

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D9
L1 P3



Centrarse en:

•Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Tarea 1: ¿Cómo es el paisaje?

Los alumnos crean elementos del paisaje de los viajes de Don Quijote por España.

¡Cualquier solución es buena!

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes usar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, usar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema usando su creatividad.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de un entorno con bloques ArTeC
- Construcción de un entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de gráficos por ordenador

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas. (I1, I4)

Campos de desarrollo:

Enfocado:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

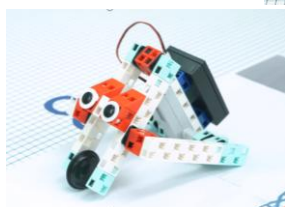
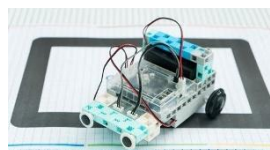
- Atención
- Concentración
- asignaturas– Ciencias naturales
- Desarrollo del talento

Tarea 2: ¿Cómo viajaron Don Quijote y Sancho? ¿Qué distancia recorrieron y qué medios de transporte utilizaron?

Los alumnos crean un plan de viaje y figuras de caballos y burros.

¡Todas las soluciones son buenas!

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material. Puedes usar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, usar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema usando su creatividad.



Bazar de ideas– algunas ideas:

- Construir animales con bloques ArTeC
- Programar los animales para que se muevan y lleven a los humanos de un lado a otro, pensar en cómo colocar los personajes encima de los animales para poder viajar
- Creación de gráficos por ordenador, animación
- Dibujar

¡Para conocer los detalles de las distintas soluciones, consulta las fichas de ideas! (I1, I2, I3)

Campos de desarrollo:

Enfocados:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Atención
- concentración
- Asignatura– Dibujo, IT
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Coloca una etiqueta con el nombre del grupo.

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

Centrarse en:

•Creatividad, desarrollo del talento (D9)

**S6
T4
D9
L1 P4**



Tarea 3: ¿Por qué la gente se ríe de Don Quijote?

Los alumnos discuten las razones del comportamiento de Don Quijote y la reacción de la sociedad ante él.

Todas las soluciones son buenas.

Puedes utilizar las tarjetas Act it out! del Bazar de Ideas

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Busca y dramatiza una situación en la que tu amigo se comporte de forma extraña y cómo reaccionarías tú.
- Imagina cómo reaccionarían los demás y qué harías tú para ayudar a tu amigo

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

¡Recorta las tarjetas de situación! (I5)

Elige el enfoque que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Civismo
- Comprensión de textos

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento




**LAS AVENTURAS DE
DON QUIJOTE**

**S6
T1-4
L1**


Algunas ideas— motivación por los diferentes comportamientos

¡Representa!

¿Por qué la gente no creyó a Don Quijote?
¿Por qué luchó contra los molinos de viento?

¡Averigua y representa la escena con tu compañero!

¡Representa!

¿Por qué los amigos de Don Quijote estaban preocupados por él?
¿Deben Sancho Panza, el cura y el Barbero obligar a Don Quijote a volver a su casa contra su voluntad?

¿Te has encontrado alguna vez en una situación en la que alguien ha querido hacer algo en contra de tu voluntad que era para tu bien?

¡Averigua y representa la escena con tu compañero!

¡Representa!

¿Por qué el Duque y la Duquesa se burlan de Don Quijote?
¿Cómo le jugaron una mala pasada?

¡Inventa y representa una situación en la que hagas bromas a tu amigo. ¿Cuál sería su reacción?

Cómo gestionar la producción:

Graba en vídeo la situación dramatizada.

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D9
L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

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

Don Quijote conoce a un Duque y una Duquesa que conspiran para gastarle una broma. Durante su estancia con el duque, Sancho se convierte en gobernador de una ínsula ficticia. Gobierna durante diez días hasta que es herido. El duque y la duquesa encuentran en su miseria un entretenimiento. Sancho llega a la conclusión que es mejor ser un trabajador feliz que un gobernador miserable. Finalmente, Don Quijote emprende de nuevo su viaje, pero su muerte no tarda en llegar. Poco después de su llegada a Barcelona, el Caballero de la Blanca Luna –en realidad un viejo amigo disfrazado– lo vence.

