Hermex

INSPIRACIÓN AÑADIDA PARA

BEE-BOT® Y BLUE-BOT® tts

Portabolis para Bee-Bot y Blue-Bot

Empujadores para Bee-Bot y Blue-Bot

Hermex

EDAD 3-4

IDEAS INSPIRADORAS

PORTABOLIS PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Utilizar la carcasa portabolis para Bee-Bot y Blue-Bot para experimentar con el trazado de marcas.

Qué queremos conseguir

- Programar el Bee-Bot para que se mueva hacia adelante, hacia atrás y gire.
- Utilizar la carcasa portabolis y distintos bolígrafos para crear una obra de arte.

Preparación

Bee-Bots y carcasas portabolis.
Un folio muy grande —de un rollo de papel si es posible— y un espacio amplio.
Bolígrafos de colores variados.

Actividad

Si los niños no han utilizado el Bee-Bot anteriormente, comience con una demostración sobre cómo funcionan los botones de **Avanzar**, **Ir** y **Girar**. Pulse el botón "Avanzar" una vez y a continuación el botón "Ir" para mostrar la distancia que recorre el Bee-Bot de una vez. Señale que el Bee-Bot pita y los ojos se le iluminan cuando ha terminado el recorrido. Explique que se debe pulsar el botón "Limpiar" para eliminar el último conjunto de instrucciones. Permita que los niños experimenten con el Bee-Bot. ¿Consiguen que alcance un objetivo? ¿Consiguen que alcance un objetivo y que vuelva?

Una vez los niños se hayan familiarizado con lo que puede hacer el Bee-Bot, muéstreles la carcasa portabolis y explíqueles que ahora los Bee-bots pueden dibujar. Haga una demostración de cómo se pone la carcasa y cómo se introducen los bolígrafos. Permita que los niños programen los Bee-Bots como ellos quieran: deben elegir un color, colocar un bolígrafo en la carcasa y configurarlo para crear líneas y formas. A los niños les encantará tener una gran superficie de papel y diferentes colores para experimentar; además, si el espacio es lo suficientemente amplio, pueden dibujar varios niños al mismo tiempo. Recuerde a los niños la importancia de volver a poner las tapas a los bolígrafos antes de seleccionar otros colores. Asimismo, ponga como norma que el Bee-Bot no puede salirse del papel.

Actividad de ampliación

Una vez los niños hayan creado sus obras de arte con sus Bee-Bots, es posible que deseen mejorarlas añadiendo colores a cualquier forma que hayan creado o añadiendo elementos adicionales, como otros materiales, telas o brillantina.

Hermex

EDAD 4-5

IDEAS INSPIRADORAS

PORTABOLIS PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

tts

Objetivo principal

Utilizar la carcasa portabolis para crear un gráfico de barras.

Qué queremos conseguir

- Que los niños creen un gráfico de barras utilizando un Bee-Bot.
- Comprender cómo funciona un gráfico de barras.
- Resolver un problema de la vida real.

Preparación

3-5 Bee-Bots, cada uno de ellos con una carcasa portabolis.
Bolígrafos de colores.
Un folio muy grande.

Actividad

Esta actividad puede adaptarse para cubrir cualquier tema o área de interés apropiada. Esta actividad de ejemplo trata sobre crear un gráfico de barras que muestre los sabores de helados favoritos.

Imagine que los niños van a acudir a un evento y desea encargar de antemano helados para la ocasión. Todos juntos, nombren todos los sabores que los niños puedan recordar y, a continuación, seleccionen unos 3 o 4 sabores. Decidan los bolígrafos de qué colores van a representar a cada sabor: por ejemplo, vainilla–amarillo, chocolate–marrón, fresa–rojo, etc.

Dibuje una línea horizontal en la parte inferior de un folio muy grande, escriba los sabores seleccionados bajo la línea y coloque 3 o 4 Bee-Bots tras la línea, uno al lado del otro, con una separación de unos centímetros entre ellos. Coloque una carcasa portabolis en cada Bot e introduzca los bolígrafos con los colores seleccionados para que cada uno represente un sabor diferente. Asegúrese de que el Bee-Bot esté encendido y que se hayan borrado los comandos anteriores.

De uno en uno, los niños eligen su sabor favorito y pulsan la flecha de avanzar una única vez. Cuando cada niño haya optado por una opción, presione el botón IR en cada Bee-Bot. Los niños podrán comprobar claramente cuál es el sabor favorito porque contará con la línea más larga. Hable sobre otros aspectos que muestra el gráfico.

