

A magnifying glass with a wooden handle and a blue lens is positioned in the top left corner. It is surrounded by several green leaves and small brown soil particles.

CUADERNO DE CAMPO DIGITAL

BICHOS

UNA AVENTURA EN MINIATURA

Educación Primaria e Infantil

DidacCine - Architects of Education

1. BIENVENIDOS AL HORMIGUERO

¿Alguna vez has mirado al suelo y has visto hormigas trabajando?

En esta película vamos a viajar a su mundo. ¡Es un mundo gigante para ellas!



Pregunta Curiosa:
Si fueras tan pequeño como una hormiga...
¿Qué usarías como cama?
¿Y como paraguas?
(Ejemplo: Yo usaría una hoja como...)

Flik: una hormiga muy lista pero un poco torpe.

Princesa Atta:
aprendiendo a ser reina.

¡VAMOS A APRENDER!



NATURALEZA:

Aprenderemos cómo viven los insectos, qué comen y cómo cambian (metamorfosis).



VALENTÍA:

Aprenderemos a ser valientes y a defender a nuestros amigos del 'bullying'.



INVENTOS: Como Flik, usaremos nuestra imaginación para crear máquinas que ayuden.



EQUIPO:

Descubriremos que juntos somos más fuertes que cualquier gigante gigante.

2. EL MATÓN DEL BARRIO

Este es Hopper. Es un saltamontes grande y malo.

El Problema: Obliga a las hormigas a trabajar para él y darles toda la comida.
¡Eso no es justo!



¿QUÉ ES EL BULLYING?



Hopper usa el miedo para mandar. Él dice:
“Las hormigas sirven a los saltamontes”.

Reflexión:



¿Qué harías tú si vieras a alguien tratando mal a un compañero más pequeño?

4. AMIGOS DIFERENTES

Flik busca guerreros fuertes, pero encuentra... ¡un circo!



Francis: Una mariquita que se enfada si le llaman "chica".



Heimlich: Una oruga que sueña con ser una "linda mariposa".