Principales características e interacciones de los personajes

Personajes	Rasgos	Interacciones
Don Quijote	Camina, monta a caballo, habla	Escribe carta, pregunta por detalles
Sancho Panza	Camina, monta en burro, habla	Cuestiona el comportamiento
Duque y Duquesa	Camina, habla	Reciben y leen
Caballero Blanco	Camina, habla, lucha, monta a caballo	Cuenta historias de amor

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 por 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.

Sancho Panza
 Don Quijote
 Duque y Duquesa
 Caballero blanco

Caminar
 Montar a caballo
 Montar en burro
 Lucha
 Pregunte

Espada, escudo
 Caballo
 Burro

Las principales acciones de la historia

Dividir el segmento de texto en trozos

Hacer una lista de las cosas que se necesitan

Archivos multimedia necesarios

Sugerencias

- ¿Qué opinas de los duques? ¿Por qué tratan así al Quijote? ¿Conoces a personas en la vida real que se comporten así? ¿Cómo hacen sentir a los demás?
- Habla sobre los juicios, los procedimientos legales y sobre cómo llevar a alguien a los tribunales.
- Plantear el debate sobre las pruebas.
- ¿Por qué son necesarios los testigos?
- Es la aventura final, ¿ves al Quijote como un personaje trágico o divertido? ¿Por qué?

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos como el conjunto de 112 piezas)
- Mapa de España
- Plantilla de Storyline
- lápiz


 Nombre: _____
 Construir: _____


 Nombre: _____
 Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____


 Nombre: _____
 También debería saber: _____


 Nombre: _____
 Piensa: _____

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 4 motores DC, 3 fotorelectores IR, 6 sensores táctiles, 1 zumbador)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras finas,
- la resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida

¿Cómo rellenar la ficha del robot?

- Elige la "actividad" del robot y su complejidad de programación de acuerdo con la ficha de tarea 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

- Discutir la dinámica de los debates grabados y representados en la lección anterior.
- Discutir qué postura corporal significa un argumento

La sentencia

- Enumerar las características de la sala del tribunal del gobernador (vestimenta, herramientas, comportamientos, funciones) y el entorno
- Utilizar los conocimientos adquiridos durante la última lección
- Hablar de las interacciones durante un juicio (quién puede hablar, cómo pueden debatir, etc.)
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles y el entorno de los bloques ArTeC

Sancho Panza Debatientes

Tarjeta de tareas de rob.

Tu nombre: _____

Construye un robot que pueda mover su _____

Utiliza actuadores y sensores para construir:

Lee "Sensores" con verdes

Barómetro	Servomotor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Temperature sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Crea y programa para que el robot pueda _____

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del motor de corriente continua
 - Fijar la potencia, la dirección (2.a, 2.b)
 - Movimientos aleatorios (2.f)
- Uso de servomotores (3.a, 3.b)
- Uso de sensores táctiles (4.a, 4.b)
 - Mando a distancia compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- Timbre (6.a, 6.b)
- Uso de variables (11.a, 11.b)
 - Contar (11.c)

Sancho Panza se sienta en su silla de gobernador y escucha a los dos debatientes que se presentan ante él. Todos los personajes están equipados con hachas para hacer de títeres.

PROG1

El gobernador Sancho Panza y los dos debatientes se pueden mover por separado mediante pulsadores 1-1.

PROG2

Sancho Panza utiliza un pulsador para silenciar a los debatientes.

PROG3

Sancho Panza pulsa el botón para detener a los dos contendientes, y con cada golpe el número de golpes aumenta en uno.

PROG4

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Sancho Panza se sienta en su silla de gobernador y escucha a los dos polemistas que se presentan ante él. Todos los personajes están equipados con hachas para hacer de títeres.

PROG1

El gobernador Sancho Panza y los dos debatientes se pueden mover por separado mediante pulsadores 1-1.

PROG2

Sancho Panza utiliza un pulsador para silenciar a los debatientes.

PROG3

Sancho Panza pulsa el botón para detener a los dos contendientes, y con cada golpe el número de golpes aumenta en uno.

