

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

S2
T1
D10
L1 P3

Centrarse en:

•Creatividad (D10)



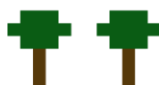
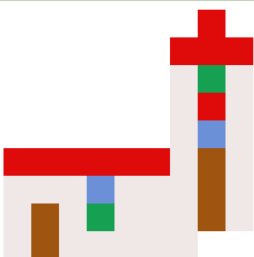
Tarea 1: ¿Qué aspecto tiene el paisaje?

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
D10
L1 P4

Centrarse en:

•Creatividad (D10)



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 | • Concentración de la atención |
| • Pensamiento crítico | • Habilidades para la vida |
| • Civismo | • Desarrollo del talento |
| • Comprensión de textos | |

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 | • Concentración de materias - Ciencias Naturales, |
| • Competencias matemáticas | Matemáticas, Artes |
| • Orientación espacial | • Creatividad |
| • Habilidades de presentación | • 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
D10
L1 P5

Centrarse en:

•Creatividad (D10)



Tarea5: ¡Diseña los símbolos y el pasaporte de la peregrinación!

Los alumnos recrean la concha del Camino de Santiago, o diseñan y crean su propia concha con cualquier material disponible.

Diseñan y crean sus propios sellos para las diferentes estaciones y hacen su propio pasaporte de peregrino.

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:

- Materiales que se pueden utilizar: masa, masa de sal, pulpa, yeso, etc.
- Imprimiendo la plantilla del pasaporte y doblando o cortando por las líneas de puntos.
- Creación de sellos de patata

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Artes
- Desarrollo del talento

PILGRIMS CREDENTIALS			
 Name: _____ Surname: _____ Nationality: _____		City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____
		City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____
City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____
City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____	City: _____ Date: _____



Tarea 6: ¿Cómo te comunicarías en un país donde no conoces el idioma?

Los alumnos reúnen lo que necesitarían durante un viaje a un país extranjero.

Crean su propio lenguaje de signos para estas necesidades.

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:

- Lluvia de ideas sobre las necesidades en un viaje
- Recogida de tipos de lenguas de signos
- Fabricación del atrezzo

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Todas las habilidades
- Habilidades para la vida
- Pensamiento algorítmico
- Atención
- Creatividad

Además:

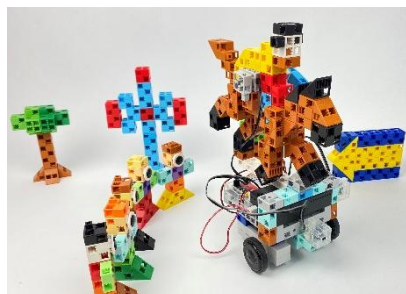
- Concentración temática - Artes, Informática
- Desarrollo del talento



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES

LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D10
L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad (D10)

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.

Santiago
Los discípulos
Gente de la península
Barco
Asno o caballo

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

Casas
Árboles
Objetos en los mapas

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


 Your name _____
 Build _____


 Your name _____
 Be attentive, your robot should be able to _____


 Your name _____
 There also should be: _____


 Your name _____
 Think over: _____

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
D10
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

Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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

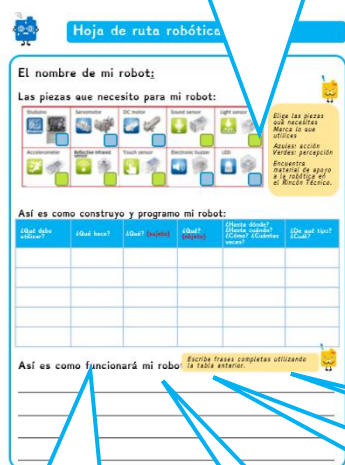
¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- 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).

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



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 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 desplace 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
D10
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

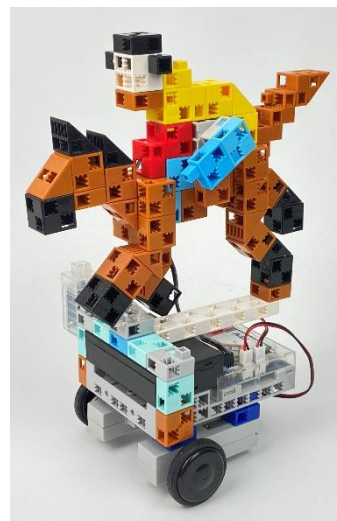
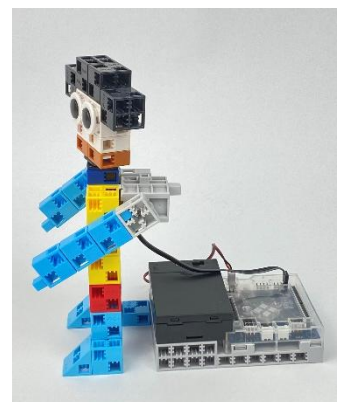
P3 Construir Santiago viajando y predicando a los discípulos

