

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D9
L1 P3

Enfoque en:

- Desarrollo del talento (D9)



Tarea 1: ¿Cómo se puede resolver un conflicto?

Los alumnos hablan de discutir, pelear y hacer las paces.

Representan y dramatizan la situación dada.

Se centran en

- El pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Ciudadanía

Puede usar las tarjetas de Act it out! del Bazar de Ideas

Campos del desarrollo:

En foco:

- Competencias sociales
- Comprensión del texto

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo de talentos

Cómo organizar el resultado:

¡Graba un video de la situación dramatizada!

Idea Bazaar – algunas ideas:

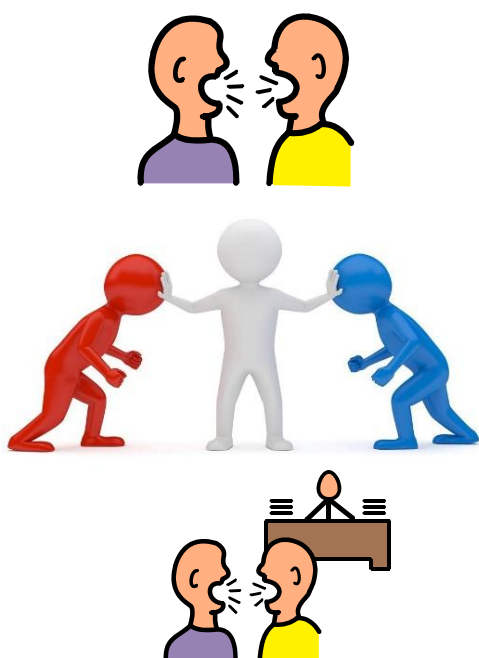
- ¡Descubre y representa una situación en la que te peleas con tu amigo!
- Dramatiza una situación con dos aspectos diferentes: cuando se pelean, y cuando se reconcilian.
- ¡Imagina y actúa un juicio!

Para los detalles de las diferentes soluciones, ¡ver las hojas de ideas!

¡Cortar las tarjetas: situation cards!

¡Escoge el enfoque con el que quieres que se enfrenten los niños! ¡Denles la tarjeta de situación apropiada!

¡Ayúdeles a construir la situación si es necesario!



LOS CINCO PANES



S1
T3-4
L1



Algunas ideas – solución de conflictos

¡Actúa!

¿Sobre qué discutís habitualmente?
 ¿Por qué discutieron la última vez?
 ¿Cómo lo resolviste? ¿Estabas satisfecho con la solución?
 Imagina y dramatiza una situación en la que discutes con tu amigo!

¡Actúa!

En general, ¿se pelean o se moderan?
 ¿Cómo sueles hacer las paces con los demás?
 ¿Sueles pedir ayuda para resolver el debate?
 Imagina y dramatiza una situación con dos aspectos diferentes: cuando discutís, y cuando hacéis las paces.
 ¿Cuál fue la diferencia en tu comportamiento en las dos situaciones?

¡Actúa!

¿Qué significa un tribunal y un juicio?
 ¿Quiénes son los participantes de un juicio?
 ¿Cuál es su papel?
 Imagina y dramatiza un juicio en el tribunal!

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D9
L2 P3



Enfoque en:

- Desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección

- comprensión del texto

- solución de problemas
- toma de decisiones
- organización del trabajo en grupo

Los dos compañeros se quedaron un poco más a la sombra del sauce para descansar. Entonces, habiendo hablado de una cosa y otra, Ioan, que tenía tres panes, dio dos monedas a Stefan, que tenía dos panes, diciendo: "¡Aquí, hermano! Esta es tu parte. Haz lo que quieras con ella. Tú tenías dos panes, así que debes tener dos monedas. Para mí, me quedo con tres monedas, porque tenía tres panes del mismo tamaño que los tuyos, como sabes." "¿Cómo te das cuenta?" dijo Stefan descontento. "¿Por qué sólo dos monedas, y no dos y media cada uno? El hombre no estaba obligado a darnos nada. Entonces, ¿qué habría pasado?" "¿Qué habría pasado?" respondió Ioan. "Habría estado en el otro mundo por mis tres panes y tú por tus dos, y eso es todo. Pero ahora, el pan lo ha pagado el desconocido, y tenemos dinero en nuestros bolsillos; yo con mis tres monedas y tú con tus dos; cada uno según el número de panes que teníamos. No veo cómo el dinero podría ser dividido más equitativamente." "¡Oh, amigo mío!" dijo Stefan con los dos panes. "No estoy de acuerdo con tu juicio. Llevemos el asunto a los tribunales, y nos ceñiremos a lo que decida el juez." "Muy bien, vamos, entonces. Al tribunal, dijo Ioan, si no estás contento. Estoy seguro de que el juez estará de acuerdo conmigo, aunque nunca he estado en un tribunal en mi vida."

Principales características e interacciones de los personajes

Carácter	Funciones	Interacciones
Ioan	Sentarse, discutir	Moverse juntos, discutir
Stefan	Sentarse, discutir	

Sugerencias

- Haga que los niños actúen en breves debates y discusiones en juegos de situación. Discuta la dinámica y el tono de los debates representados. Que hagan grabaciones de video.
- Haga que los estudiantes reúnan información y creen un mapa mental sobre los tipos, fases y posibles resultados de un debate, así como sobre las relaciones entre el debate y el que lo realiza.
- Analicen juntos extractos de obras de arte (literatura, periodismo, películas, dibujos animados, obras de marionetas, musicales, ópera, etc.) para encontrar ejemplos de tipos y tonos de debate.

Materiales sugeridos

- Cámara, ordenador, proyector
- papel blanco, lápiz, carpeta
- Ejemplos que se analizarán

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada estudiante rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje sus características, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas a construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales del edificio robot

Los estudiantes pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si es necesario!


Nombre _____
Construir _____


Nombre _____
Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____


Nombre _____
También debería saber: _____


Nombre _____
Piensa: _____

Stefan
Ioan

Sentarse
Levantar el brazo
Emitir el sonido

5 panes
5 monedas

Las principales acciones de la historia
Dividir el segmento de texto en partes
Hacer una lista de las cosas que se necesitan
Se necesitan archivos de medios de comunicación

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P4

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (al menos 1 o 2 placas base Studuino, 2 servomotores, 2 zumbadores, 2 sensores táctiles, 1 sensor de sonido)
- Vídeos, extractos de dibujos animados y obras de marionetas utilizados en la lección anterior
- Plantilla de borrador de mapa mental o gráfico
- Plantilla de la historia
- lápiz

Enfoque en:

- Desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

- habilidades motóricas
- solución de problemas
- toma de decisiones



¿Cómo se rellena la tarjeta robótica?

- Escoge la "actividad" del robot y su complejidad de programación de acuerdo con la tarjeta de tareas del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajusta a las habilidades del niño!
- Se pueden rellenar más tarjetas robóticas si es necesario (para aclarar o diferenciar).

Brazos
Boca
Hacer ruido
Mostrar la división del pan

Tarjeta de tareas de

Nombre: _____

Construye un robot que puede mover su: _____

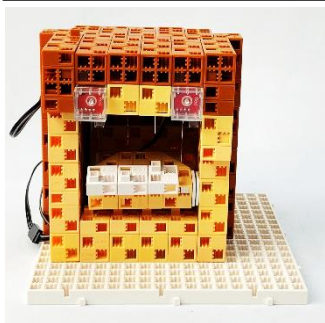
Utiliza actuadores y sensores para la construcción:

• "Sensores" son verdes
• "Comportamiento" son azules
(Elige las piezas que vas a necesitar! Revisa la lista!)

