



ESCORNABOTS EXPLORADORES

1. LA BRÚJULA



2. ORIENTANDO EL MAPA

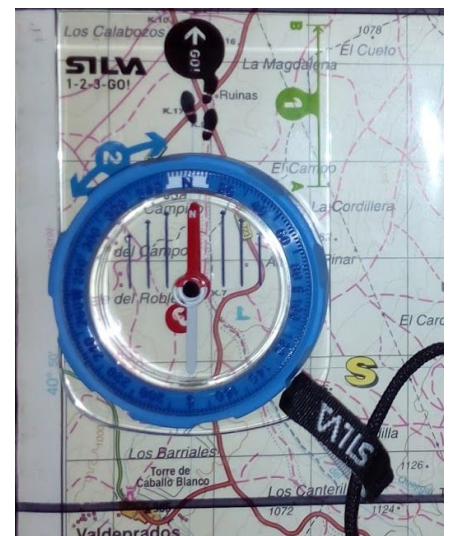
Giraremos la esfera de la brújula (limbo) hasta que el Norte de la misma coincida con la marca de lectura dibujada en la base.



Con el mapa en una superficie plana, colocaremos la brújula de forma que su lateral coincida con el lateral del mapa.



Giraremos el mapa sin mover la brújula hasta que la aguja imantada coincida con la flecha de la esfera. ¡Ya está orientado!



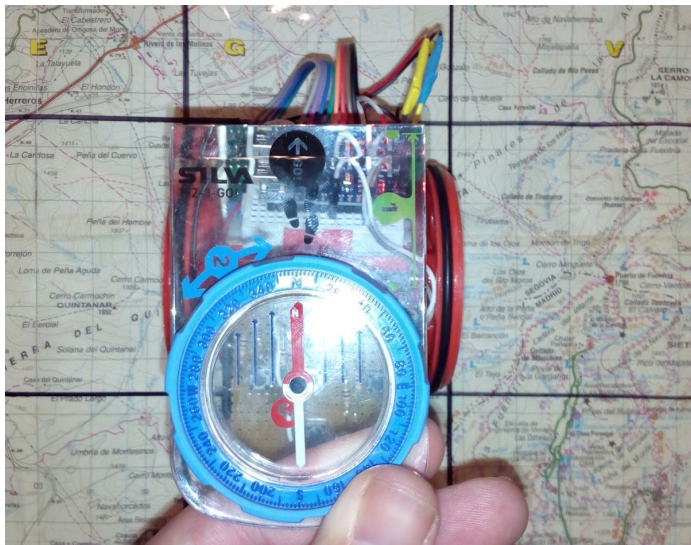


PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

CEIP LOPE DE VEGA

3. SEGUIR UN RUMBO

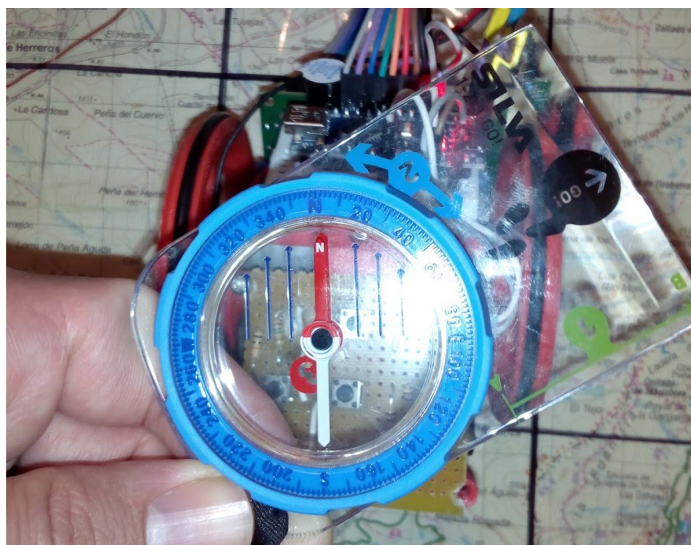
Sostendremos la brújula horizontalmente sobre el centro del escornabot