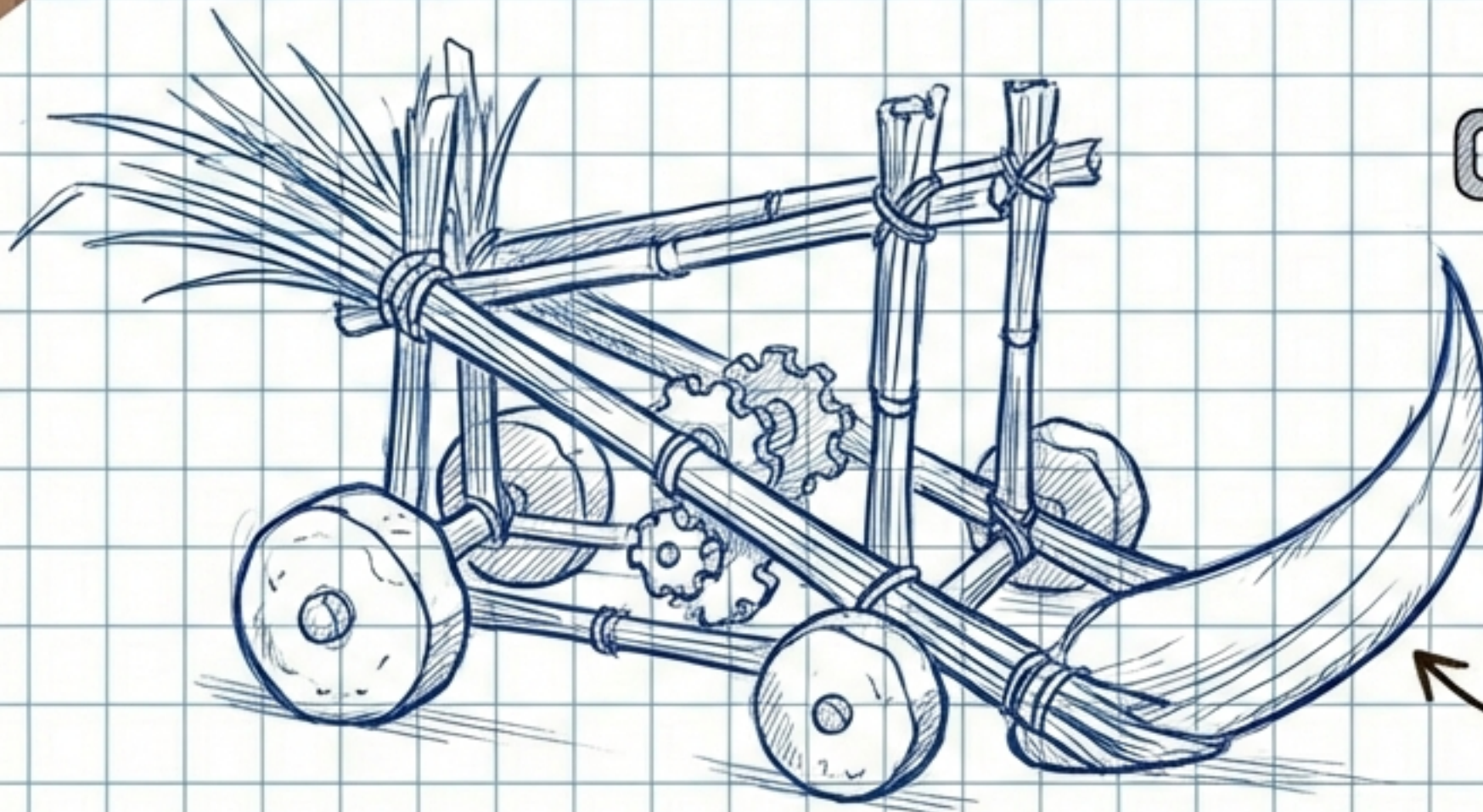


Slim: Un insecto palo que sirve de espada, de palo... ¡de todo!

♥ Lección: Todos somos diferentes, y eso nos hace especiales. ♥

3. FLIK EL INVENTOR

A Flik no le gusta hacer las cosas 'como siempre'. Le gusta inventar máquinas para trabajar menos y jugar más.