Studuino	Servomotor	Motor CC	Sensor de sonido	Sensor de tacto
Controlador	Controlador	Controlador	Controlador	Controlador
Controlador	Controlador	Controlador	Controlador	Controlador
Controlador	Controlador	Controlador	Controlador	Controlador

Construye y programa para que el robot: _____

¡Usa el rincón de robótica!



Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del servo motor
 - Mover el brazo a un ángulo determinado (3.a)
 - Movimiento repetido del brazo durante un número de veces (3.b)
 - Movimiento síncrono de varios servomotores (3.d)
- Comprobación y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Prueba y programación Sensor de sonido (4.a, 4.b, 4.c)
- Uso de LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)
- Uso de las funciones (12.a)

Empieza a moverse (sube y baja su brazo) O da sonido automáticamente

PROG1

Los 2 debatientes pueden levantar y bajar sus brazos mientras hacen sonidos y pueden responderse mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Puede hacer movimientos simples (levantar y bajar su brazo) O hacer un sonido automáticamente

PROG1

Los 2 participantes pueden levantar y bajar sus brazos mientras hacen sonidos y pueden responderse mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4



El lenguaje corporal y la dinámica del debate

P1 Debate mostrado por movimientos O sonido

Cómo construir:

- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los servomotores
- movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces

O

- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Haz que hagan sonidos por turnos, en diferentes "voces"
- Las dos figuras están conectadas a dos placas diferentes
- Las acciones se activan y continúan automáticamente al encender el robot
- **P2 Los participantes deben ser ruidosos**
- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los brazos y/o la cabeza Y
- las voces y movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces con los servomotores
- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Las dos figuras deben dar diferentes tonos
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas
- Las dos figuras están conectadas a la misma placa



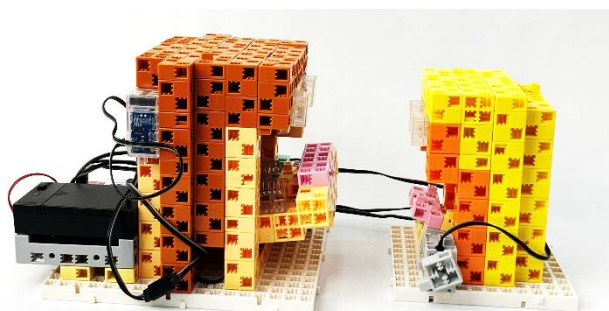
Mostrando emociones durante el debate

P3 Construye a la persona mostrando emociones mientras debate

- Moviendo la boca con un servomotor
- Hacer sonidos con un zumbador
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Activado por un sensor de sonido

P4 Los participantes

- Las dos figuras están controladas por la misma placa
- Moviendo la boca con un servo motor
- Haciendo diferentes sonidos con los zumbadores
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas



LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D11
L1 P3

Enfoque en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea 1: ¿Cómo se puede resolver un conflicto?

Los alumnos hablan de discutir, pelear y hacer las paces.

Representan y dramatizan la situación dada.

Se centran en

- El pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Ciudadanía

Puede usar las tarjetas de Act it out! del Bazar de Ideas

Campos del desarrollo:

En foco:

- Competencias sociales
- Comprensión del texto

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo de talentos

Cómo organizar el resultado:

¡Graba un video de la situación dramatizada!

Idea Bazaar – algunas ideas:

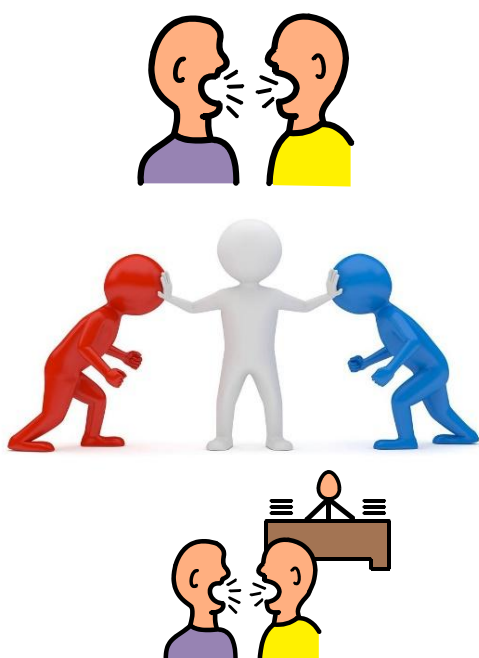
- ¡Descubre y representa una situación en la que te peleas con tu amigo!
- Dramatiza una situación con dos aspectos diferentes: cuando se pelean, y cuando se reconcilian.
- ¡Imagina y actúa un juicio!

