

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D8
L1 P3

Centrarse en:

•Otras materias - Geografía (D8)



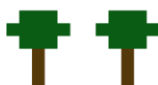
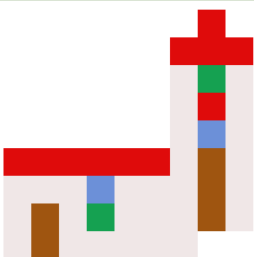
Tarea 1: ¿Qué aspecto tiene el paisaje?

Los alumnos crean elementos del paisaje de la Península Ibérica, los pueblos, las montañas, la costa, el océano. También crean plantas, animales, figuras y edificios. Distribuyen las ciudades y los pueblos en el mapa.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción a partir de bloques ArTeC, utilizando los mecanismos de Artec
- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de gráficos por ordenador

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Ciencias Naturales
- Desarrollo del talento

Tarea 2: ¿Cómo se mueven los humanos y los animales? ¿Cómo se mueven los vehículos con cero, dos y cuatro ruedas?

Los alumnos consideran cómo se mueven los seres humanos y cómo se mueven los distintos animales, según el lugar en el que viven, y cuántas patas utilizan. ¿Qué animales son buenos para transportar personas y objetos, y por qué? ¿Por qué se utilizaban burros y caballos en el pasado?

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de bloques ArTeC
- Creación de animaciones por ordenador mediante Pivot animator, Scratch o GIFs animados

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Dibujo, Informática
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Graba vídeos con diferentes personajes y medios de transporte viajando por la península o el continente. Realiza vídeos de capturas de pantalla de las animaciones.

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

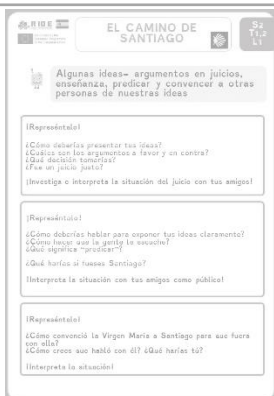
S2
T1
D8
L1 P4

Centrarse en:

•Otras materias - Geografía (D8)



Tarea 3: ¿Cómo utilizar los argumentos en un juicio? ¿Cómo convencer a la gente de tus ideas?
La conversación con la Virgen María y Santiago, el proceso de predicación puede servir para hablar de técnicas de argumentación, de convencer a la gente y de enseñar. Cómo hacerlo, qué lenguaje utilizar y Dramatizan y representan la situación dada. Puedes utilizar las **tarjetas Act it out!** del Bazar de Ideas



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Dramatizar una situación en el tribunal durante el juicio
- Dramatiza una situación con 2 aspectos diferentes: cuando acusas y cuando defiendes. Piensa en la argumentación.
- Imagina que eres el acusado. ¿Qué pasa cuando ganas y cuando pierdes?

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

Además:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Civismo
- Comprensión de textos
- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Graba un vídeo representando las situaciones.

Tarea 4: ¡Conoce la naturaleza y los lugares de la Península Ibérica! Busca y calcula las rutas del Camino de Santiago.

Los alumnos buscan en Internet para recopilar y presentar información sobre los lugares de interés, Los alumnos miden la distancia total, luego la dividen en etapas, eligen las paradas (ciudades, refugios, lugares para comer, etc.)

Calcule el tiempo necesario para ir del punto A al punto B con medios de transporte específicos, el tiempo total necesario para cumplir el objetivo, etc.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de bloques ArTeC
- Imprimir el mapa de Europa/Península Ibérica (a gran escala o más pequeño)
- Recorte y construcción del troquel especial
- Elegir, contar rutas
- Creación de presentaciones, carteles

Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

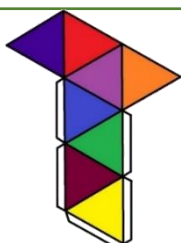
En el punto de mira:

Además:

