

VUK RESCATE DE HAART (T4)

S7
T4
D2
L1 P3



En el punto de mira:
• Habilidades grafo motoras (D2)

Tarea1: ¿Cuál es el mejor hábitat para los animales? ¿Dónde viven los animales salvajes en el bosque y los animales domésticos alrededor de la casa?

Haz un marcapáginas con los personajes de la novela. ¡Encuentra vídeos de inspiración para hacer a Vuk y Su!

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Representación de guaridas de animales, viviendas humanas (I6)
- Hacer marcapáginas (I3)
- Inventar nombres para los animales (I8)
- Recoge refranes y proverbios sobre animales (I8)
- Busca pistas en el bosque, utiliza la tarjeta de memoria TRACKS (I4)

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades sociales
- Conservación de la naturaleza
- Atención
- Creatividad
- Orientación espacial

Tarea 2: Haz el árbol genealógico de Vuk. Utiliza diferentes técnicas y herramientas. Haz también tu propio árbol genealógico.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Hacer un árbol genealógico (I1)
- Recoger hojas y utilizarlas para hacer dibujos de animales (I3)
- Jugar al tres en raya (I7)
- Recoge refranes y nombres de animales (I8)

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades sociales
- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad
- Pensamiento algorítmico



Cómo gestionar la producción:

Los grupos deben probar los juegos de mesa y otros grupos también han hecho. Ponerlos a disposición de otras clases para que los prueben en las clases de conservación de la naturaleza/educación ambiental o en los días ecológicos. Los dibujos de animales y los árboles genealógicos terminados deben exponerse en el tablón de anuncios del centro. Etiqueta los juegos de mesa con el nombre del grupo.

VUK

RESCATE DE HAART (T4)

S7
T4
D2
L2 P3



En el punto de mira:

- Habilidades grafo motoras (D2)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- organizar el trabajo en grupo



Sugerencias

- Hable sobre las condiciones de vida y las necesidades de los animales en cautividad.
- Muestre a los niños vídeos de zorros excavadores.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Haart, zorro	Valiente, cuidadoso	Relojes, excavaciones
Vuk, zorro	Valiente, cuidadoso	Relojes, excavaciones, guardias
Karack, zorro	Valiente, cuidadoso, deliberado	Relojes, excavaciones, guardias

Los relámpagos brillaban por encima de las nubes y, cuando llegaron a la casa del bosque, ya llovía. Se agacharon junto a la valla, porque en la casa las luces seguían encendidas. Los perros estaban tranquilos, y el viento les llevó su olor a los zorros.

Karack y Vuk se detuvieron frente a la jaula de Haart. Karack dirigió la excavación. Los perros entraron en la casa, excepto el perro pastor, que se acurrucó en su perrera. El viento y la lluvia que azotaban bloqueaban todos los sonidos.

La superficie del suelo era dura, pero por debajo se volvía más blanda, y la excavación se hacía más fácil. Haart cavaba desde el interior. Karack y Vuk se turnaban para cavar desde fuera, mientras el otro vigilaba.

La jaula también estaba cerrada por debajo. La tormenta comenzó a pasar, tenían que apresurarse con la excavación. El sonido de la excavación se oía cada vez más claramente.

De repente, todo quedó en silencio. La cabeza de Haart apareció lentamente del agujero.

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas para construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales de la construcción del robot

Los alumnos pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de si es necesario.

Haart, Vuk

**Cava
Rápido
Se mueve
Relojes**

**La casa del
Ranger,
edificios,
árboles**

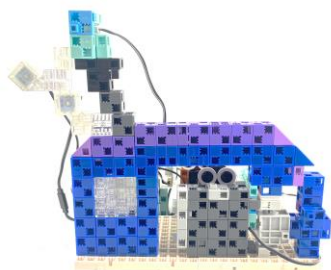
**Las principales
acciones de la
historia
Archivos
multimedia
necesarios
Dividir el
segmento de
texto en trozos
Hacer una lista de
las cosas que se
necesitan**


 Így hívják: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívják: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívják: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívják: _____
 Átgondolom ezt: _____



VUK RESCATE DE HAART (T4)

S7
T4
D2
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robot ArTeC (2 placas base Studuino, 2 sensores táctiles, 4 servomotores, 7 LEDs, 1 sensor de luz, engranajes, carriles de accionamiento)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

En el punto de mira:

- Habilidades grafo motoras (D2)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- expresión del movimiento

¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

Elige la "actividad" del robot y su complejidad de programación en función de la ficha del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajuste a las habilidades del niño.