Para los detalles de las diferentes soluciones, ¡ver las hojas de ideas!

¡Cortar las tarjetas: situation cards!

¡Escoge el enfoque con el que quieres que se enfrenten los niños! ¡Denles la tarjeta de situación apropiada!

¡Ayúdeles a construir la situación si es necesario!



Algunas ideas – solución de conflictos

¡Actúa!

¿Sobre qué discutís habitualmente?
 ¿Por qué discutieron la última vez?
 ¿Cómo lo resolviste? ¿Estabas satisfecho con la solución?
 Imagina y dramatiza una situación en la que discutes con tu amigo!

¡Actúa!

En general, ¿se pelean o se moderan?
 ¿Cómo sueles hacer las paces con los demás?
 ¿Sueles pedir ayuda para resolver el debate?
 Imagina y dramatiza una situación con dos aspectos diferentes:
 cuando discutís, y cuando hacéis las paces.
 ¿Cuál fue la diferencia en tu comportamiento en las dos situaciones?

¡Actúa!

¿Qué significa un tribunal y un juicio?
 ¿Quiénes son los participantes de un juicio?
 ¿Cuál es su papel?
 Imagina y dramatiza un juicio en el tribunal!

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D11
L2 P3

Enfoque en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección

- comprensión del texto

- solución de problemas

- toma de decisiones

- organización del trabajo en grupo



Los dos compañeros se quedaron un poco más a la sombra del sauce para descansar. Entonces, habiendo hablado de una cosa y otra, Ioan, que tenía tres panes, dio dos monedas a Stefan, que tenía dos panes, diciendo: "¡Aquí, hermano! Esta es tu parte. Haz lo que quieras con ella. Tú tenías dos panes, así que debes tener dos monedas. Para mí, me quedo con tres monedas, porque tenía tres panes del mismo tamaño que los tuyos, como sabes." "¿Cómo te das cuenta?" dijo Stefan descontento. "¿Por qué sólo dos monedas, y no dos y media cada uno? El hombre no estaba obligado a darnos nada. Entonces, ¿qué habría pasado?" "¿Qué habría pasado?" respondió Ioan. "Habría estado en el otro mundo por mis tres panes y tú por tus dos, y eso es todo. Pero ahora, el pan lo ha pagado el desconocido, y tenemos dinero en nuestros bolsillos; yo con mis tres monedas y tú con tus dos; cada uno según el número de panes que teníamos. No veo cómo el dinero podría ser dividido más equitativamente." "¡Oh, amigo mío!" dijo Stefan con los dos panes. "No estoy de acuerdo con tu juicio. Llevemos el asunto a los tribunales, y nos ceñiremos a lo que decida el juez." "Muy bien, vamos, entonces. Al tribunal, dijo Ioan, si no estás contento. Estoy seguro de que el juez estará de acuerdo conmigo, aunque nunca he estado en un tribunal en mi vida."

Principales características e interacciones de los personajes

Carácter	Funciones	Interacciones
Ioan	Sentarse, discutir	Moverse juntos, discutir
Stefan	Sentarse, discutir	

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada estudiante rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje sus características, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas a construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales del edificio robot

Los estudiantes pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si es necesario!

