



FIRST® LEGO® League

Burgos



APRENDIENDO HOY
CON LOS
MATERIALES DE AYER

Proyecto científico del equipo:

LEGO AM

¿En qué consiste nuestro proyecto científico?

En utilizar materiales didácticos antiguos para aprender hoy en día, usando para ello las nuevas tecnologías y planteando el aprendizaje como un juego de habilidad.

¿Qué hemos diseñado y construido?

Un dispositivo señalador que envía impulsos a un equipo informático cuando detecta una zona iluminada, correspondiente a la respuesta de una pregunta. Si la respuesta es correcta emite un mensaje (visual, sonoro, ampliación de información...) y si es errónea, permite un nuevo intento.



¿Cómo funciona nuestro sistema?

Nuestro sistema se inspira en un antiguo juego de los años ochenta llamado Hunt Duck. Se basa en la proyección sobre cualquier superficie de una imagen negra con una zona blanca que coincide con el elemento que queremos señalar. Esta imagen sólo se proyecta durante un instante muy breve, cuando se activa el interruptor de nuestro señalador al apuntar sobre el elemento correcto. En ese momento un fotodiodo envía una señal al circuito electrónico, conectado a través de un teclado a un ordenador que se encarga de emitir una respuesta (correcto-incorrecto)



En principio, ya que es un sistema muy versátil, lo hemos orientado a la identificación de huesos sobre un esqueleto real (*Manolito, 1852*)

