

VUK

COSECHA – ESCAPANDO DEL CAMPO DE TRIGO (T5)

S7
T5
D10
L1 P3

En el punto de mira:

- Creatividad (D10)



Tarea1: ¡Resuelve el ejercicio de MAZE! Imagina que durante la cosecha, los zorros fueron perseguidos por los cazadores y los cosechadores. ¡Ayuda a los zorros a salir del campo de trigo!

Todas las soluciones son buenas.

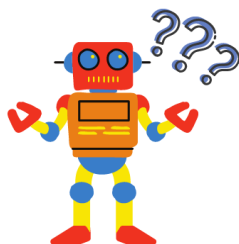
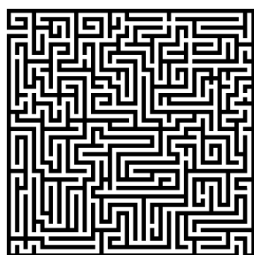
Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

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:

- Resolver el laberinto (I2)
- Busca pistas en el bosque, utiliza la tarjeta de memoria TRACKS (I4)
- Hacer un juego de cartas de parejas
- Construye un escondite para animales (I6)
- Recogida de información en la biblioteca sobre herramientas de recolección (I6)

Para conocer los detalles de las distintas 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
- Experiencia de 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 ruidosas y que no se preocupan por la naturaleza en el bosque. ¿En qué se diferencia su comportamiento en las dos situaciones?

¿Cómo podemos convencer a los demás de nuestras opiniones? Actuando.

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:

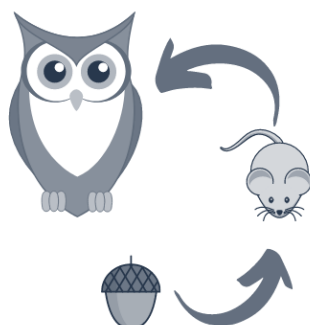
- Juego de situación (I5)
- Hacer una cadena alimentaria (I1)

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades sociales
- 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. Póngalos a disposición de otras clases para que los prueben en las clases de conservación de la naturaleza/educación medioambiental o en los días ecológicos. Etiqueta los juegos de mesa con el nombre del grupo.

VUK

COSECHA – ESCAPANDO DEL CAMPO DE TRIGO(T5)

S7
T5
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

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
hombre con guadaña		cosecha
campo de trigo		se mueve
zorro	miedo	se agacha

Sugerencias

- Hable de las herramientas que se utilizaban para cosechar en el pasado y en la actualidad.
- Muestra a los niños vídeos de diferentes herramientas en movimiento.
- Discute qué herramientas de metacomunicación se utilizan en un debate

Era media tarde. Sólo quedaba una pequeña parcela de trigo por cosechar. Los guardabosques esperaban ansiosos la aparición de los zorros.

Los cosechadores pensaron que no había zorros en el campo de trigo, porque se habrían asustado con todo el ruido.

Dejaron de trabajar y abandonaron el campo de trigo junto con los guardabosques. Se sentaron a descansar y a comer.

Vuk, Karack y Haart salieron arrastrándose de entre los arbustos. Abandonaron con cuidado la cubierta del trigo. Luego empezaron a correr por el campo de trigo cosechado tan rápido como pudieron. Los guardabosques los vieron demasiado tarde. Los zorros huyeron, poniéndose a salvo.

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

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

Los alumnos pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si lo necesitan.

**Hombre con guadaña, campo de trigo
Zorros**

**Balancea su guadaña
Hacer guardia
Escapar**

Guardabosques, pájaros

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



	Így hívják: _____
Ezt építem: _____	
	Így hívják: _____
A robotomnak tudni kell: _____	
	Így hívják: _____
Lenni kellene még ennek: _____	
	Így hívják: _____
Átgondolom ezt: _____	

Los zorros escapan
de su escondite
entre el
guardabosques y la
cosechadora

VUK

COSECHA – ESCAPANDO DEL CAMPO DE TRIGO (T5)

S7
T5
D10
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Figuras de campo, personas cosechando, guardabosques. 3 zorros sobre un robot que avanza cuando se enciende

PROG1

El guardabosques camina de un lado a otro, los zorros saltan, el guardabosques dispara

PROG2

El cosechador se pasea por el campo de trigo. El campo de trigo se balancea con el viento. Los pájaros vuelan alrededor del árbol.

PROG3

Los zorros escapan de su escondite entre el guardabosques y la cosechadora

PROG4



Cosecha

P1 Construcción de la escena

- Paisaje de edificios, figuras (zorros, cosechadores, guardabosques, etc.)
- Zorros en un robot con 2 motores de corriente continua, se pone en marcha automáticamente al encenderlo

P2 Zorros astutos

- 3 zorros pequeños en 1 robot (2 motores DC, 2 sensores táctiles)
- Ranger en 1 robot (2 motores DC, 1 sensor táctil, 1 LED rojo)
- Los dos programas del robot se activan mediante el sensor táctil
- El robot guardabosques se mueve de un lado a otro
- Uno de los niños activa el robot zorro pulsando el sensor táctil, sincronizándolo para que no se encuentre con el guardabosques
- El guardabosques se detiene y dispara después de 5 idas y venidas - el LED rojo se enciende

P3 Construir y coordinar figuras en movimiento

- El cosechador camina por el campo de trigo, deteniéndose a intervalos para balancear su guadaña. El viento sopla a través del campo de trigo y los pájaros revolotean alrededor del árbol de al lado.
- **Cosechadora:** El sensor táctil inicia el programa.
- Utiliza un fotoreflexor IR para seguir una línea.
- Se detiene a intervalos predeterminados y utiliza un servomotor para realizar el movimiento de balanceo.
- **Campo de trigo:** El sensor táctil activa el programa.
- Unos engranajes accionados por un motor de corriente continua mueven los tallos de trigo y el árbol con los pájaros.

P4 Escapada de los zorros por el campo

- Una combinación de P2 y P3
- La cosechadora está equipada con 2 sensores táctiles, se detiene a intervalos aleatorios, esto es cuando los zorros deben ser encendidos
- El cosechador se detiene cuando se pulsa el sensor táctil, se gira hacia los zorros y empieza a gritar agitando las manos. La dirección del giro viene determinada por cuál de los 2 Sensores Táctiles se pulsa.