Sugerencias

- Haga que los niños actúen en breves debates y discusiones en juegos de situación. Discuta la dinámica y el tono de los debates representados. Que hagan grabaciones de video.
- Haga que los estudiantes reúnan información y creen un mapa mental sobre los tipos, fases y posibles resultados de un debate, así como sobre las relaciones entre el debate y el que lo realiza.
- Analicen juntos extractos de obras de arte (literatura, periodismo, películas, dibujos animados, obras de marionetas, musicales, ópera, etc.) para encontrar ejemplos de tipos y tonos de debate.

Materiales sugeridos

- Cámara, ordenador, proyector
- papel blanco, lápiz, carpeta
- Ejemplos que se analizarán


Nombre _____
Construir _____


Nombre _____
Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____


Nombre _____
También debería saber: _____


Nombre _____
Piensa: _____

Stefan
Ioan

Sentarse
Levantar el brazo
Emitir el sonido

5 panes
5 monedas

Las principales acciones de la historia
Dividir el segmento de texto en partes
Hacer una lista de las cosas que se necesitan
Se necesitan archivos de medios de comunicación

LOS CINCO PANES

EL DEBATE (T3)

S1
T3
D11
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (al menos 1 o 2 placas base Studuino, 2 servomotores, 2 zumbadores, 2 sensores táctiles, 1 sensor de sonido)
- Vídeos, extractos de dibujos animados y obras de marionetas utilizados en la lección anterior
- Plantilla de borrador de mapa mental o gráfico
- Plantilla de la historia
- lápiz

Enfoque en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

- habilidades motóricas
- solución de problemas
- toma de decisiones

¿Cómo se rellena la tarjeta robótica?

- Escoge la "actividad" del robot y su complejidad de programación de acuerdo con la tarjeta de tareas del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajusta a las habilidades del niño!
- Se pueden rellenar más tarjetas robóticas si es necesario (para aclarar o diferenciar).

Sugerencias

- Discuta la dinámica de los debates grabados y actuados en la lección anterior.
- Discutir qué postura corporal significa un argumento
- Discutir qué tono de voz significa un argumento
- Vea fragmentos de caricaturas y obras de marionetas donde los personajes discuten, y haga que los estudiantes noten el lenguaje corporal de los personajes que significa un argumento



- Brazos
- Boca
- Hacer ruido
- Mostrar la división del pan



Hoja de ruta robótica



El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Base	Motor	Controlador	PC	Alimentación	Sensores	Actuadores

Elegir las piezas que necesito para mi robot:

Reservar espacio en el escritorio para el robot.

Encuentra un lugar para el robot en tu casa.

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué tipo de robot?	¿Qué base?	¿Qué motor?	¿Qué controlador?	¿Qué alimentación?	¿Qué sensores?	¿Qué actuadores?

Así es como funcionará mi robot

Escribe frases completas utilizando la tabla anterior.

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del servo motor
 - Mover el brazo a un ángulo determinado (3.a)
 - Movimiento repetido del brazo durante un número de veces (3.b)
 - Movimiento síncrono de varios servomotores (3.d)
- Comprobación y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Prueba y programación Sensor de sonido (4.a, 4.b, 4.c)
- Uso de LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)
- Uso de las funciones (12.a)

Empieza a moverse (sube y baja su brazo) **O** da sonido automáticamente

PROG1

Los 2
debatientes
pueden levantar
y bajar sus
brazos mientras
hacen sonidos y
pueden
responderse
mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D11
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Puede hacer movimientos simples (levantar y bajar su brazo) **O** hacer un sonido automáticamente

PROG1

Los 2 participantes pueden levantar y bajar sus brazos mientras hacen sonidos y pueden responderse mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4



El lenguaje corporal y la dinámica del debate

P1 Debate mostrado por movimientos **O** sonido

Cómo construir:

