



COMPRENSIÓN LECTORA TEMA 11 B

http://www.robotix.es

ROBOTIX

Construye tus habilidades



education

Inicio

First Lego League (FLL)

First Lego League (FLL)

Fundación Scientia ofrece a los centros educativos la posibilidad de participar en la FLL.

FLL es un torneo que desafía a jóvenes de 10 a 16 años con una temática del mundo real. A través de la resolución del desafío los jóvenes despiertan su interés por la ciencia y la tecnología y desarrollan habilidades clave que son cruciales para su futuro profesional.

Por equipos, de entre 3 y 10 participantes y guiados por un entrenador, trabajan durante 8 semanas para resolver el desafío y ponen en común todo lo aprendido participando en microFLL y los Torneos Clasificatorios FLL.

La resolución del desafío consiste en:

El juego del Robot

Los equipos construyen y programan un robot usando LEGO MINDSTORMS Education para que de forma autónoma complete una serie de misiones en un tablero de juego temático para lograr el máximo número de puntos posible.

Un proyecto

Los equipos identifican un problema relacionado con la temática del desafío y proponen una solución aplicable al entorno real que deberán presentar.

Valores FLL

Los equipos deben demostrar que han integrado los valores FLL (inclusión, descubrimiento, respeto y trabajo en equipo, incluyendo la cortesía profesional) durante todo su trabajo.

LA CLASE DEL CAPITAN



Junior FLL

Junior FIRST LEGO League (Jr.FLL) es un desafío dirigido a jóvenes de 6 a 9 años centrado en la promoción del interés por la ciencia y la tecnología. Es un programa práctico diseñado para captar la curiosidad de los participantes y dirigirlos hacia el descubrimiento de las posibilidades de mejorar el mundo que los rodea.

Por equipos de entre 2 y 6 participantes, guiados por un entrenador, trabajan durante un mínimo de 8 semanas para resolver el desafío, construyen una maqueta con piezas LEGO y realizan un póster ilustrativo que muestre su experiencia.

¡Inscríbete!

PREGUNTAS SOBRE LA LECTURA

Este texto es...

- ☐ un artículo sobre los beneficios de la tecnología en la educación.
- ☐ una noticia sobre los ganadores de un concurso tecnológico.
- ☐ una convocatoria para participar en un concurso tecnológico.
- ☐ publicidad de nuevos juguetes para montar robots

¿Dónde puedes encontrar este texto?

- ☐ Una revista.
- ☐ La radio.
- ☐ Un cartel.
- ☐ Una página web.

¿A quién se dirige el texto?

.....

¿En qué dos categorías se pueden inscribir los equipos que participen en este concurso?

.....

¿Qué diferencia hay entre los participantes de cada categoría? ¿En cuál podrías apuntarte tú?

.....

LA CLASE DEL CAPITÁN

Escribe los requisitos que deben cumplir los equipos de cada categoría.

● Número de participantes

☐ Equipos FLL:

Equipos Jr. FLL:

● Duración del programa

☐ Equipos FLL:

Equipos Jr. FLL:

Numera estas ideas según el orden en el que aparecen en el texto que explica la convocatoria de la categoría FLL.

..... Datos sobre los equipos y la duración.

..... Explicación de en qué consiste la FLL.

..... Explicación del desafío que hay que resolver.

..... Información de quien organiza el torneo.

..... Descripción del trabajo que hay que desarrollar más allá de la resolución del desafío.

Une las palabras del texto con el sinónimo adecuado.

torneo

cruciales

cortesía

integrado

claves

amabilidad

incorporado

competición

BUEN TRABAJO



LA CLASE DEL CAPITÁN