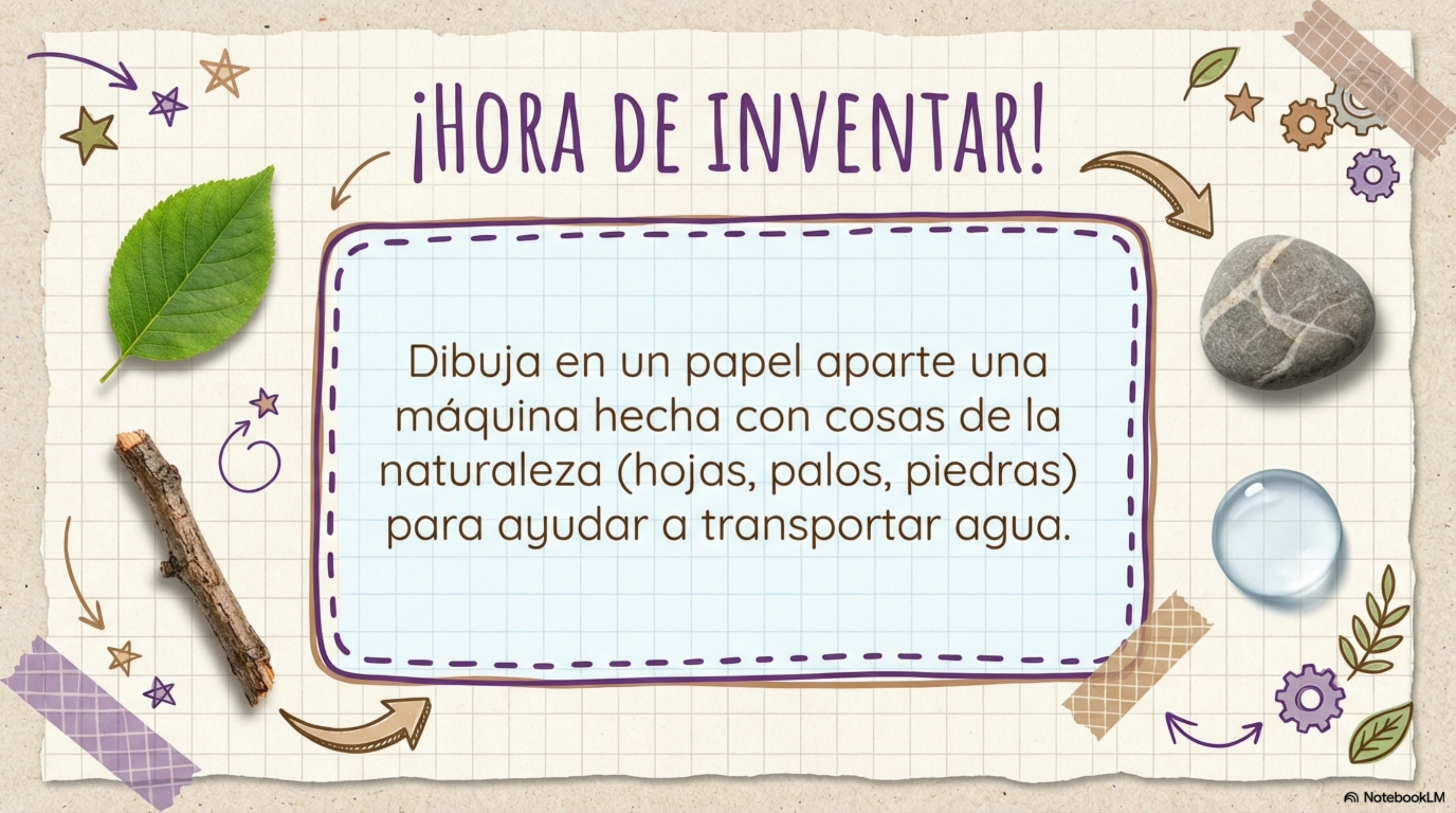


**Invento
Cosechadora**

Sirve para recoger granos rápidamente.
Usa el tallo de una planta como cuchilla.

¡HORA DE INVENTAR!

Dibuja en un papel aparte una máquina hecha con cosas de la naturaleza (hojas, palos, piedras) para ayudar a transportar agua.