- Pensamiento lógico
- Competencias matemáticas
- Orientación espacial
- Habilidades de presentación
- Concentración de materias - Ciencias Naturales, Matemáticas, Artes
- Creatividad
- Desarrollo del talento

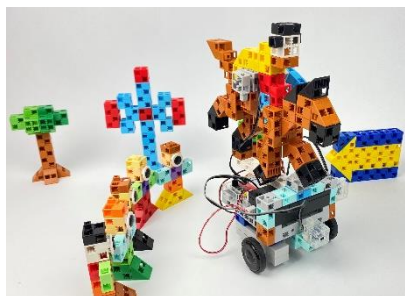
Cómo gestionar la producción:

Graba vídeos con diferentes personajes y medios de transporte viajando por la península o el continente



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D8
L2 P3



Centrarse en:

- Otras materias - Geografía (D8)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- organizar el trabajo en grupo

Esta historia es la leyenda de Santiago, que recibió la orden de predicar el cristianismo en Hispania tras la muerte de Jesucristo, en algún momento del año 40 d.C. El apóstol llegó desde Palestina a un puerto del sur de la península ibérica, aprovechando el intenso tráfico marítimo romano. Viajó por toda la península (España y Portugal), hablando del cristianismo y convenciendo a la gente para que se uniera a él. Los que se unían a él en sus viajes y decidían ayudar a predicar por la región se convertían en sus discípulos. Después de dos años de predicación, decidió volver a Palestina. Sus discípulos continuaron su labor en España.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Santiago	Camina, se desplaza por la península, se sienta, se queda de pie, monta en caballo/burro	Predica: explica, convence, cuenta historias
Los discípulos	Caminar, seguir a Santiago, viajar, sentarse, pararse, montar en burro	Escucha, aprende, pregunta, únete a St. Jaimes
Gente de la península	Caminar, sentarse	Venir a los sermones, escuchar y hacer preguntas
Barco, burro, caballo	Desplazarse por la península, moverse a cuatro patas, transportar personas y objetos	Moverse por el mapa, transportar personas y objetos, comer y beber y descansar

Sugerencias

- Haz que los alumnos discutan cómo hablar para enseñar a la gente o para explicar sus ideas con claridad
- Discutir qué ideas transmitían Santiago y sus discípulos a la gente
- Discutir cómo se hacen los movimientos de los humanos y de los animales, hacer algunos movimientos de piernas y brazos juntos y que los niños perciban las fases de sus propios movimientos
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles con los bloques ArTeC
- Discute qué posibilidades de transporte había en la Edad Media. Haz que los alumnos comparen el tiempo necesario para recorrer la misma distancia en aquellos tiempos y en la actualidad

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- Recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas para construir
- piensa en las fases, las herramientas y los materiales de la construcción del robot

Los alumnos pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de si es necesario.

 Your name _____ Build _____	Santiago Los discípulos Gente de la península Barco Asno o caballo
 Your name _____ Be attentive, your robot should be able to _____ _____	Muévete, monta un caballo/burro Caminar, seguir a Santiago, viajar, sentarse, pararse, montar en burro Caminar, sentarse Moverse por la península, llevar cosas y personas
 Your name _____ There also should be: _____ _____	Casas Árboles Objetos en los mapas
 Your name _____ Think over: _____ _____	Las principales acciones de la historia Archivos multimedia necesarios Dividir el segmento de texto en trozos Hacer una lista de las cosas que se necesitan

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Mapa de Europa
- Plantilla de Storyline
- lápiz

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D8
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el set de 112 piezas) y set de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores DC, ruedas, 2 servomotores, 1 sensor táctil, 1-3 fotorrefletores IR, 1 zumbador)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- Elige la "actividad" del robot y su complejidad de programación en función de la ficha del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajuste a las habilidades del niño.
- Si es necesario, se pueden rellenar más tarjetas robóticas (para aclarar o diferenciar).

