

Preescolar

RESCUE



ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.

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 los modelos que les presentarán los jueces.

Estos armados se irán revelando conforme las rondas de juego, uno de los cinco participantes, pasará a recibir las indicaciones de los jueces, acto seguido, éste participante regresarán a la zona de armado (mesas con su respectivo material y sus otros compañeros). El equipo que termine de armar debe asignar a un participante para que entregue el animal en peligro de extinción al juez para su inspección.

Los equipos deben estar conformados entre 3 y 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 no tiene restricción alguna en medida ni uso de motores.



El tiempo para cada armado es de 2 minutos, en el cual deberán participar todos los integrantes del equipo.

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.

Algunos ejemplos de 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. En el carrito solo podrán colocar un máximo de 3 animales por ronda 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

Dependerá de la dificultad del armado.

Las rondas de juego tienen las siguiente puntuaciones:

4 Puntos

3 Puntos

2 Puntos

1 Punto

0 Puntos sino terminan el armado en los dos minutos.

https://www.youtube.com/watch?v=U40k_ZKQFQQ



ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.