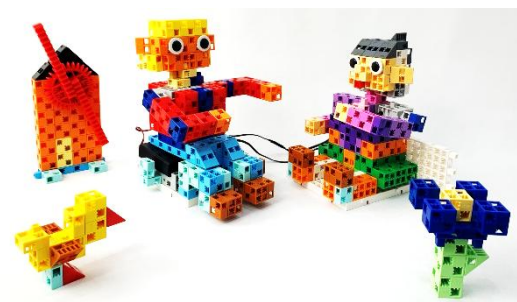
- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los servomotores
- movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces

O

- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Haz que hagan sonidos por turnos, en diferentes "voces"
- Las dos figuras están conectadas a dos placas diferentes
- Las acciones se activan y continúan automáticamente al encender el robot

P2 Los participantes deben ser ruidosos

- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los brazos y/o la cabeza Y
- las voces y movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces con los servomotores
- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Las dos figuras deben dar diferentes tonos
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas
- Las dos figuras están conectadas a la misma placa



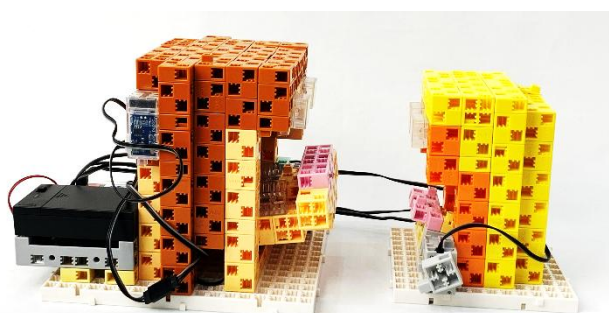
Mostrando emociones durante el debate

P3 Construye a la persona mostrando emociones mientras debate

- Moviendo la boca con un servomotor
- Hacer sonidos con un zumbador
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Activado por un sensor de sonido

P4 Los participantes

- Las dos figuras están controladas por la misma placa
- Moviendo la boca con un servo motor
- Haciendo diferentes sonidos con los zumbadores
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas



LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D12
L1 P3

Enfoque en:

- Comunicación lingüística (D12)



Tarea 1: ¿Cómo se puede resolver un conflicto?

Los alumnos hablan de discutir, pelear y hacer las paces.

Representan y dramatizan la situación dada.

Se centran en

- El pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Ciudadanía

Puede usar las tarjetas de Act it out! del Bazar de Ideas

Campos del desarrollo:

En foco:

- Competencias sociales
- Comprensión del texto

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo de talentos

Cómo organizar el resultado:

¡Graba un video de la situación dramatizada!

Idea Bazaar – algunas ideas:

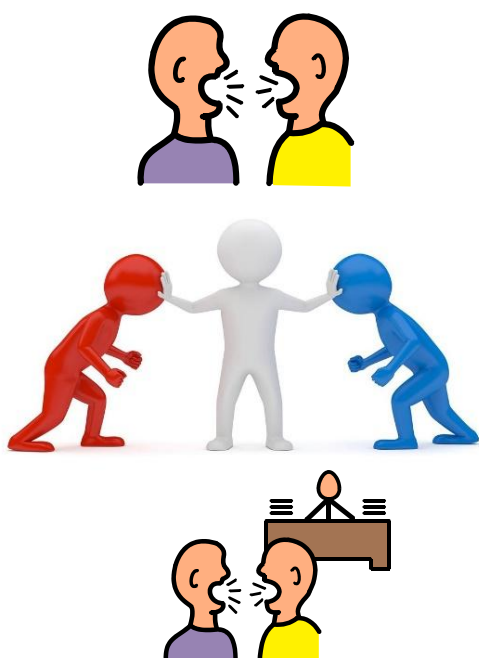
- ¡Descubre y representa una situación en la que te peleas con tu amigo!
- Dramatiza una situación con dos aspectos diferentes: cuando se pelean, y cuando se reconcilian.
- ¡Imagina y actúa un juicio!

Para los detalles de las diferentes soluciones, ¡ver las hojas de ideas!

¡Cortar las tarjetas: situation cards!

¡Escoge el enfoque con el que quieres que se enfrenten los niños! ¡Denles la tarjeta de situación apropiada!