PROG4



4- Sancho Panza el gobernador

P1 Funcionamiento automático

- Sancho Panza, el campesino y el sastre están contruidos con hachas con brazos y cabezas móviles. Toda la escena puede ser aturrida.

P2 Titiritero con robots de botón

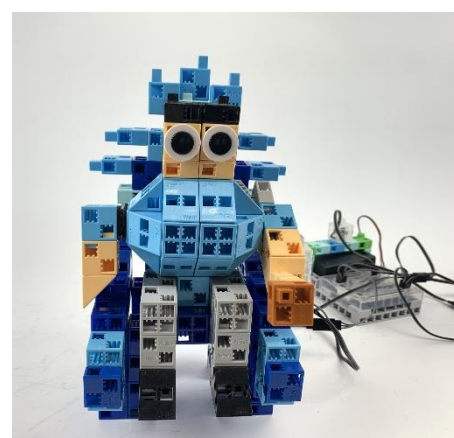
- Cada personaje está equipado con 1 - 1 sensor táctil y 1 - 1 servomotor en cada brazo del robot.
- Sancho Panza y los dos contendientes pueden ponerse en marcha por separado y pueden funcionar de forma independiente.
- La escena puede ser así de aturrida

P3 Funcionamiento coordinado de los robots

- Sancho Panza y los dos debatientes están conectados a 2 robots distintos.
- Los dos debatientes se programan automáticamente para comenzar cuando se encienden.
- Los brazos de ambas figuras son accionados por un servomotor incorporado.
- El timbre suena con un tono diferente para el sastre y el campesino.
- Su programa se detiene cuando Sancho Panza pulsa el botón.
- El programa de Sancho Panza comienza con el aplauso de 1 sensor de sonido.
- A continuación, golpea con su brazo servomotor el pulsador conectado al robot de los contendientes.
- En este momento, los debatientes dejan de mover los brazos y su timbre deja de sonar.

P4 Funcionamiento coordinado de robots con introducción variable

- Los robots se construyen como en P3.
- El programa de Sancho Panza arranca con un pulsador.
- El brazo del servomotor pulsa otro botón y detiene a los dos robots que discuten, y al cabo de un rato su discusión vuelve a empezar.
- Al pulsar de nuevo el botón de Sancho Panza, golpea una vez más con su martillo y detiene el debate.
- La escena continúa hasta que los robots se apagan.
- El programa de los debatientes se inicia automáticamente, como en P3.
- Cada vez que Sancho Panza golpea a los robots con su martillo, los robots se detienen.



LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE

SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

**S6
T4
D11
L1 P3**

Centrarse en:

• **Conciencia lingüística (D11)**



Tarea 1: ¿Cómo es el paisaje?

Los alumnos crean elementos del paisaje de los viajes de Don Quijote por España.

¡Cualquier solución es buena!

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes usar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, usar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema usando su creatividad.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de un entorno con bloques ArTeC
- Construcción de un entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de gráficos por ordenador

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas. (I1, I4)

Campos de desarrollo:

Enfocado:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

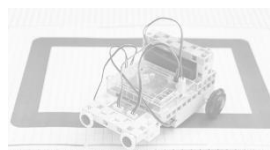
- Atención
- Concentración
- asignaturas– Ciencias naturales
- Desarrollo del talento

Tarea 2: ¿Cómo viajaron Don Quijote y Sancho? ¿Qué distancia recorrieron y qué medios de transporte utilizaron?

Los alumnos crean un plan de viaje y figuras de caballos y burros.

¡Todas las soluciones son buenas!

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material. Puedes usar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, usar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema usando su creatividad.



Bazar de ideas– algunas ideas:

- Construir animales con bloques ArTeC
- Programar los animales para que se muevan y lleven a los humanos de un lado a otro, pensar en cómo colocar los personajes encima de los animales para poder viajar
- Creación de gráficos por ordenador, animación
- Dibujar

¡Para conocer los detalles de las distintas soluciones, consulta las fichas de ideas! (I1, I2, I3)

Campos de desarrollo:

Enfocados:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Atención
- concentración
- Asignatura– Dibujo, IT
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Coloca una etiqueta con el nombre del grupo.

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE

SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D11
L1 P4

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea 3: ¿Por qué la gente se ríe de Don Quijote?

Los alumnos discuten las razones del comportamiento de Don Quijote y la reacción de la sociedad ante él.

Todas las soluciones son buenas.

Puedes utilizar las tarjetas Act it out! del Bazar de Ideas

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Busca y dramatiza una situación en la que tu amigo se comporte de forma extraña y cómo reaccionarías tú.
- Imagina cómo reaccionarían los demás y qué harías tú para ayudar a tu amigo

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

¡Recorta las tarjetas de situación! (I5)

Elige el enfoque que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Civismo
- Comprensión de textos

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Graba en vídeo la situación dramatizada.



**Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union**

**LAS AVENTURAS DE
DON QUIJOTE**

**S6
T1-4
L1**

Algunas ideas— motivación por los diferentes comportamientos

¡Representa!

¿Por qué la gente no creyó a Don Quijote?
¿Por qué luchó contra los molinos de viento?

¡Averigua y representa la escena con tu compañero!

¡Representa!

¿Por qué los amigos de Don Quijote estaban preocupados por él?
¿Deben Sancho Panza, el cura y el Barbero obligar a Don Quijote a volver a su casa contra su voluntad?

¿Te has encontrado alguna vez en una situación en la que alguien ha querido hacer algo en contra de tu voluntad que era para tu bien?

¡Averigua y representa la escena con tu compañero!

¡Representa!

¿Por qué el Duque y la Duquesa se burlan de Don Quijote?
¿Cómo le jugaron una mala pasada?

¡Inventa y representa una situación en la que hagas bromas a tu amigo. ¿Cuál sería su reacción?

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE

SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

**S6
T4
D11
L2 P3**

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

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



Don Quijote conoce a un Duque y una Duquesa que conspiran para gastarle una broma. Durante su estancia con el duque, Sancho se convierte en gobernador de una ínsula ficticia. Gobierna durante diez días hasta que es herido. El duque y la duquesa encuentran en su miseria un entretenimiento. Sancho llega a la conclusión que es mejor ser un trabajador feliz que un gobernador miserable. Finalmente, Don Quijote emprende de nuevo su viaje, pero su muerte no tarda en llegar. Poco después de su llegada a Barcelona, el Caballero de la Blanca Luna –en realidad un viejo amigo disfrazado– lo vence.

Principales características e interacciones de los personajes

Personajes	Rasgos	Interacciones
Don Quijote	Camina, monta a caballo, habla	Escribe carta, pregunta por detalles
Sancho Panza	Camina, monta en burro, habla	Cuestiona el comportamiento
Duque y Duquesa	Camina, habla	Reciben y leen
Caballero Blanco	Camina, habla, lucha, monta a caballo	Cuenta historias de amor

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 por 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.

Sancho Panza
Don Quijote
Duque y Duquesa
Caballero blanco

Caminar
Montar a caballo
Montar en burro
Lucha
Pregunte

Espada, escudo
Caballo
Burro

Las principales acciones de la historia

Dividir el segmento de texto en trozos

Hacer una lista de las cosas que se necesitan

Archivos multimedia necesarios

Sugerencias

- ¿Qué opinas de los duques? ¿Por qué tratan así al Quijote? ¿Conoces a personas en la vida real que se comporten así? ¿Cómo hacen sentir a los demás?
- Habla sobre los juicios, los procedimientos legales y sobre cómo llevar a alguien a los tribunales.
- Plantear el debate sobre las pruebas.
- ¿Por qué son necesarios los testigos?
- Es la aventura final, ¿ves al Quijote como un personaje trágico o divertido? ¿Por qué?

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos como el conjunto de 112 piezas)
- Mapa de España
- Plantilla de Storyline
- lápiz



Nombre: _____

Construir: _____



Nombre: _____

Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____



Nombre: _____

También debería saber: _____



Nombre: _____

Piensa: _____

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE

SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
T4
D11
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 4 motores DC, 3 fotorelectores IR, 6 sensores táctiles, 1 zumbador)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras finas,
- la resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida

¿Cómo rellenar la ficha del robot?

