

Preescolar

RESCUE



Preescolar

RESCUE

Beneficios educativos:

- Ayuda a conocer y respetar un conjunto de reglas.
- Apoya el aprendizaje de vocabulario técnico de las piezas K'Nex.
- Apoya el aprendizaje de integración de contenidos.
- Favorece la concentración.
- Ayuda a desarrollar el habito de esperar turno y otros hábitos sociales.
- Permite ejercitar la motricidad fina al realizar el armado.

Reto exclusivo para estudiantes de preescolar de 5 y 6 años.

Descripción de las acciones del reto:

El objetivo del reto es salvar la mayor cantidad de animales en peligro de extinción, para rescatar los animales los estudiantes deberán armarlos basados en las láminas.

Los equipos deben estar conformados por 5 integrantes.

El equipo deberá llevar construido un vehículo capaz de realizar un recorrido en línea recta desde un punto de inicio A y alcanzar el punto de finalización del recorrido B. El vehículo construido servirá para salvar a los animales en peligro de extinción. Dicho vehículo debe ser idéntico al de la figura.

Los animales en peligro de extinción, son las víctimas del mal uso que ha dado el hombre a los recursos naturales; ya que éstos son quienes han ido pagando las consecuencias de la destrucción de sus ecosistemas o a la caza excesiva.



El día de la competencia tendrán 30 minutos para armar 6 modelos de animales. Dichos modelos no podrán repetirse entre sí (no pueden haber dos animales iguales en un mismo equipo).

El tiempo del recorrido será de 80 segundos, en el cual deberán participar los cinco integrantes del equipo.

Integrante 1, encargado de encender el vehículo.

Integrante 2, 3 y 4 encargados de salvar los animales en peligro de extinción.

Integrante 5, encargado de apagar el vehículo. para que se detenga.

Los integrantes 2, 3 y 4, 5 estarán colocados en las zonas indicadas por recuadros en la cancha de competencia.

Los carriles por los cuales se deberán mover los vehículos de competencia tienen 60 cm de ancho y la distancia que deberán recorrer es de 2 metros, al finalizar el recorrido un alumno integrante del equipo detendrá su robot para que no continúe avanzando.

Los animales que deberá recolectar en peligro de extinción son:

Rana de Madagascar
Mariposa Monarca
El elefante
La tortuga
Mariposa Monarca
Los pingüinos
Pez payaso



Cuando el vehículo empiece a moverse por la zona de competencia solamente el integrante 1 podrá corregir su dirección en caso de que exista un problema de trayectoria.

Solamente los alumnos integrantes del equipo podrán armar los animales y son ellos los que deben decidir qué animales armar. En el carrito solo podrán colocar un máximo de 4 animales y se les darán los puntos de acuerdo a los animales colocados.

Si el modelo de algún animal está incompleto no podrán sumar puntos.

ESQUEMA DE PUNTUACIÓN

4 Puntos

3 Puntos

2 Puntos

1 Punto