¡Ayúdeles a construir la situación si es necesario!



LOS CINCO PANES



S1
T3-4
L1



Algunas ideas – solución de conflictos

¡Actúa!

¿Sobre qué discutís habitualmente?
 ¿Por qué discutieron la última vez?
 ¿Cómo lo resolviste? ¿Estabas satisfecho con la solución?
 Imagina y dramatiza una situación en la que discutes con tu amigo!

¡Actúa!

En general, ¿se pelean o se moderan?
 ¿Cómo sueles hacer las paces con los demás?
 ¿Sueles pedir ayuda para resolver el debate?
 Imagina y dramatiza una situación con dos aspectos diferentes:
 cuando discutís, y cuando hacéis las paces.
 ¿Cuál fue la diferencia en tu comportamiento en las dos situaciones?

¡Actúa!

¿Qué significa un tribunal y un juicio?
 ¿Quiénes son los participantes de un juicio?
 ¿Cuál es su papel?
 Imagina y dramatiza un juicio en el tribunal!

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D12
L2 P3

Enfoque en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la lección

- comprensión del texto

- solución de problemas

- toma de decisiones

- organización del trabajo en grupo



Los dos compañeros se quedaron un poco más a la sombra del sauce para descansar. Entonces, habiendo hablado de una cosa y otra, Ioan, que tenía tres panes, dio dos monedas a Stefan, que tenía dos panes, diciendo: "¡Aquí, hermano! Esta es tu parte. Haz lo que quieras con ella. Tú tenías dos panes, así que debes tener dos monedas. Para mí, me quedo con tres monedas, porque tenía tres panes del mismo tamaño que los tuyos, como sabes." "¿Cómo te das cuenta?" dijo Stefan descontento. "¿Por qué sólo dos monedas, y no dos y media cada uno? El hombre no estaba obligado a darnos nada. Entonces, ¿qué habría pasado?" "¿Qué habría pasado?" respondió Ioan. "Habría estado en el otro mundo por mis tres panes y tú por tus dos, y eso es todo. Pero ahora, el pan lo ha pagado el desconocido, y tenemos dinero en nuestros bolsillos; yo con mis tres monedas y tú con tus dos; cada uno según el número de panes que teníamos. No veo cómo el dinero podría ser dividido más equitativamente." "¡Oh, amigo mío!" dijo Stefan con los dos panes. "No estoy de acuerdo con tu juicio. Llevemos el asunto a los tribunales, y nos ceñiremos a lo que decida el juez." "Muy bien, vamos, entonces. Al tribunal, dijo Ioan, si no estás contento. Estoy seguro de que el juez estará de acuerdo conmigo, aunque nunca he estado en un tribunal en mi vida."

Principales características e interacciones de los personajes

Carácter	Funciones	Interacciones
Ioan	Sentarse, discutir	Moverse juntos, discutir
Stefan	Sentarse, discutir	

Sugerencias

- Haga que los niños actúen en breves debates y discusiones en juegos de situación. Discuta la dinámica y el tono de los debates representados. Que hagan grabaciones de video.
- Haga que los estudiantes reúnan información y creen un mapa mental sobre los tipos, fases y posibles resultados de un debate, así como sobre las relaciones entre el debate y el que lo realiza.
- Analicen juntos extractos de obras de arte (literatura, periodismo, películas, dibujos animados, obras de marionetas, musicales, ópera, etc.) para encontrar ejemplos de tipos y tonos de debate.

Materiales sugeridos

- Cámara, ordenador, proyector
- papel blanco, lápiz, carpeta
- Ejemplos que se analizarán

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada estudiante rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje sus características, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas a construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales del edificio robot

Los estudiantes pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si es necesario!