NATURALEZA: EL GRAN CAMBIO



ORUGA



PUPA



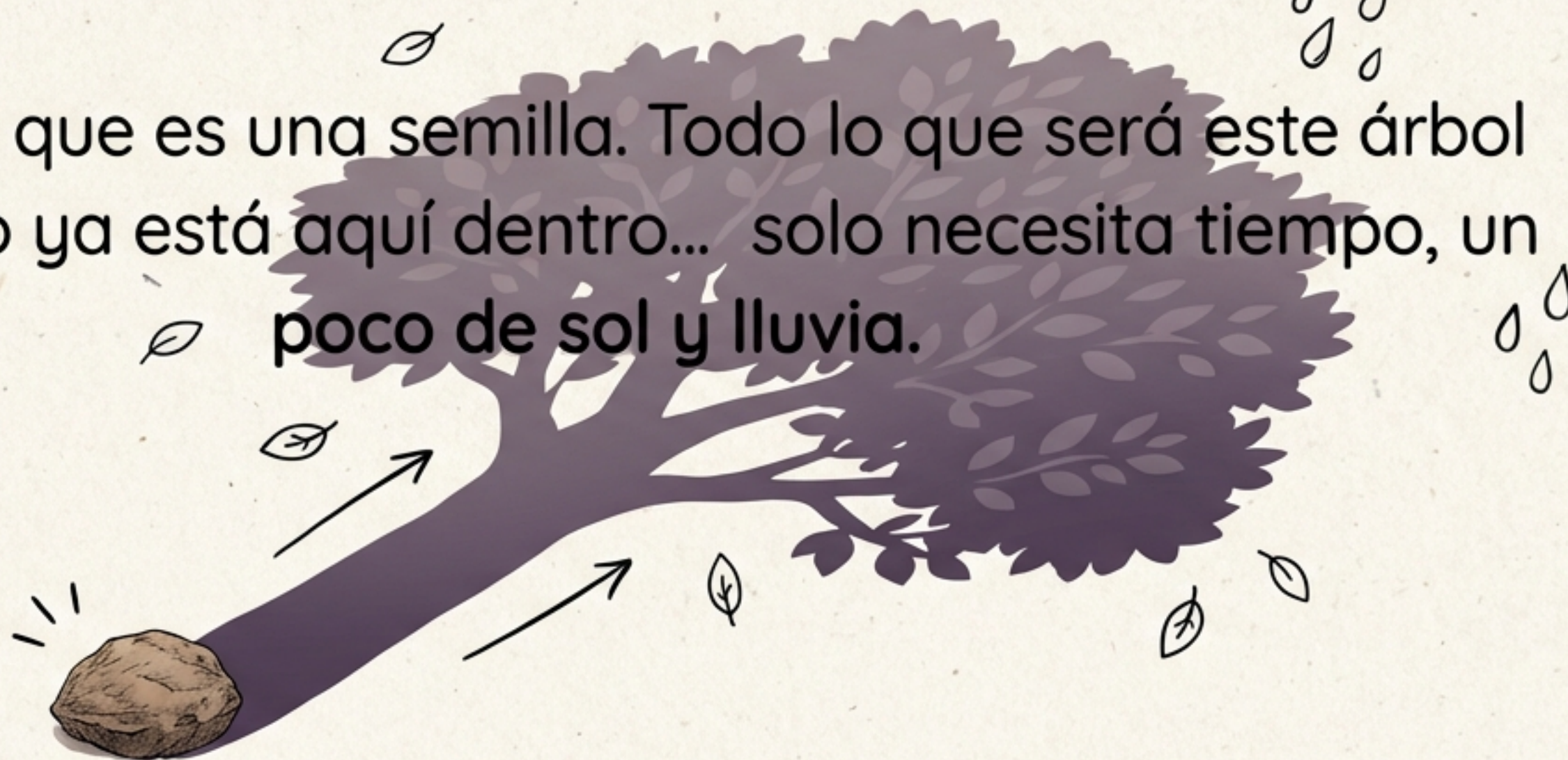
MARIPOSA

Heimlich sueña con volar. Los insectos cambian de cuerpo cuando crecen. ¡A esto se le llama Metamorfosis!

6. LA SEMILLA



Imagínate que es una semilla. Todo lo que será este árbol gigantesco ya está aquí dentro... solo necesita tiempo, un poco de sol y lluvia.