Si es necesario, se pueden rellenar más tarjetas robóticas (para aclarar o diferenciar).

Sugerencias

Modelización de la excavación y el raspado - Vuk

- Construir figuras móviles sencillas a partir de bloques y elementos de unión
- Utilice un servomotor para expresar el movimiento de excavación

Abrir y cerrar una puerta y una jaula

- Construye una puerta de apertura sencilla y una jaula con bloques
- Utilice un servomotor para expresar el movimiento de excavación

Piernas - excavación, velocidad de movimiento

Abrir y cerrar la puerta, abrir la jaula

Igy hívni:

A robotom tudja majd mozgatni a

Építs bele aktuátorokat és szenzorokat:

„Érzékelés” zslóban
„Cselekvések” kétkben
Válaszd ki a szükséges alkotórészeket!
Például ki, ami kell!



Építsd és programozd meg a robotot úgy, hogy tudjon

Robotika 5 anyagokat a Technikai Sarokból választ!

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del motor de corriente continua (2.a, 2.b)
- Programación del servomotor
 - Mover las piernas a un ángulo determinado (3.a)
 - Repetir los movimientos de las piernas un número determinado de veces (3.b)
- Programación y prueba del sensor de luz
 - Uso del sensor de luz para detectar la luz (8.a, 8.b, 8.d)
- Uso del LED (5.a)
 - Intermitente (5.b)
- Utilizar el timbre (6.a)

Haart se sienta en una jaula con una puerta que se abre manualmente. Vuk "cava" moviéndose de un lado a otro

PROG1

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La jaula se abre al pulsar un sensor táctil.

PROG2

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La jaula se abre en un rayo. La casa del Ranger tiene las luces encendidas, a veces la puerta se abre.

PROG3

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La puerta de la casa del guardabosques se abre al caer un rayo, los perros salen y luego vuelven a entrar.

PROG4

VUK RESCATE DE HAART (T4)

S7
T4
D2
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Haart se sienta en una jaula con una puerta que se abre manualmente. Vuk "cava" moviéndose de un lado a otro

PROG1

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La jaula se abre al pulsar un sensor táctil.

PROG2

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La jaula se abre en un rayo. La casa del Ranger tiene las luces encendidas, a veces la puerta se abre.

PROG3

Haart está en la jaula, Vuk está cavando fuera de la jaula. La puerta de la casa del guardabosques se abre al caer un rayo, los perros salen y luego vuelven a entrar.

PROG4



Haart en la jaula, Vuk cava

P1 Vuk cava

- La construcción de una jaula y la figura de Haart.
- La puerta de la jaula se abre sobre un eje
- Vuk se mueve de un lado a otro en un robot con ruedas

P2 Vuk cava

- 2 robots: Vuk y la jaula
- La figura de Haart (no un robot) está en la jaula.
- La puerta de la jaula se mueve mediante un motor de corriente continua, que se activa con un sensor táctil.
- La parte superior de las piernas de Vuk cavan con un servomotor.
- El programa se inicia al pulsar un sensor táctil

P3 Varios robots funcionando de forma coordinada

- Hart - sus ojos se iluminan en la jaula - 2 LED (verde)
- Vuk - raspando, escarbando en la jaula mientras Iny espera, con los ojos encendidos
- El sensor táctil inicia el programa
- Las dos patas delanteras están controladas por servomotores para crear el movimiento de raspado y excavación
- Cuando el sensor de luz detecta una luz en la parte superior de la jaula, deja de cavar y la puerta de la jaula se abre, movida por un servomotor
- La casa del Guardián - lámpara encendida dentro de la casa (2 LEDs), abre y cierra la puerta a intervalos aleatorios. El servomotor mueve la puerta
- El sensor táctil inicia el programa

P4 Varios robots funcionando de forma coordinada

- Como en P3
- Se detecta un rayo en el tejado de la casa del guardabosques con un sensor de luz
- Cuando se abre la puerta de la casa del Ranger, los perros salen (carril de accionamiento, engranajes, motor DC o servo)