Nombre _____
Construir _____


Nombre _____
Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____


Nombre _____
También debería saber: _____


Nombre _____
Piensa: _____

Stefan
Ioan

Sentarse
Levantar el brazo
Emitir el sonido

5 panes
5 monedas

Las principales acciones de la historia
Dividir el segmento de texto en partes
Hacer una lista de las cosas que se necesitan
Se necesitan archivos de medios de comunicación

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D12
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (al menos 1 o 2 placas base Studuino, 2 servomotores, 2 zumbadores, 2 sensores táctiles, 1 sensor de sonido)
- Vídeos, extractos de dibujos animados y obras de marionetas utilizados en la lección anterior
- Plantilla de borrador de mapa mental o gráfico
- Plantilla de la historia
- lápiz

Enfoque en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la lección:

- habilidades motóricas
- solución de problemas
- toma de decisiones

Sugerencias

- Discuta la dinámica de los debates grabados y actuados en la lección anterior.
- Discutir qué postura corporal significa un argumento
- Discutir qué tono de voz significa un argumento
- Vea fragmentos de caricaturas y obras de marionetas donde los personajes discuten, y haga que los estudiantes noten el lenguaje corporal de los personajes que significa un argumento

¿Cómo se rellena la tarjeta robótica?

- Escoge la "actividad" del robot y su complejidad de programación de acuerdo con la tarjeta de tareas del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajusta a las habilidades del niño!
- Se pueden rellenar más tarjetas robóticas si es necesario (para aclarar o diferenciar).

Brazos
Boca
Hacer ruido
Mostrar la división del pan



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Así es como construyo y programo mi robot:

Así es como funcionará mi robot:

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del servo motor
 - Mover el brazo a un ángulo determinado (3.a)
 - Movimiento repetido del brazo durante un número de veces (3.b)
 - Movimiento síncrono de varios servomotores (3.d)
- Comprobación y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Prueba y programación Sensor de sonido (4.a, 4.b, 4.c)
- Uso de LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)
- Uso de las funciones (12.a)

Empieza a moverse (sube y baja su brazo) O da sonido automáticamente

PROG1

Los 2 debatientes pueden levantar y bajar sus brazos mientras hacen sonidos y pueden responderse mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4

LOS CINCO PANES EL DEBATE (T3)

S1
T3
D12
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Puede hacer movimientos simples (levantar y bajar su brazo) **O** hacer un sonido automáticamente

PROG1

Los 2 participantes pueden levantar y bajar sus brazos mientras hacen sonidos y pueden responderse mutuamente.

PROG2

El orador puede mover la boca, mostrar emociones, "gritar" en diferentes tonos y responder al estudiante

PROG3

Los participantes pueden mover la boca, mostrar sus emociones, "gritar" en diferentes tonos y responderse entre ellos.

PROG4



El lenguaje corporal y la dinámica del debate

P1 Debate mostrado por movimientos **O** sonido

Cómo construir:

- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los servomotores
- movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces

O

- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Haz que hagan sonidos por turnos, en diferentes "voces"
- Las dos figuras están conectadas a dos placas diferentes
- Las acciones se activan y continúan automáticamente al encender el robot

P2 Los participantes deben ser ruidosos

- El debate puede ser mostrado por los movimientos de los brazos y/o la cabeza Y
- las voces y movimientos periódicos de arriba y abajo de los brazos, sacudiendo la cabeza varias veces con los servomotores
- Se puede usar un zumbador para hacer que los debatientes hagan ruido
- Las dos figuras deben dar diferentes tonos
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas
- Las dos figuras están conectadas a la misma placa



Mostrando emociones durante el debate

P3 Construye a la persona mostrando emociones mientras debate

- Moviendo la boca con un servomotor
- Hacer sonidos con un zumbador
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Activado por un sensor de sonido

P4 Los participantes

- Las dos figuras están controladas por la misma placa
- Moviendo la boca con un servo motor
- Haciendo diferentes sonidos con los zumbadores
- Los ojos pueden brillar con los LEDs cuando están enfadados
- Las dos figuras son controladas por la prensa de los sensores táctiles, como en un espectáculo de marionetas