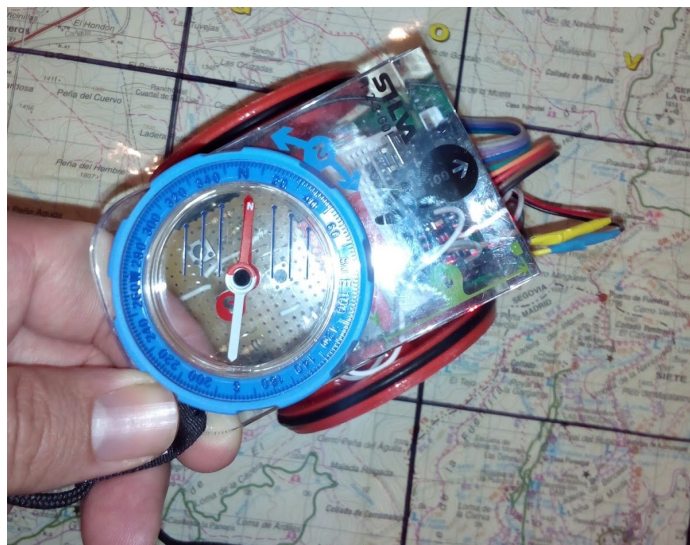
Girar el limbo hasta que el rumbo elegido coincida con la marca de lectura.



Girar la brújula sobre sí misma hasta que la marca N del limbo coincida con la aguja magnética



Girar el escornabot hasta que quede alineado con la flecha de dirección.
¡Listo para desplazarse!



4. RECORRIDO A1, COMIENZA EN LA CASILLA A3

1	180°, 2 PASOS	5	0°, 1 PASO	9	0°, 1 PASO
2	90°, 2 PASOS	6	90°, 1 PASOS	10	90°, 3 PASOS
3	0°, 1 PASO	7	180°, 2 PASOS	11	0°, 1 PASO
4	270°, 1 PASO	8	270°, 2 PASOS	12	270°, 3 PASOS

SOLUCIÓN A2: TERMINA EN LA CASILLA A3:



ESCORNABOTS EXPLORADORES

1. LA BRÚJULA



2. ORIENTANDO EL MAPA

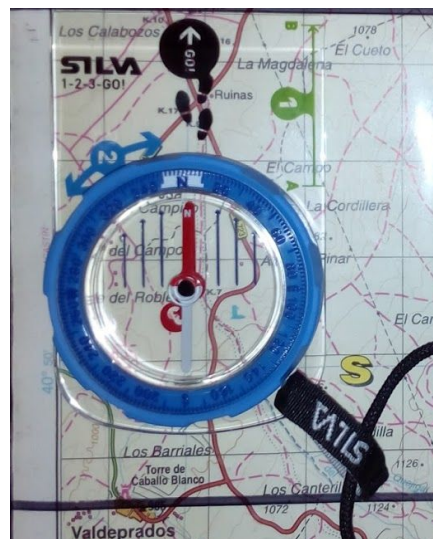
Giraremos la esfera de la brújula (limbo) hasta que el Norte de la misma coincida con la marca de lectura dibujada en la base.



Con el mapa en una superficie plana, colocaremos la brújula de forma que su lateral coincida con el lateral del mapa.



Giraremos el mapa sin mover la brújula hasta que la aguja imantada coincida con la flecha de la esfera. ¡Ya está orientado!