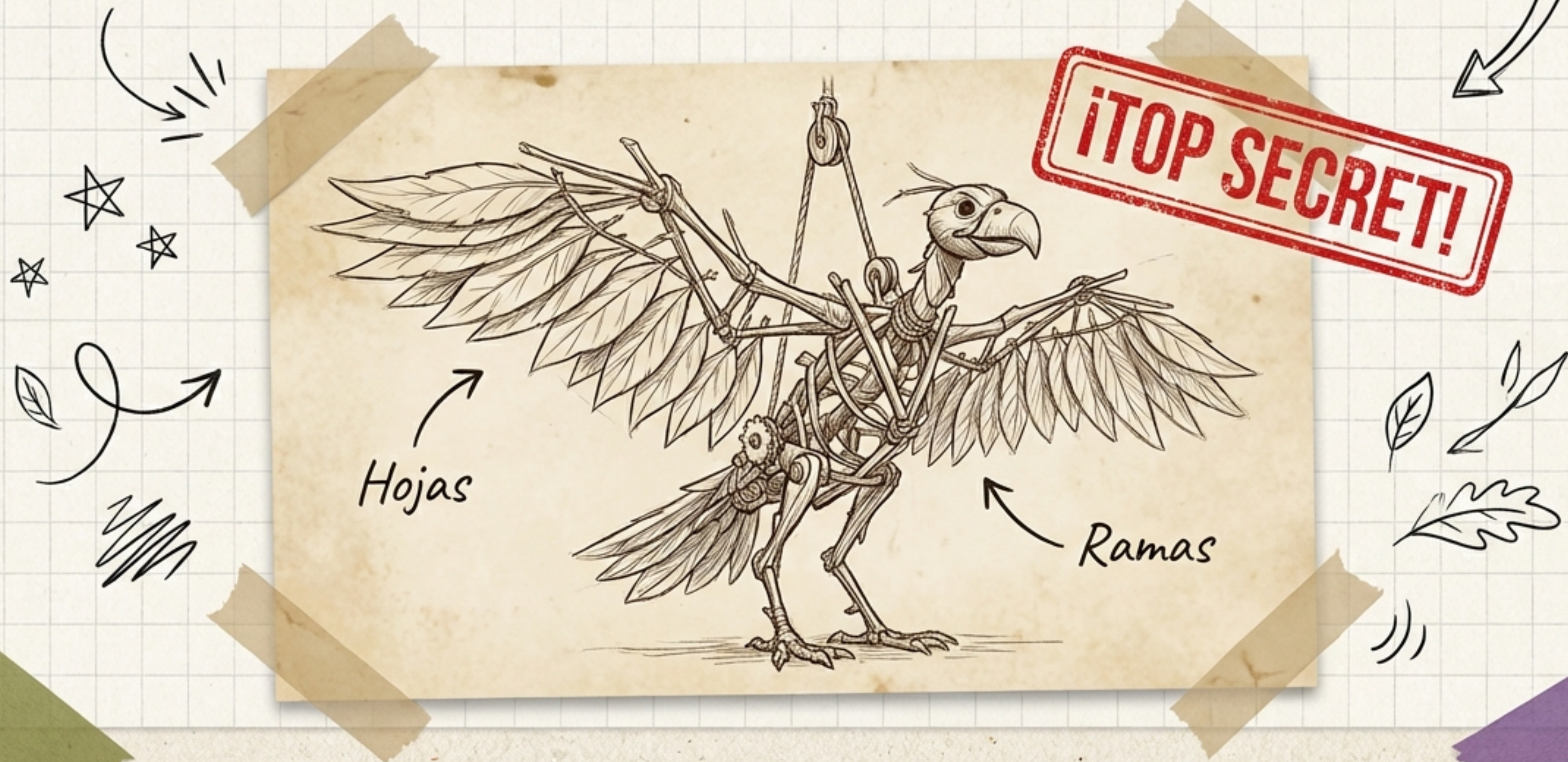


Esto significa que, aunque ahora seas pequeño... ¡dentro de ti hay un gigante esperando crecer!



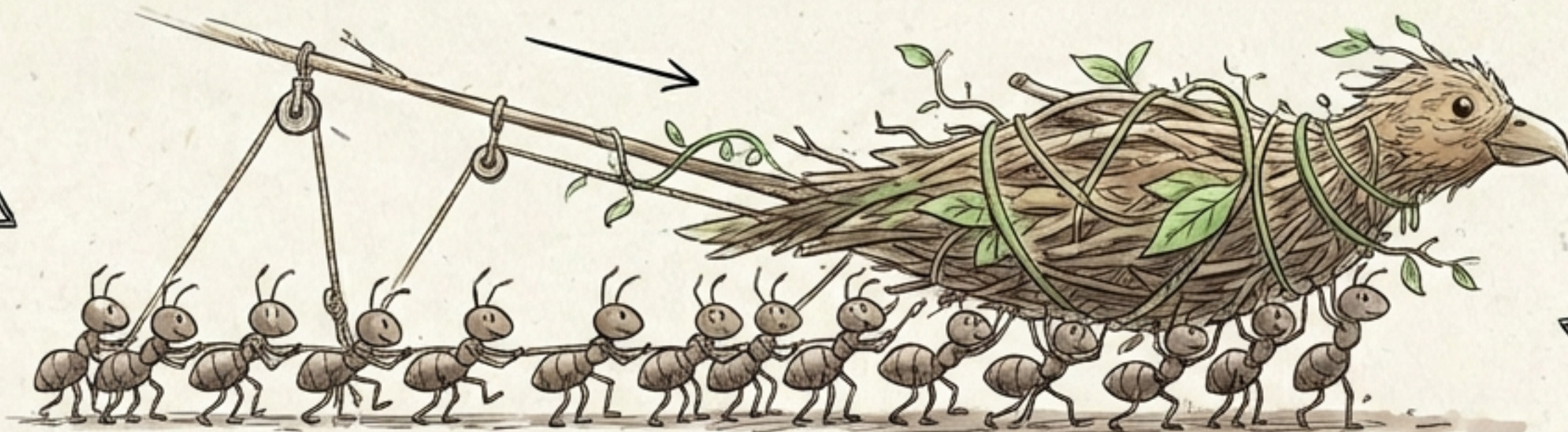
5. EL PLAN MAESTRO

Las hormigas saben que a los saltamontes les dan miedo los pájaros. Así que Flik tiene una idea: ¡Construir un pájaro falso!