Centrarse en:

- Otras materias - Geografía (D8)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras finas,
- la resolución de problemas,
- la toma de decisiones,
- habilidades para la vida

Sugerencias

- Considera qué gestos utiliza la gente cuando predica o intenta convencer a los demás
- Recoger las posibilidades de cómo se podría controlar el robot para que se desplace por una ruta concreta
- Recoger las posibilidades de detectar cuando el robot llega a un objeto

Brazo
Avanzar
Detectar el obstáculo



Robotic task card

Your name _____

Build a robot that can move (it's _____)

Use actuators and sensors for building:

"Senses" are green
"Actions" are blue
Choose the needed parts!
(Check the boxes)

Robot	Servomotor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Infrared sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Build and program so that the robot _____

Use the _____

Corner for robotic _____

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del motor de corriente continua
 - Dar cuerda al motor hasta que el sensor detecte el cambio (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover el brazo o la cola hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación del sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Pruebas y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Uso de un fotorreflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
 - Robots de trazado de líneas con 1 fotorreflector IR
 - Robots que recorren el laberinto
- Utilizar el timbre (6.a, 6.b)
- Uso de números aleatorios (10.a)

Figura estática:
Santiago, que puede
mover su brazo hacia
arriba y hacia abajo

PROG1

Santiago monta un
burro en un robot,
avanza controlado
por el alumno

PROG2

Santiago avanza hasta
detectar a los
discípulos. Allí se
detiene y comienza a
predicar,
representado por
a) sonido
b) Movimientos de
su brazo

PROG3

Santiago recorre la
península hasta
Zaragoza,
moviéndose entre las
casas de los pueblos o
siguiendo una ruta. Se
desplaza hasta que se
encuentra con la
Virgen María

PROG4

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D8
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Figura estática:
Santiago, que puede
mover su brazo hacia
arriba y hacia abajo

PROG1

Santiago monta un burro
en un robot, avanza
controlado por el alumno

PROG2

Santiago avanza hasta
detectar a los discípulos.
Allí se detiene y
comienza a predicar,
representado por
a) sonido
b) Movimientos de su
brazo

PROG3

Santiago recorre la
península hasta
Zaragoza, moviéndose
entre las casas de los
pueblos o siguiendo una
ruta. Se desplaza hasta
que se encuentra con la
Virgen María

PROG4



Santiago

P1 Construir la predicación de Santiago

- Esta cifra es estática
- Construye una figura que pueda mover su brazo mecánicamente sobre un eje O
- Construye una figura que pueda mover su brazo hacia arriba y hacia abajo automáticamente mediante un servomotor cuando el robot se enciende

P2 Construir Santiago viajando y predicando

- Construye a Santiago montando un burro en un robot con 2 motores de corriente continua
- El robot debe avanzar mientras se mantiene pulsado un sensor táctil
- Al soltar el sensor Touch, el robot debe detenerse y "predicar" moviendo su brazo hacia arriba y hacia abajo mediante un servomotor

P3 Construir Santiago viajando y predicando a los discípulos

- Construye a Santiago montando un burro en un robot con 2 motores de corriente continua
- 1 Fotoreflexor IR mira hacia delante para detectar obstáculos (discípulos)
- El robot debe avanzar hasta que el fotoreflexor IR detecte los discípulos
- En los discípulos se detiene y comienza a predicar
- de Buzzer (lanzamientos aleatorios)

- número aleatorio de ondas del brazo por el servomotor

P4 Construir Santiago viajando por la península ibérica hasta Zaragoza

- Imprime el mapa de España a gran escala
- Construye a Santiago montando un burro en un robot con 2 motores de corriente continua
- Construye un servomotor en la cola del burro
- 1 Fotoreflexor IR mira hacia delante para detectar obstáculos (Virgen María)
- El robot debe avanzar hasta que el fotoreflexor IR detecte a la Virgen y detenerse ahí, el burro debe mover la cola
- El robot debe moverse entre las casas como en un laberinto (utilizando un fotoreflexor IR en cada lado)
- O
- El robot debe trazar una línea que simbolice la ruta a través de la península (1 Fotoreflexor IR)