- Elije la "actividad" del robot y su complejidad de programación de acuerdo con la ficha de tarea 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

- Discutir la dinámica de los debates grabados y representados en la lección anterior.
- Discutir qué postura corporal significa un argumento

La sentencia

- Enumerar las características de la sala del tribunal del gobernador (vestimenta, herramientas, comportamientos, funciones) y el entorno
- Utilizar los conocimientos adquiridos durante la última lección
- Hablar de las interacciones durante un juicio (quién puede hablar, cómo pueden debatir, etc.)
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles y el entorno de los bloques ArTeC

Sancho Panza
Debatientes

Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Así es como construyo y programo mi robot:

Así es como funcionará mi robot:

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del motor de corriente continua
 - Fijar la potencia, la dirección (2.a, 2.b)
 - Movimientos aleatorios (2.f)
- Uso de servomotores (3.a, 3.b)
- Uso de sensores táctiles (4.a, 4.b)
 - Mando a distancia compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- Timbre (6.a, 6.b)
- Uso de variables (11.a, 11.b)
 - Contar (11.c)

Sancho Panza se sienta en su silla de gobernador y escucha a los dos debatientes que se presentan ante él. Todos los personajes están equipados con hachas para hacer de títeres.

PROG1

El gobernador Sancho Panza y los dos debatientes se pueden mover por separado mediante pulsadores 1-1.

PROG2

Sancho Panza utiliza un pulsador para silenciar a los debatientes.

PROG3

Sancho Panza pulsa el botón para detener a los dos contendientes, y con cada golpe el número de golpes aumenta en uno.

PROG4

LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE SANCHO PANZA EL GOBERNADOR (T4)

S6
 T4
 D11
 L3-4
 P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Sancho Panza se sienta en su silla de gobernador y escucha a los dos polemistas que se presentan ante él. Todos los personajes están equipados con hachas para hacer de títeres.

PROG1

El gobernador Sancho Panza y los dos debatientes se pueden mover por separado mediante pulsadores 1-1.

PROG2

Sancho Panza utiliza un pulsador para silenciar a los debatientes.

PROG3

Sancho Panza pulsa el botón para detener a los dos contendientes, y con cada golpe el número de golpes aumenta en uno.

PROG4



4- Sancho Panza el gobernador

P1 Funcionamiento automático

- Sancho Panza, el campesino y el sastre están contruidos con hachas con brazos y cabezas móviles. Toda la escena puede ser aturrida.

P2 Titiritero con robots de botón

- Cada personaje está equipado con 1 - 1 sensor táctil y 1 - 1 servomotor en cada brazo del robot.
- Sancho Panza y los dos contendientes pueden ponerse en marcha por separado y pueden funcionar de forma independiente.
- La escena puede ser así de aturrida

P3 Funcionamiento coordinado de los robots

- Sancho Panza y los dos debatientes están conectados a 2 robots distintos.
- Los dos debatientes se programan automáticamente para comenzar cuando se encienden.
- Los brazos de ambas figuras son accionados por un servomotor incorporado.
- El timbre suena con un tono diferente para el sastre y el campesino.
- Su programa se detiene cuando Sancho Panza pulsa el botón.
- El programa de Sancho Panza comienza con el aplauso de 1 sensor de sonido.
- A continuación, golpea con su brazo servomotor el pulsador conectado al robot de los contendientes.
- En este momento, los debatientes dejan de mover los brazos y su timbre deja de sonar.

P4 Funcionamiento coordinado de robots con introducción variable

- Los robots se construyen como en P3.
- El programa de Sancho Panza arranca con un pulsador.
- El brazo del servomotor pulsa otro botón y detiene a los dos robots que discuten, y al cabo de un rato su discusión vuelve a empezar.
- Al pulsar de nuevo el botón de Sancho Panza, golpea una vez más con su martillo y detiene el debate.
- La escena continúa hasta que los robots se apagan.
- El programa de los debatientes se inicia automáticamente, como en P3.
- Cada vez que Sancho Panza golpea a los robots con su martillo, los robots se detienen.