TRABAJO EN EQUIPO

Para mover el pájaro, necesitan muchas hormigas a la vez. Si una sola falla, el pájaro se cae.

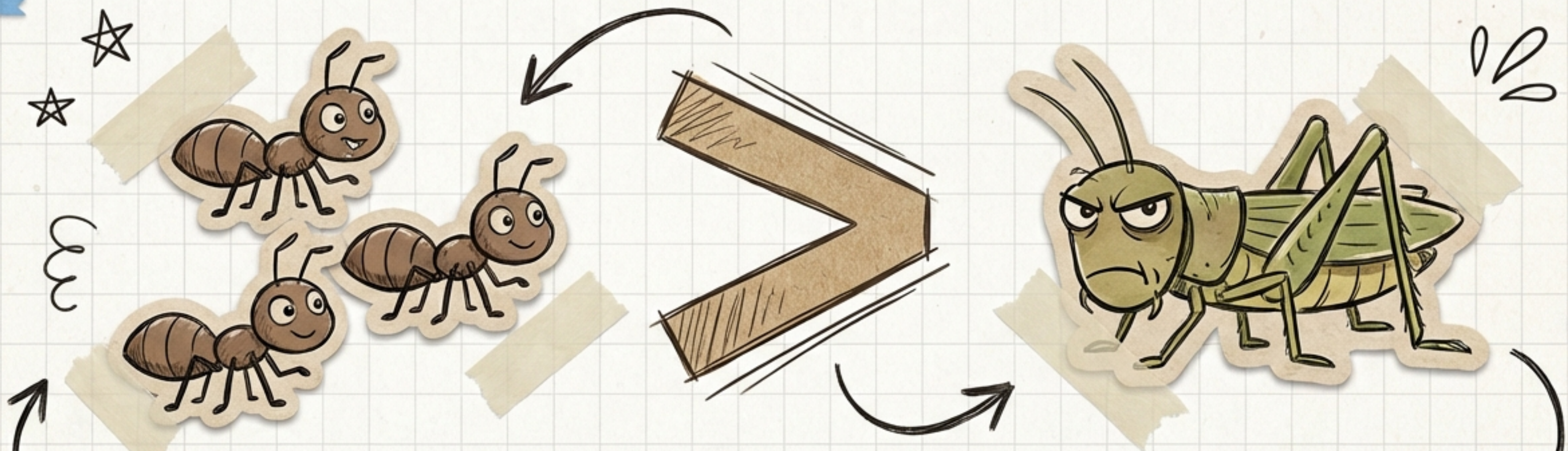


Juego:

Vamos a levantar algo ligero entre todos (un lápiz o cuaderno) usando solo un dedo cada uno. ¡Coordinación!

7. ¡SOMOS MÁS FUERTES!

Flik dice la verdad: "Las hormigas no sirven a los saltamontes.
¡Son los saltamontes los que nos necesitan!"



LA UNIÓN HACE LA FUERZA

8. ARTISTAS DE LA NATURALEZA

Sal al patio, busca hojas caídas y crea tu propio bicho.

PEGAR AQUÍ TU DIBUJO O HOJAS

9. BUSCA LOS BICHOS

F	L	I	K	O	S	A
H	O	P	P	E	R	M
O	R	U	G	A	L	I
D	O	T	A	Z	U	L
R	E	I	N	A	B	O

FLIK, DOT, HOPPER, ORUGA

DIPLOMA DE EXPLORADOR HONORARIO

Se otorga a: _____

por haber completado con éxito la aventura en miniatura
y demostrado ser un gran amigo de la naturaleza.

Firma del Profesor/a

DidacCine - www.didaccine.com



“Lo pequeño puede ser grandioso.”