¿Cómo pueden saber los niños cuánta gente eligió cada sabor?

Actividad de ampliación

Para añadir una dimensión adicional, se puede pedir a los niños que ordenen sus preferencias. Así, su sabor favorito recibirá tres pulsaciones, su segunda opción 2 y su tercera 1. ¿Cambia esto el sabor que vence como el favorito en general?

Hermex

EDAD 5-7

IDEAS INSPIRADORAS

PORTABOLIS PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Utilizar Bee-Bot para aprender sobre los números de emergencia.

Qué queremos conseguir

- Trabajar juntos para solucionar un problema.
- Utilizar lenguaje sobre posición y dirección.
- Conocer el número de emergencia.

Preparación

1 Bee-Bot por pareja o grupo pequeño.
Carcasas portabolis para cada Bee-Bot.
Folios grandes.

Actividad

Esta actividad encajaría muy bien con el tema "Personas que nos ayudan".

Hable sobre la palabra "emergencia" y lo que significa. ¿Quién ayudaría en caso de emergencia? Entre los servicios de emergencia se incluye la policía, los bomberos, el servicio de ambulancia y los servicios de salvamento marítimo, y se puede acceder a todos ellos mediante un número de teléfono de tres dígitos. Obviamente, este varía dependiendo del lugar en el que se encuentre. No obstante, es muy importante que los niños aprendan y recuerden este número.

Utilice el Bee-Bot y la carcasa portabolis y compruebe si los niños son capaces de programar y dibujar cada uno de los 3 dígitos. Obviamente el 1 es el más fácil, pero el 9 o el 2 requerirán que reflexionen más. ¿Es posible que los niños den con la forma de escribir los 3 números juntos sin tener que pausar el Bee-Bot? ¡Se trata de un gran reto!

Actividad de ampliación

Los niños pueden decorar el Bee-Bot como si de un vehículo de emergencia se tratara utilizando una plantilla.

Hermex

EDAD 7-9

IDEAS INSPIRADORAS

PORTABOLIS PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

tts

Objetivo principal

Escribir números utilizando el Bee-Bot.

Qué queremos conseguir

- Que los niños programen el Bee-Bot para que escriba los números del 0 al 9.

Preparación

1 Bee-Bot por pareja o grupo pequeño.
Carcasas portabolis para Bee-Bots.
Folios grandes.

Actividad

Agrupe a los niños por parejas o en grupos pequeños. Explique que el reto se basa en que utilicen el Bee-Bot (con la carcasa portabolis) para crear cada número, del 0 al 9, así como grabar cada algoritmo para mostrar cómo se hace. Esto puede llevarse a cabo utilizando tarjetas de secuencias o anotaciones tanto en papel como en la pizarra. Puede elegir si desea que los niños prueben a realizar esta tarea sin ninguna ayuda o ayudarles para que sea algo más sencilla. Asimismo, puede mostrar qué apariencia tienen los números en un reloj digital.

Actividad de ampliación

¿Qué letras pueden realizar los niños programando el Bee-Bot y utilizando el portabolis?

¿Pueden programar al Bee-Bot para que escriba una palabra de 3 letras? ¿Quién puede crear la palabra legible más larga?

Hermex

EDAD 3-4

IDEAS QUE INSPIRAN

EMPUJADORES PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Reflexionar sobre las máquinas de trabajo.

Qué queremos conseguir

- Presentar a los niños los diferentes tipos de máquinas de trabajo.
- Trabajar juntos para solucionar un problema.

Preparación

Bee-Bots con empujadores.
Papel desechable.
Juguetes o imágenes de maquinaria de construcción y trabajo.
Cualquier tapete Bee-Bot.

Actividad

Muestre a los niños distintas máquinas de trabajo, ya sean modelos de juguete o imágenes, y hable sobre para qué tipos de labores se utilizan. Puede optar por un enfoque más creativo y diseñar palas inspiradas en esas máquinas para decorar a los Bee-Bots.

Coloque el empujador en el Bee-Bot y explique que ahora se ha convertido en una máquina de trabajo que puede utilizarse para limpiar la basura. Arrugue unos trozos de papel desechable y espárzalos por un tapete para Bee-Bot o similar. Indique a los niños que deben utilizar el Bee-Bot con el empujador para limpiar toda la basura que haya sobre el tapete. ¿Pueden trabajar juntos para limpiar todo el espacio?

Actividad de ampliación

Cronometre a los niños para ver con qué rapidez pueden limpiar toda la suciedad.