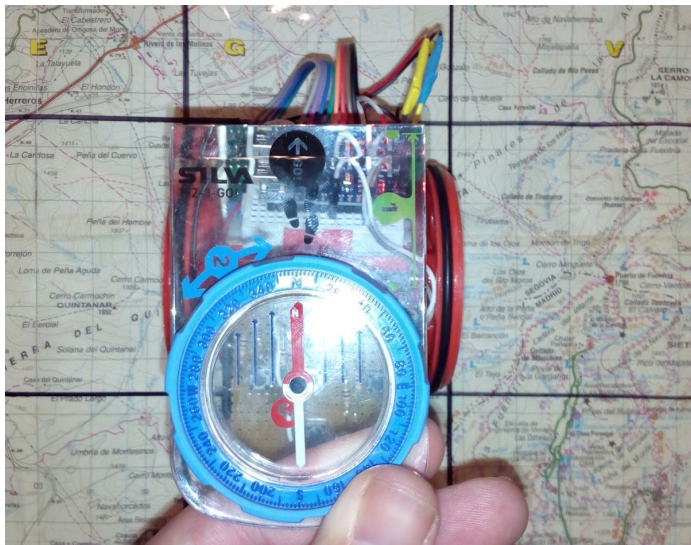


PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

CEIP LOPE DE VEGA

3. SEGUIR UN RUMBO

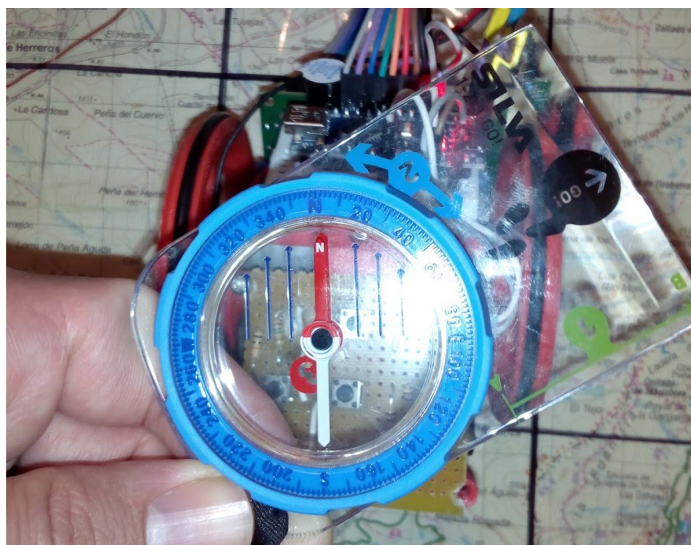
Sostendremos la brújula horizontalmente sobre el centro del escornabot



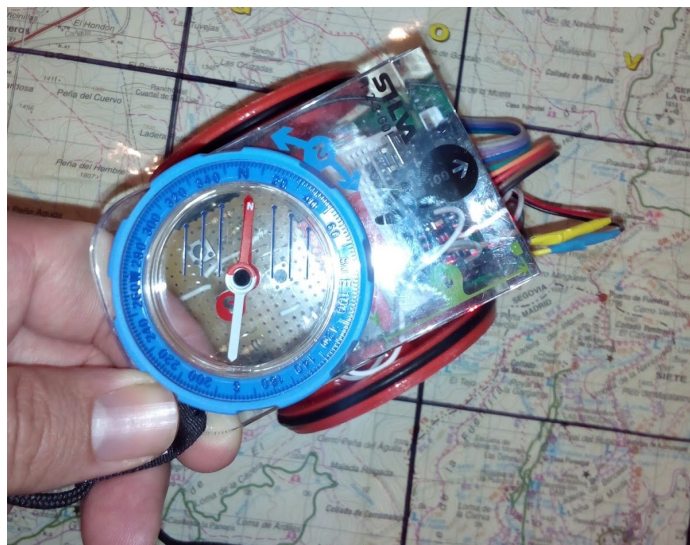
Girar el limbo hasta que el rumbo elegido coincida con la marca de lectura.



Girar la brújula sobre sí misma hasta que la marca N del limbo coincida con la aguja magnética



Girar el escornabot hasta que quede alineado con la flecha de dirección.
¡Listo para desplazarse!



4. RECORRIDO A2, COMIENZA EN LA CASILLA A3

1	90°, 3 PASOS	5	90°, 1 PASO	9	270°, 1 PASO
2	180°, 1 PASO	6	0°, 1 PASO	10	0°, 1 PASOS
3	270°, 3 PASO	7	90°, 2 PASOS	11	270°, 2 PASOS
4	180°, 1 PASO	8	180°, 1 PASO	12	0°, 1 PASO



ESCORNABOTS EXPLORADORES

1. LA BRÚJULA



2. ORIENTANDO EL MAPA

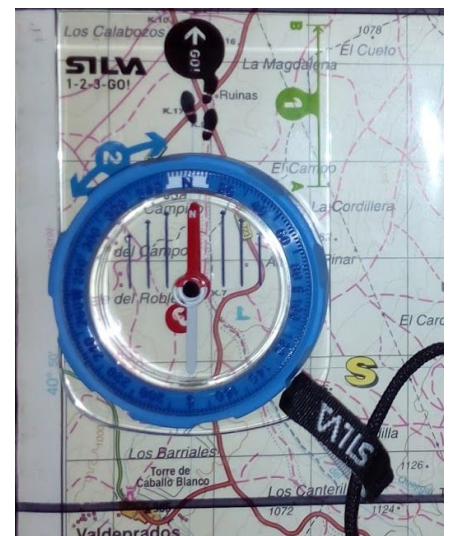
Giraremos la esfera de la brújula (limbo) hasta que el Norte de la misma coincida con la marca de lectura dibujada en la base.



Con el mapa en una superficie plana, colocaremos la brújula de forma que su lateral coincida con el lateral del mapa.



Giraremos el mapa sin mover la brújula hasta que la aguja imantada coincida con la flecha de la esfera. ¡Ya está orientado!



