

bichos

una aventura en miniatura

CUADERNO DE CAMPO

BICHOS

UNA AVENTURA EN MINIATURA

PRIMARIA E INFANTIL



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!

Conoceremos a **Flik**, una hormiga muy lista pero un poco torpe, y a la **Princesa Atta**, que está aprendiendo a ser reina.

 Flik saludando

🔍 Pregunta Curiosa

Si fueras tan pequeño como una hormiga... ¿Qué usarías como cama? ¿Y como paraguas?

Yo usaría una hoja como...

¡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 Flick, usaremos nuestra imaginación para crear máquinas que ayuden.



EQUIPO

Descubriremos que juntos somos más fuertes que cualquier gigante.

El Mundo de Bichos

Grandes Lecciones en Miniatura

Vida e Innovación en la Colonia

La Metamorfosis y la Naturaleza



Flik el Inventor

Usa la imaginación para crear máquinas con elementos naturales



El Potencial de la Semilla

Dentro de ti hay un gigante esperando crecer



Valores y Trabajo en Equipo

La Unión hace la Fuerza

Las hormigas juntas son más fuertes; la cooperación vence



Frente al Bullying

Debemos ser valientes y defender a los amigos



El Valor de la Diversidad



Ser diferente nos hace especiales; cada bicho aporta un talento único

Comparación de Fuerza

Hormigas Unidas:
Son muchas más que los saltamontes.



Hopper (Saltamontes):
Necesita a las hormigas para sobrevivir.



El Pájaro Falco:
Símbolo de coordinación y trabajo conjunto.



2. EL MATÓN DEL BARRIO

Hopper es un saltamontes grande y malo. 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?

3. FLIK EL INVENTOR

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



Este invento 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.

4. AMIGOS DIFERENTES

Flik busca guerreros fuertes, pero encuentra... ¡un circo! Son insectos muy raros: una mariquita macho, una oruga gorda, un insecto palo...



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.

BICHOS:

Diferentes pero Extraordinarios

Basado en la película "Bichos", conoce a un grupo de insectos con características únicas. La historia enseña que ser diferente es una fortaleza y que la unión de la colonia vence cualquier desafío.

Los Artistas del Circo (Amigos Diferentes)



Francis, la Mariquita

Aunque es macho, su apariencia confunde a otros, nos enseña sobre identidad y respeto.



Heimlich, la Oruga

Una oruga glotona que sueña con su metamorfosis para ser una linda mariposa.



Slim, el Insecto Palo

Es extremadamente versátil, sirviendo de espada, palo o cualquier herramienta necesaria.

Protagonistas y Desafíos



Flik y Dot: Pequeños Gigantes

Flik es un inventor incomprendido y Dot una princesa que descubre su gran potencial.



Hopper: El Matón del Barrio

Un saltamontes que usa el miedo y el bullying para controlar a los demás.

"La Unión hace la Fuerza"

Las hormigas juntas son mucho más poderosas que los saltamontes que las oprimen.

Lecciones de los Personajes



Flik (Inventor)

La imaginación crea soluciones.



Liderazgo Real

El miedo no es liderazgo real.



El Grupo (Diversidad)

Ser diferente te hace especial.

Lo pequeño puede ser grandioso

5. EL PLAN MAESTRO

Las hormigas saben que a los saltamontes les dan miedo los pájaros (porque se los comen). 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 usando solo un dedo cada uno. ¡Coordinación!

6. LA SEMILLA

Flik le enseña a la pequeña princesa Dot una piedra. Le dice que es una 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 (como Dot o como tú), ¡dentro de ti hay un gigante esperando crecer!

Flik:

El Genio Creativo del Hormiguero

Las Grandes Creaciones de Flik



La Cosechadora Automática

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



El Pájaro Disuasorio

Una estructura gigante de hojas y palos diseñada para asustar a los saltamontes.



Materiales de la Naturaleza

Sus inventos cobran vida usando únicamente hojas, palos, piedras y gotas de agua.

El Poder de la Creatividad

"Hacer las cosas diferente"

Flik rechaza el "siempre se ha hecho así" para buscar soluciones más eficientes.



La Metáfora de la Semilla

Una pequeña semilla representa el potencial de un árbol gigante esperando a crecer.



Ingeniería en Equipo

Sus inventos requieren coordinación masiva para funcionar, uniendo a toda la colonia.

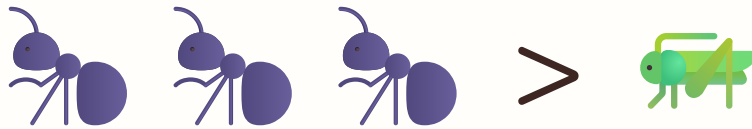


7. ¡SOMOS MÁS FUERTES!

Al final, Flik se enfrenta a Hopper y dice la verdad: "Las hormigas no sirven a los saltamontes. ¡Son los saltamontes los que nos necesitan!".

Cuando todas las hormigas se dan cuenta de que son muchas más que los malos, se unen y los echan.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA



8. ARTISTAS DE LA NATURALEZA

En la película usan hojas, palos y gotas de agua. ¡Tú también puedes ser un artista!



PEGAR AQUÍ TU DIBUJO O HOJAS



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

El Circo de "Bichos": Pequeños Artistas, Grandes Lecciones

En la película, Flik busca guerreros valientes pero encuentra a un grupo de insectos de circo. Aunque son "raros" y diferentes, este grupo demuestra que la diversidad y el talento único de cada individuo son las herramientas más poderosas para superar cualquier desafío.

Los Artistas del Circo



Francis, la mariquita

Enseña que no debemos juzgar por las apariencias ni basarnos en estereotipos.



Heimlich, la oruga

Representa el sueño de la metamorfosis y el potencial de crecimiento personal.



Slim, el insecto palo

Muestra cómo habilidades físicas únicas pueden ser útiles de formas inesperadas.

¿Qué aprendemos de ellos?



La diferencia nos hace especiales

Ser "raro" o diferente no es un defecto, es una fortaleza única.



La unión hace la fuerza

Al trabajar juntos, estos artistas logran lo que ningún guerrero solo podría.



El valor de la identidad

Es fundamental defender quiénes somos y exigir respeto de los demás.

9. BUSCA LOS BICHOS

Encuentra los nombres de los personajes escondidos:

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

ARCHITECTS OF EDUCATION

"Lo pequeño puede ser grandioso."

www.didaccine.com

Recurso Educativo Gratuito