

## CHALLENGE KIDS

### Primera y Segunda Etapa

#### **Beneficios educativos**

Ayuda a conocer y respetar un conjunto de reglas.

Apoya el aprendizaje de **vocabulario técnico** de piezas Knex.

Apoya el aprendizaje de **integración de contenidos**.

Favorece la concentración gracias al reto establecido en cada casilla.

Ayuda a desarrollar el hábito de esperar el turno y otros hábitos sociales.

Permite ejercitar la motricidad fina al realizar el armado.

#### **Objetivo del reto**

Los estudiantes se enfrentarán durante la competencia a retos de vocabulario técnico, contenido educativo y habilidad de armado, acumulando puntos.

#### **Detalles de la competencia:**

El equipo debe estar formado por 4 estudiantes

La competencia se llevará a cabo en un tapete educativo interactivo.

Por cada ronda participarán cuatro equipos al mismo tiempo que competirán en tiempo entre sí.



Un estudiante deberá representar al grupo y deberá recorrerlo hasta llegar a la meta.

Por turno, el alumno lanzará un dado con los siguientes valores “1, 2” “Espera” “¿Sabías que?” “Logo”

Según la cantidad que caiga en el dado, el alumno deberá moverse en las casillas correspondientes.

Al caer en una casilla deberá mencionar el nombre correcto de las piezas *Knex* que la casilla represente, si acierta acumulará 2 puntos, no será amonestado al no responder pero no tendrá la oportunidad de acumular punteo.

Si el dado muestra el “logo” acumulará 3 puntos de *bonus* y avanzará una casilla.

Si el dado al caer muestra el ícono de “¿Sabías que?” El alumno deberá resolver una pregunta temática del programa; si responde correctamente a la pregunta podrá avanzar una casilla y acumulará 3 puntos. Si no responde a la pregunta regresará un espacio y se le descontarán 1 punto a su punteo total.

Al llegar a la meta el alumno debe sacar una tarjeta que le indicará qué armado debe realizar su equipo, el equipo estará esperándolo en el área asignada para realizar el armado asignado.

El equipo debe armar la estructura asignada en un tiempo máximo de 5 minutos.

El equipo que realice el armado completo, en el tiempo establecido o antes de que el tiempo termine, ganará 5 puntos.

Recuerda: El trabajo del reto es exclusivamente para el estudiante, el entrenador no debe intervenir.



EQUIPO	¿SABIAS QUE?	PIEZAS KNEX	PUNTOS	ARMADO	TOTAL DE PUNTOS

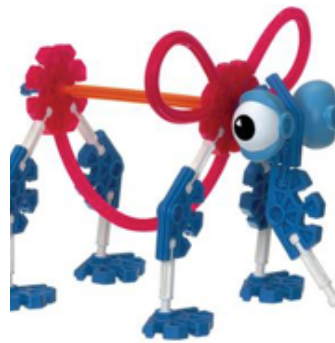


PARALLAX 3



Armados Sugeridos





PARALLAX 3



Robotics World  
Championship 2017

Cada equipo debe traer al área de competencia sus cajas de material *knex* propias; no está permitido solicitar a otro equipo piezas prestadas o salir del área de competencia para ir por más piezas.

CONTENIDO TEMÁTICO A EVALUAR:

PREESCOLAR 2

Lección 4 – Las Hormigas

Lección 6 – La libélula

Lección 12 – El camarón

Lección 18 – La camioneta

Lección 24 – La grúa

Lección 26 – Lo que hacen los bomberos

Lección 31 – La pirámide

Lección 34 – De larva a mariposa



PREESCOLAR 3

Lección 4 – El más grande del mundo

Lección 6 – El cohete

Lección 14 – La pala excavadora

Lección 16 – El caballo

Lección 18 – El murciélago