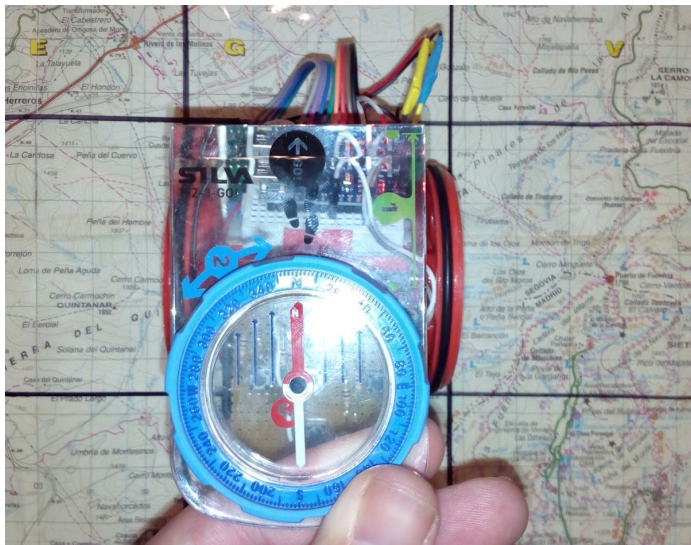


PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

CEIP LOPE DE VEGA

3. SEGUIR UN RUMBO

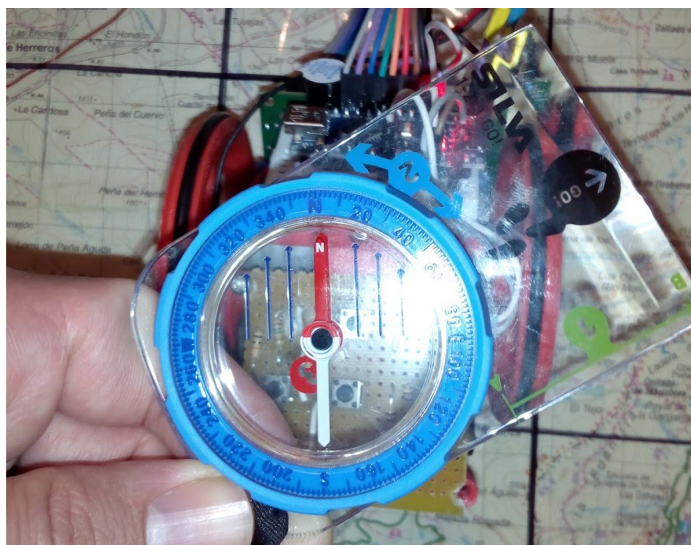
Sostendremos la brújula horizontalmente sobre el centro del escornabot



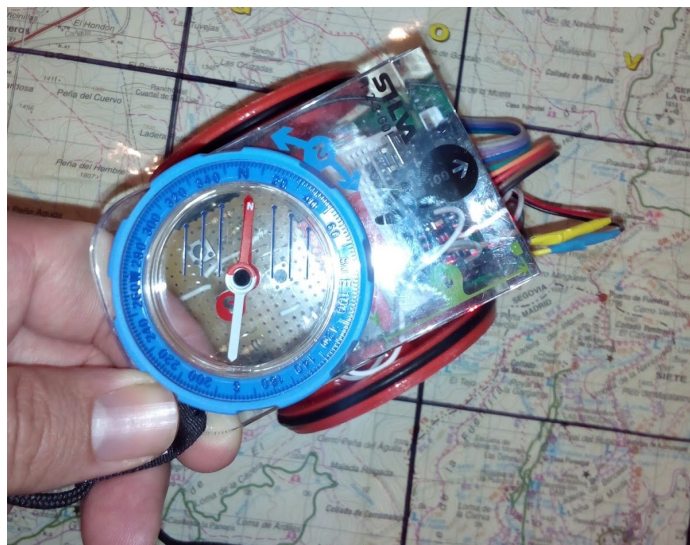
Girar el limbo hasta que el rumbo elegido coincida con la marca de lectura.



Girar la brújula sobre sí misma hasta que la marca N del limbo coincida con la aguja magnética



Girar el escornabot hasta que quede alineado con la flecha de dirección.
¡Listo para desplazarse!



