

VUK KARG CAZA SU (T1)

S7
T1
D10
L1 P3

En el punto de mira:
 • Creatividad (D10)

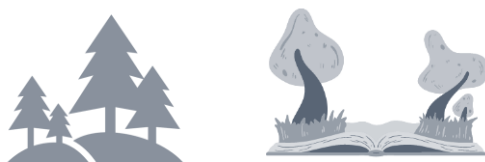


Tarea 1: Discute todas las cosas que te proporciona el bosque. Recuerda la última vez que estuviste en el bosque. ¿Qué animales viste? ¿Qué tipos de nidos, escondites y madrigueras viste? ¿Has encontrado alguna huella en el bosque? Discute las características del bosque en las diferentes estaciones del año.

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:

- Conozca los tipos de bosques, utilizando las tarjetas de memoria FOREST y/o TRACKS (I4)
- Hacer disfraces y máscaras y representar partes de la historia (I3)
- Hacer una cadena alimentaria (I1)

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades sociales
- Atención
- Creatividad
- Orientación espacial

Además:

- Conservación de la naturaleza
- Desarrollo de la atención
- Habilidades para la vida

Tarea 2: Imagina y representa dos situaciones: cuando los animales muestran cómo son los amantes de la naturaleza y los conservacionistas en el bosque, y cuando muestran cómo son las personas que son ruidosas y no se preocupan por la naturaleza en el bosque. ¿En qué se diferencia su comportamiento en las dos situaciones?

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:

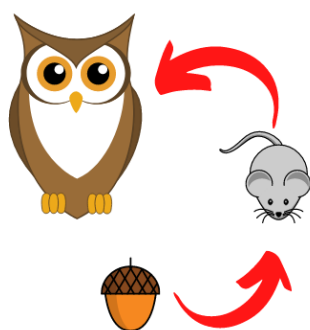
- Creación de un juego de mesa de protección de la naturaleza (I7)
- Juego de situación (I5)

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

Habilidades de desarrollo:

En el punto de mira:

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

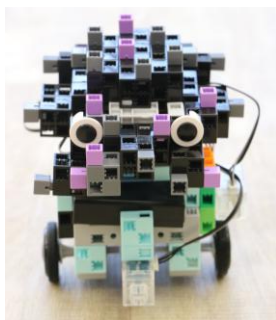


Cómo gestionar la producción:

Los grupos deberían probar los juegos de mesa y las tarjetas de memoria que otros grupos han hecho también. Póngalos a disposición de otras clases para que los prueben en las clases de conservación de la naturaleza/educación ambiental o en los días ecológicos. Etiqueta los juegos de mesa con el nombre del grupo.

VUK KARG CAZA SU (T1)

S7
T1
D10
L2 P3



En el punto de mira:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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

Sugerencias

- Discute lo que el texto nos dice sobre las dietas del zorro y del erizo.
- Compara la cadena alimentaria que acabas de comentar con la cadena alimentaria que hiciste en la lección anterior.
- Muestra a los niños vídeos del movimiento del erizo.

"Aha..." susurró para sí mismo, "Su viene hacia aquí". Olvidado su cansancio, Karg se agachó y observó a Su, el desprevenido erizo, mientras se escabullía hacia el claro del fondo del montículo.

Karg hizo una pausa para sopesar sus posibilidades con Su. Sabía que los erizos no renunciaban a su carne sin luchar. Tenían largas y afiladas espinas que sobresalían en mil direcciones diferentes y, al menor indicio de peligro, se enrollarían en una bola, tirando de sus brazos y piernas, haciéndolos imposibles de alcanzar.

"Saltaré sobre él y le arrancaré la nariz", pensó Karg. "Será un sabroso bocado y aquí está, casi caminando hacia mi boca".

Su aún no había percibido el peligro. Karg saltó sobre ella con la velocidad del rayo. Por desgracia para él, la cabeza de Su era muy pequeña y Karg saltó hacia atrás cuando las espinas de Su le pincharon en el pie y le abrieron la nariz. Su, el erizo, rodó hacia su fortaleza de espinas.

Karg estaba lleno de rabia. "¡Si no tuviera prisa, te despojaría de esa famosa piel tuya!" Le dio un empujón furioso al erizo, logrando apenas reprimir el impulso de hacer un segundo ataque a la bola de púas.

Su se enrolló aún más y permaneció inmóvil. Karg se lamió la nariz sangrante.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Karg, zorro	Hambriento, rápido, ágil	Ataca, se estremece
Su, erizo	Cauteloso	Huye, se agacha, se acurruca

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, las herramientas y los materiales

de la construcción del robot

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

Karg, Su

Hambre
Rápido
Ágil
Cauteloso

Árboles, hojas
Colina
Bosque
Alimentos

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 KARG CAZA SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (2 placas base Studuino, 4 sensores táctiles, 2 LEDs, 1 zumbador, 2 servomotores, 2 motores DC)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz
- Vídeo de los movimientos del erizo

En el punto de mira:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- expresar el 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

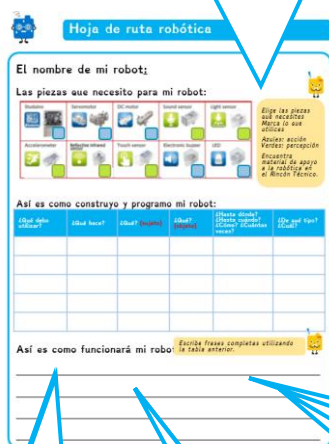
Ataque, retirada - Karg

- Discutir con los niños cómo se mueven los zorros
- Construir figuras móviles sencillas a partir de bloques ArTeC y elementos de conexión

Rizando el rizo - Su

- Discutir cómo lograr un movimiento de curvatura con bloques

Piernas - corriendo - Karg
Cuerpo - enroscado - Su



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 (2.a, 2.b)
- Prueba y programación del sensor táctil
 - Arranque y parada de motores de corriente continua pulsando el mismo o diferentes botones o sensores táctiles (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover elementos montados en un servomotor hasta un ángulo determinado (3.a)
- Uso del LED (5.a)
 - Intermitente (5.b)
- Utilización del timbre (6.a)

Karg se acerca a Su, se detiene y grita

PROG1

Karg avanza hacia Su, se detiene allí y grita

PROG2

Karg le pica a Su con la nariz. Su le pica y se acurruca, lo que hace que Karg grite y retroceda - marioneta

PROG3

Karg le pica a Su con la nariz. Su le pica y se enrosca, lo que hace que Karg grite y retroceda: movimientos automáticos.

PROG4

VUK KARG CAZA SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Karg se acerca a Su,
se detiene y grita

PROG1

Karg avanza hacia Su, se
detiene allí y grita

PROG2

Karg le pica a Su con la
nariz. Su le pica y se
acurruca, lo que hace
que Karg grite y
retroceda - marioneta

PROG3

Karg le pica a Su con la
nariz. Su le pica y se
enrosca, lo que hace
que Karg grite y
retroceda: movimientos
automáticos.

PROG4



Los movimientos de Karg y Su

P1 Movimientos automáticos

- Su es una figura construida
- Karg rueda hacia adelante durante un tiempo cuando se enciende, se detiene frente a Su, y luego hace un sonido con un Buzzer
- Luego se aleja

O

- Las dos figuras se acaban de construir y la escena está protagonizada por los niños

P2 Detección simple

- Su es una figura construida
- El Karg está equipado con un sensor táctil y un zumbador
- El Karg rueda hacia adelante cuando se enciende hasta que se presiona el sensor táctil (colisión con Su).
- Luego se detiene y hace un sonido con el Buzzer
- Luego se aleja

P3 Espectáculo de marionetas

- Su y Karg montados en robots separados
- Ambos robots están equipados con un sensor táctil: puedes hacerlos funcionar como marionetas
- El Karg avanza mientras se presiona el sensor Touch, se detiene cuando se suelta, emite un sonido con Buzzer, luego retrocede cuando se presiona el otro sensor Touch
- Su se curva mediante 2 servomotores cuando se presiona un sensor táctil, y se endereza cuando se presiona el otro

P4 Construcción y movimiento armónico de figuras

- Karg - avanza, choca con Su, luego grita porque se pinchó la nariz, luego retrocede, sus ojos brillan de color verde todo el tiempo
- Comienza al pulsar el sensor táctil - avanza
- Cuando se pulsa el sensor táctil de la parte delantera, se detiene y retrocede, y suena un zumbido para indicar que está llorando
- 2 LEDs (verdes) están continuamente encendidos - ojos
- Su - es atacado por Karg, haciendo que se enrosque, luego vuelve a su estado original (después de x segundos)
- El sensor táctil inicia el programa
- El sensor táctil incorporado en la parte delantera se presiona en el impacto, lo que hace que se enrosque utilizando los 2 servomotores