Hermex

EDAD 4-5

IDEAS QUE INSPIRAN

EMPUJADORES PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Utilizar Bee-Bot para contar una fábula conocida.

Qué queremos conseguir

- Programar el Bee-Bot para que cuente una historia.
- Utilizar el empujador para añadir un elemento interactivo adicional a la historia.

Preparación

Bee-Bots y empujadores.
Accesorios de los 3 cerditos.
Un folio grande.

Actividad

Esta actividad será más eficaz con grupos pequeños de niños.

Comience leyendo una versión de "Los tres cerditos" y permita que los niños participen con cualquier refrán conocido.

Indique a los niños que les toca volver a contar la historia utilizando Bee-Bots y un tapete para historias.

Utilice un folio muy grande y, de acuerdo con la secuencia de Los 3 cerditos, planifiquen conjuntamente el mapa de la historia. Si es posible, añada casas en 3D de paja, madera y ladrillo a lo largo de la ruta, y convierta al Bee-Bot en el lobo. Programe el Bee-Bot lobo para que visite en orden cada una de las casas, pare en frente de cada una, haga 4 giros para que todos juntos digan los refranes conocidos:

"Cerdito, cerdito, déjame pasar".
"No, lobo feroz, que me comerás".
"Entonces soplaré y soplaré, y tu casita derribaré".

Utilice el empujador del Bee-Bot para "derribar" la casa de paja programando al Bee-Bot para que la empuje fuera del tapete. Haga lo mismo con la casa de madera.

Cuando sea el turno de la última casa, utilice un peso o algo similar para que el Bee-Bot no pueda derribarla.

Actividad de ampliación

Elija objetos que el Bee-Bot pueda de empujar y otros que pesen demasiado.
¿Cuál es el mayor peso que el Bee-Bot puede empujar? ¿Influye la superficie? ¿Puede empujar el Bee-Bot en una superficie inclinada?

Hermex

EDAD 5-7

IDEAS QUE INSPIRAN

EMPUJADORES PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Utilizar Bee-Bot para jugar a empujar monedas.

Qué queremos conseguir

- Contar con monedas diferentes.
- Jugar juntos.

Preparación

Bee-Bots con empujadores.
Monedas (reales o de juguete).

Actividad

Crear un juego de "empujar monedas", similar al que puede encontrar en una sala de juegos. Cree una estantería para que las monedas caigan (puede ser simplemente el borde de la mesa) y una línea tras la que poner a los Bee-Bots. Programe los Bee-Bots para que avancen un espacio e impulsen las monedas. (¡Será cuestión de ensayo y error!) Puede hacer que los niños respondan a una pregunta para poder participar, quizás en equipos, o puede hacer que simplemente participen en turnos. La idea es que recojan todas las monedas que el Bee-Bot haya empujado de la estantería, las cuenten y descubran cuánto han ganado.

Actividad de ampliación

Utilice monedas diferentes para practicar contar de 2, 5 o 10 en 10, o mezcle monedas para que el reto sea mayor.
¿Cuántas monedas puede impulsar el Bee-Bot de una vez?

Hermex

EDAD 7-9

IDEAS QUE INSPIRAN

EMPUJADORES PARA BEE-BOT® Y BLUE-BOT®

Objetivo principal

Programar Bee-Bot para que realice tareas específicas.

Qué queremos conseguir

- Que los niños programen los Bee-Bot para que muevan objetos de un lugar a otro utilizando el empujador.

Preparación

1 Bee-Bot por pareja o grupo pequeño.
Empujadores para Bee-Bot.
Tapetes para Bee-Bot.

Actividad

El empujador es genial para que los Bee-Bots lleven objetos de un destino a otro. Asimismo, se puede utilizar cualquier tapete ya listo para este propósito. Se pueden utilizar pequeños objetos reales para mejorar aún más la actividad.

Entre los ejemplos se incluyen:

- Coloque un animal en un cuadrado y explique que necesita que le lleven al veterinario/ un parque/a casa. Los niños deben programar el Bee-Bot para que "recoja" al animal y lo lleve donde necesite ir.
- Recoja un ramo de flores de una tienda y entréguelo a la casa de alguien que cumpla años.

Existen muchísimas posibilidades; los niños pueden inventarse retos para hacer entre ellos.

Si la ruta no funciona la primera vez, haga que los niños depuren sus instrucciones y lo vuelvan a intentar.

Actividad de ampliación

Los retos pueden cambiarse para que incluyan evitar algunos obstáculos o añadir más piezas que deben recogerse y entregarse.