4. RECORRIDO B1, COMIENZA EN LA CASILLA A3

1	180°, 2 PASOS	5	0°, 1 PASO	9	0°, 1 PASO
2	90°, 2 PASOS	6	90°, 2 PASOS	10	90°, 3 PASOS
3	0°, 1 PASO	7	180°, 2 PASOS	11	0°, 1 PASO
4	270°, 1 PASO	8	270°, 2 PASOS	12	270°, 3 PASOS



ESCORNABOTS EXPLORADORES

1. LA BRÚJULA



2. ORIENTANDO EL MAPA

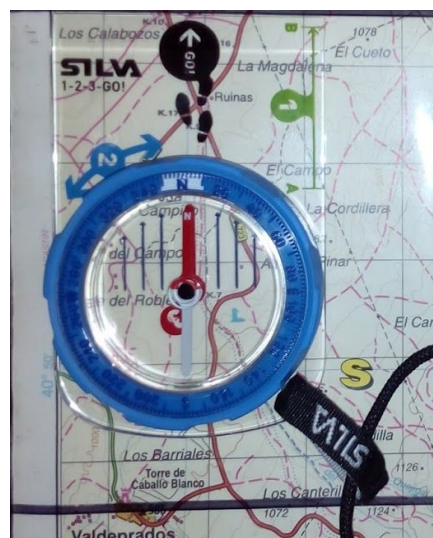
Giraremos la esfera de la brújula (limbo) hasta que el Norte de la misma coincida con la marca de lectura dibujada en la base.



Con el mapa en una superficie plana, colocaremos la brújula de forma que su lateral coincida con el lateral del mapa.



Giraremos el mapa sin mover la brújula hasta que la aguja imantada coincida con la flecha de la esfera. ¡Ya está orientado!



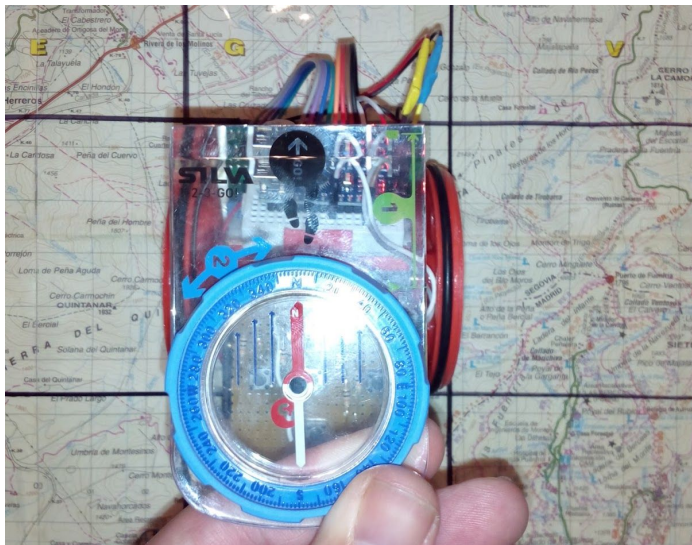


PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

CEIP LOPE DE VEGA

3. SEGUIR UN RUMBO

Sostendremos la brújula horizontalmente sobre el centro del escornabot



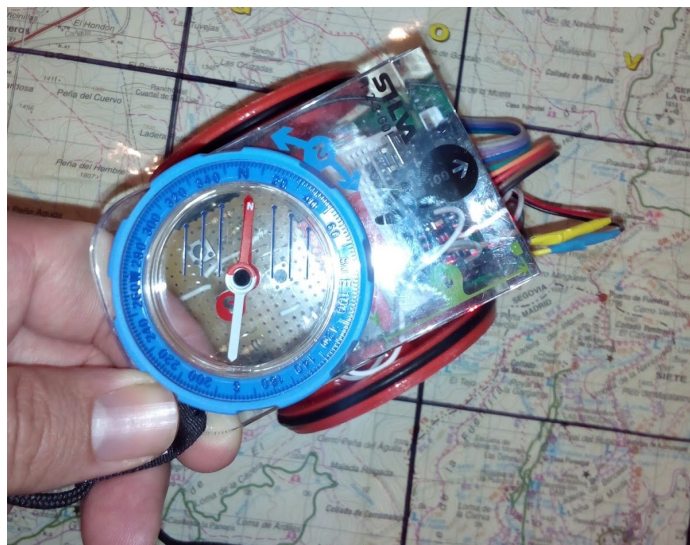
Girar el limbo hasta que el rumbo elegido coincida con la marca de lectura.



Girar la brújula sobre sí misma hasta que la marca N del limbo coincida con la aguja magnética



Girar el escornabot hasta que quede alineado con la flecha de dirección.
¡Listo para desplazarse!



4. RECORRIDO B2, COMIENZA EN LA CASILLA A3

1	90°, 2 PASOS	5	45°, 1 PASO	9	0°, 1 PASO
2	225°, 1 PASO	6	180°, 1 PASO	10	270°, 2 PASOS
3	135°, 1 PASO	7	315°, 1 PASO	11	90°, 1 PASO
4	270°, 2 PASO	8	90°, 2 PASOS	12	180°, 2 PASOS

SOLUCIÓN B2: TERMINA EN LA CASILLA A1: