Es sin duda la construcción que identifica este set de Lego. Se trata de un cocodrilo que tiene que abrir o cerrar la boca interactuando con el objeto que se encuentre en la boca. Aquí se trabaja:

- La entrada de un sensor
- La interacción que produce de forma real cerrando la boca
- Otras interacciones podrían ser de forma virtual: Personaje cocodrilo abriendo y cerrando la boca con sonido incorporado

Construcción

En [este enlace](#) tenemos el pdf o en este otro [en Dropbox](#)

Propuesta

De momento el enunciado que proponemos será que cierre la boca si se introduce un objeto y al cabo de 1 segundo que la abra para poder liberar el objeto:

<https://www.youtube.com/embed/VX8i0Pg9DxE>

Solución



Otra propuesta

Que no pare de masticar mientras esté el objeto

<https://www.youtube.com/embed/vbzcMDYyoRk>

Solución

Fuente <http://www.simonhaughton.co.uk/2010/06/lego-wedo-and-scratch.html>

Otra propuesta

Que el caiman cierre y abra la boca varias veces cuando detecte un objeto

Solución

Fuente [Codigo 21](#)



Programa compartido por código 21 [en este enlace](#)

2.3 Chutador a gol

Objetivo

Se busca una interacción fácil entre el sensor distancia y el motor.

Construcción

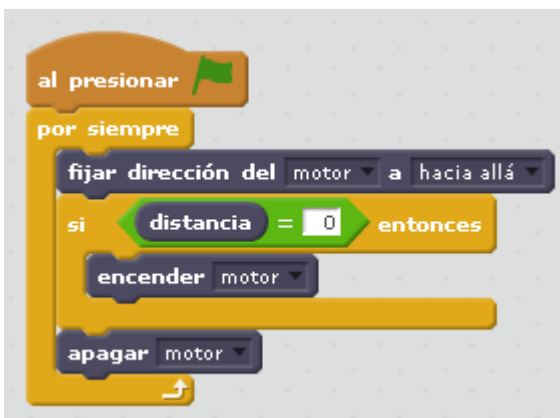
Aquí en [formato PDF](#)

Propuesta

La propuesta es fácil de adivinar ¿no? :

<https://www.youtube.com/embed/jE4jhXm3YF0>

Solución



2.4 Gigante colgante

Objetivo

En esta construcción se trabajan dos aspectos:

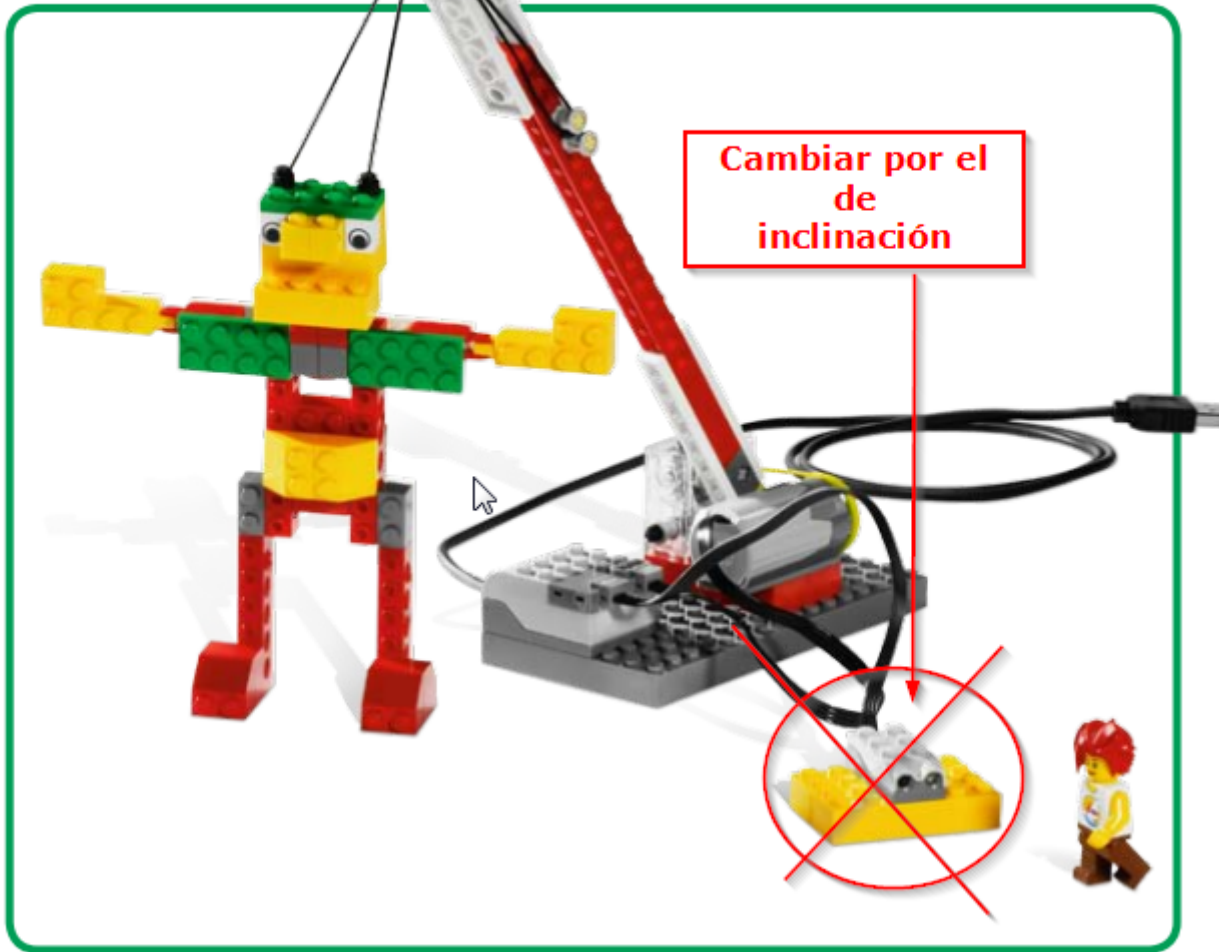
- Los mecanismos de transformación del movimiento giratorio en un multiplicador de fuerza como es el tornillo sinfin
- La programación interactuando con el sensor de inclinación

Construcción

Aquí en [formato PDF](#) o aquí en [Dropbox](#), pero CON UNA OBSERVACIÓN aconsejamos utilizar el sensor **inclinación** en lugar del de distancia ¿por qué? porque hemos experimentado que el control de la grúa con el sensor distancia es muy difícil, no sólo en programación, sino también en sensibilidad, provocando que la grúa se pase de los límites de construcción (por ejemplo que baje más bajo que la horizontal) y provoca que las piezas sufran tensión saltando la construcción.

[Aunque a estos les ha ido bien con el de proximidad.](#)

Otra cosa: Si no se construye bien, el motor va frenado y no va.



Propuesta

Nuestra propuesta como hemos advertido antes es utilizando el sensor inclinación: Según su valor inclinado hacia arriba o hacia abajo, así actúa la grúa levantando al gigante:

https://www.youtube.com/embed/0JXhyMYaL_g

Solución

La puedes descargar [aquí](#) (sb2 - 54.07 KB).



Otra propuesta

Levantarlo con el teclado:

<https://www.youtube.com/embed/oKIWSBhQL5M>

2.5 Animadores

Objetivo

Interacción con el sensor distancia y conversión de movimiento rotatorio con oscilante

Construcción

En [formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

Propuesta

Si ponemos un obstáculo delante del sensor, los animadores empiezan a bailar:

<https://www.youtube.com/embed/bUR5CcVPD4A>

Solución

Se ha añadido un poco de música para animar más:



2.6 León

Objetivo

Trabajar el sensor de inclinación con la interacción de una construcción

Construcción

En [formato PDF](#) y en [Dropbox](#)

Propuesta

Realizar un programa que al inclinar el sensor de inclinación, el león se levante y ruga. Al inclinarlo hacia abajo, el león se tumbe:

<https://www.youtube.com/embed/aQSpXdlQeG4>

Solución

La solución te lo puedes [descargar aquí](#) (sb2 - 61.34 KB). y el código es el siguiente:



se ha reducido la velocidad pues iba muy rápido y desmontaba la construcción

y sí... ya sé que no es un rugido, es un ladrido, pero no hay otra cosa en la biblioteca, y mi voz no es muy grave

Propuesta

La idea es de [esta página web](#), propone poner el sensor distancia en el hocico

De esta manera ya le podemos dar más interacción:

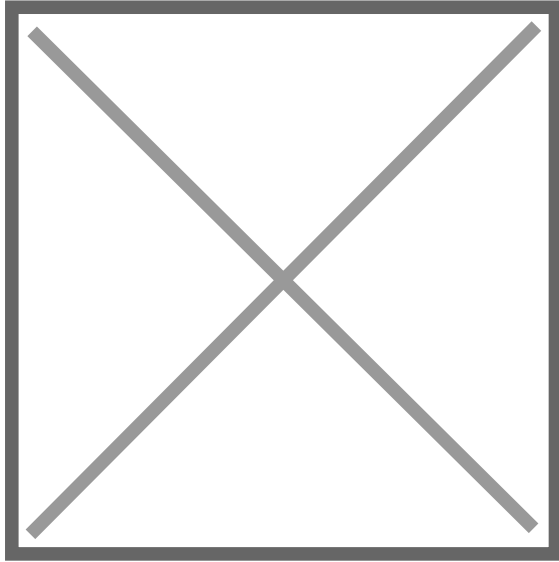
<https://www.youtube.com/embed/IbYoL0eTvw>

Solución

Una solución es esta:



O esta:



O aquí en Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/38093952/>

<https://scratch.mit.edu/projects/watch?v=38093952/?autostart=false>

2.7 Peonza

Objetivos

La peonza inteligente es un buen ejemplo de cómo la tecnología puede facilitar la ejecución de algo manual

- Utilización del sensor distancia
- Cálculo de la distancia de forma experimental para su ejecución
- Motor y engranaje multiplicador para el aumento de la velocidad de rotación

Construcción

En formato [PDF en este enlace](#) y también en [Dropbox](#)

Propuesta

La peonza tiene que girar cuando la distancia sea tal que detecte que esta encima de una superficie

<https://www.youtube.com/embed/aSZFzGtTetg>

Solución

El valor de 5 es arbitrario, es la distancia tal que detecte que hay una superficie para rodar la peonza



Otras propuestas

Es que interactue con elementos del Scratch como vemos en el vídeo

<https://www.youtube.com/embed/pZGX6fgNY7k>

2.8 Mono percusionista

Objetivos

Aquí se busca la interacción con los objetos, y es recomendable interactuar con Scratch en los disfraces y sonidos

- Interacción sensor distancia
- Movimientos no rotativos, mecanismo de un movimiento oscilante
- Interacción con objeto de Scratch en disfraz y en sonido

Construcción

[Aquí en formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

Propuesta

El mono toca el tambor si se le acerca el objeto de percusión, y además en el scratch interactúa con el objeto mono cambiando disfraz y con sonido de percusión

<https://www.youtube.com/embed/95UgMZjiN1g>

En el caso anterior se ha elegido el mono que sale en la biblioteca predeterminado, pero también existe la opción de dibujar uno:

<https://www.youtube.com/embed/SRSKdzvO3cl>

Solución

El programa te lo puedes descargar [aquí](#) con el objeto gorila y el sonido



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    encender motor
    si distancia = 0 entonces
      fijar dirección del motor a hacia acá
      fijar dirección del motor a hacia allá
      esperar 1 segundos
      siguiente disfraz
      tocar sonido G bass
    si 0 < distancia entonces
      apagar motor
```

2.9 Pájaro

Objetivo

El principal objetivo de esta actividad es interactuar con el sensor de inclinación, su respuesta tiene que ser en algún objeto de Scratch pues esta construcción carece de motor.

Construcción

Aquí lo tienes en [formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

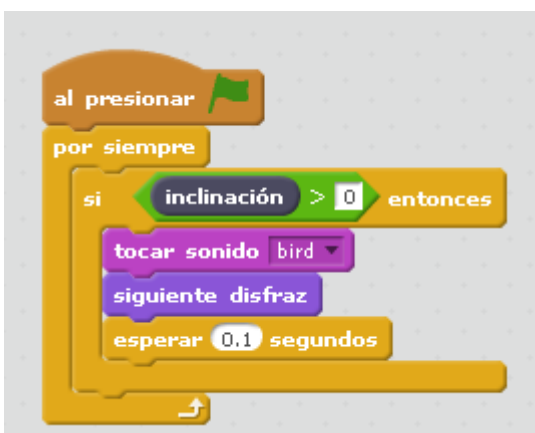
Propuesta

Nuestra propuesta es una interacción con sonido y con disfraz del objeto en Scratch:

<https://www.youtube.com/embed/Yb4DpYhfSaY>

Solución

Aquí el programa para descargar en formato Scratch [pajaro.sb2](#)





2.10 Portero

Objetivo

Esta construcción trabaja muy bien la gamificación: la temática del fútbol es una buena motivación y las posibilidades son varias fomentando la creatividad.

- Transmisión: Se transforma el movimiento rotatorio del motor en un movimiento alternante del portero
- Sensor distancia como detector de eventos: El gol
- Interacción con Scratch

Construcción

Aquí en [formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

Propuesta

- Si marcas un gol, el personaje de Scratch cambia de disfraz (la chica cambia de las manos bajadas a las manos subidas)
- También si marcas un gol, la chica dice **gol** y suena una música Podemos introducir programación un poco más avanzada, con envío de mensajes de objetos a otros:

- Si marca gol, se muestra una pelota durante unos segundos

<https://www.youtube.com/embed/tRoNmoAuG2I>

Ampliación: Poner un marcador (variable que contabilice los goles)

Solución

[Aquí tienes el programa descargado](#) (sb2 - 145643 B). en formato sb2

Son dos objetos, la chica (que tiene dos disfraces) y la pelota:



La chica tiene el programa principal, y envía un mensaje:



El mensaje es recogido por el objeto pelota que tiene este programa:

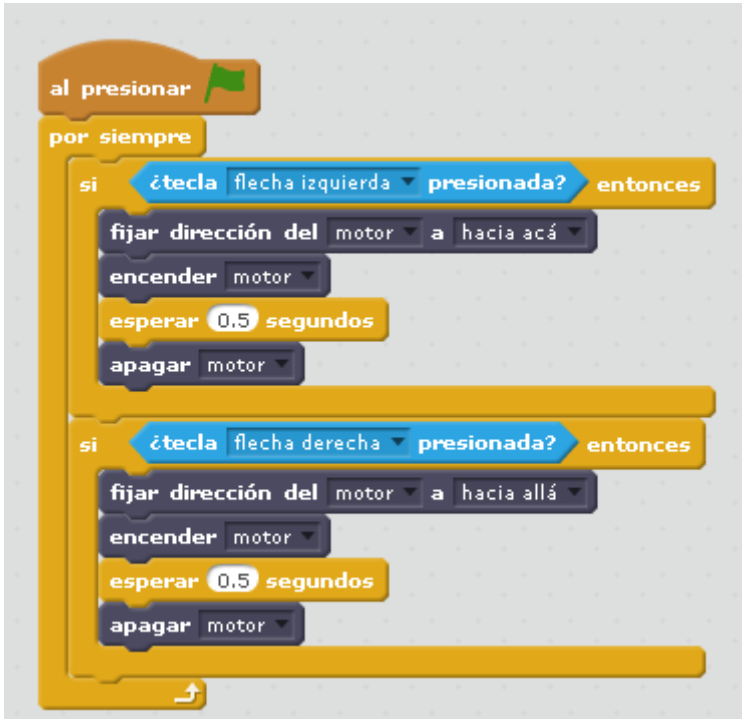


Otra propuesta Otra propuesta es que el portero se mueva según las flechas izquierda y derecha, de esta manera juegan dos jugadores

<https://www.youtube.com/embed/7z6DfSoyKLA>

Solución

Aquí en vez de mover continuamente el portero, es según las flechas:



El programa te lo puedes [descargar aquí](#) (sb2 - 145712 B).

Reflexión ## Y si tuvieramos dos Lego Wedo Uno el portero, y otro dispara !

<https://www.youtube.com/embed/UVWIL5hi33U>

2.11 Avión

Objetivos

Se trabaja la interacción con Scratch, especialmente el control del movimiento y el sensor de posición

Construcción

Aquí en [formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

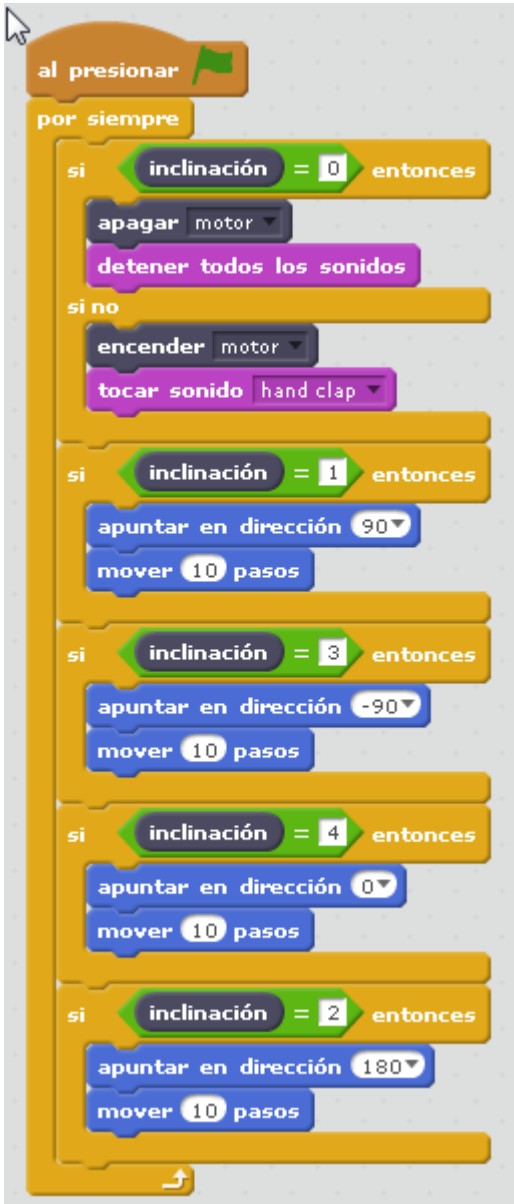
Propuesta

Realizar el movimiento de un avión según el valor del sensor de desplazamiento, con movimiento de la hélice del avión y sonido (ya que estamos!)

<https://www.youtube.com/embed/VSCIG9h6L9c>

Solución

[Aquí te puedes descargar el programa](#) (sb2 - 17650 B).



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    si inclinación = 0 entonces
      apagar motor
      detener todos los sonidos
    si no
      encender motor
      tocar sonido hand clap
    si inclinación = 1 entonces
      apuntar en dirección 90
      mover 10 pasos
    si inclinación = 3 entonces
      apuntar en dirección -90
      mover 10 pasos
    si inclinación = 4 entonces
      apuntar en dirección 0
      mover 10 pasos
    si inclinación = 2 entonces
      apuntar en dirección 180
      mover 10 pasos
```

The image shows a Scratch script starting with an 'al presionar' (when clicked) event block. It is followed by a 'por siempre' (forever) loop. Inside the loop, there are five conditional 'si' (if) blocks. Each 'si' block checks the 'inclinación' (inclination) sensor. The first block checks for 0, the second for 1, the third for 3, the fourth for 4, and the fifth for 2. Each 'si' block has an 'entonces' (then) clause with specific actions: turning the motor on or off, playing a sound, and moving the robot in a specific direction (90, -90, 0, or 180 degrees) by 10 steps.

2.12 Barco

Objetivo

- Aprender los mecanismos de transformación de movimiento rotatorio del motor al ondulatorio del barco
- Programación interactiva del sensor de rotación con un objeto de Scratch

Construcción

Aquí en [formato PDF](#) o aquí en [Dropbox](#)

Propuesta

Realizar la construcción del barco navegante, y también otro en el Scratch, los dos se deben de mover sincronizados gracias al sensor de inclinación colocado en el casco del barco

<https://www.youtube.com/embed/oHD47bO8t48>

Solución

Son dos programas, uno que mueve el motor y otro que gira el objeto del Scratch según el sensor inclinación

Se podría hacer todo en un bucle



[Te lo puedes descargar aquí](#) (sb2 - 274.12 KB).