- 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)

- O
- 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)



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

S2
T1
D12
L1 P3

Centrarse en:

•Comunicación lingüística (D12)



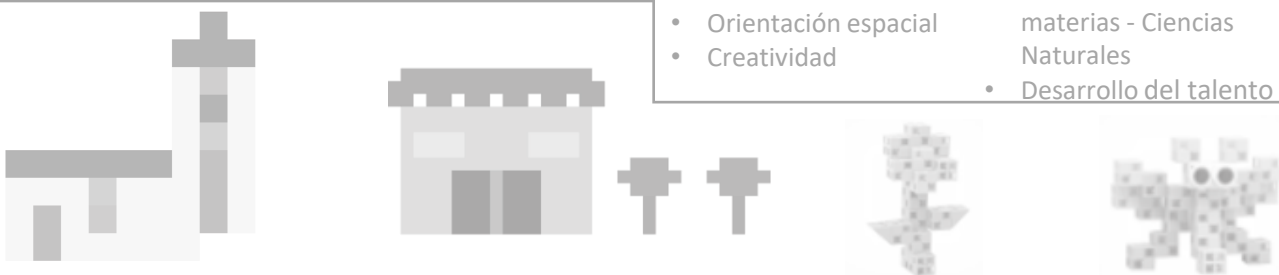
Tarea 1: ¿Qué aspecto tiene el paisaje?

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.

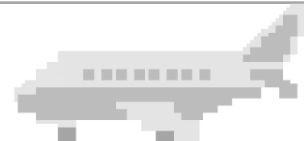
Campos de desarrollo:

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
D12
L1 P4

Centrarse en:

• **Comunicación lingüística (D12)**



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.

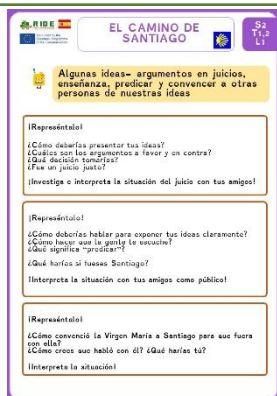
Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Civismo
- Comprensión de textos

Además:

- 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:

- Pensamiento lógico
- Competencias matemáticas
- Orientación espacial
- Habilidades de presentación

Además:

- 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
D12
L1 P5

Centrarse en:

•Comunicación lingüística (D12)



Tarea5: ¡Diseña los símbolos y el pasaporte de la peregrinación!

Los alumnos recrean la concha del Camino de Santiago, o diseñan y crean su propia concha con cualquier material disponible.

Diseñan y crean sus propios sellos para las diferentes estaciones y hacen su propio pasaporte de peregrino.

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:

- Materiales que se pueden utilizar: masa, masa de sal, pulpa, yeso, etc.
- Imprimiendo la plantilla del pasaporte y doblando o cortando por las líneas de puntos.
- Creación de sellos de patata

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Artes
- Desarrollo del talento

PILGRIMS CREDENTIALS			
		City: _____	City: _____
		Date: _____	Date: _____
Name: _____ Surname: _____ Nationality: _____		City: _____	City: _____
		Date: _____	Date: _____
City: _____	City: _____	City: _____	City: _____
Date: _____	Date: _____	Date: _____	Date: _____
City: _____	City: _____	City: _____	City: _____
Date: _____	Date: _____	Date: _____	Date: _____



Tarea 6: ¿Cómo te comunicarías en un país donde no conoces el idioma?

Los alumnos reúnen lo que necesitarían durante un viaje a un país extranjero.

Crean su propio lenguaje de signos para estas necesidades.

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:

- Lluvia de ideas sobre las necesidades en un viaje
- Recogida de tipos de lenguas de signos
- Fabricación del atrezzo

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Todas las habilidades
- Habilidades para la vida
- Pensamiento algorítmico
- Atención
- Creatividad

Además:

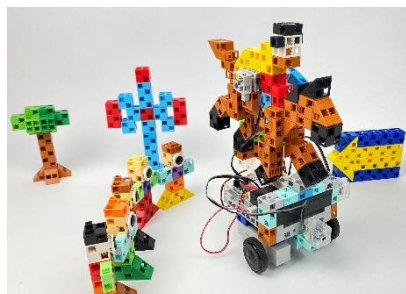
- Concentración temática - Artes, Informática
- Desarrollo del talento



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES

LA PREDICACIÓN DEL CRISTIANISMO EN LA PENÍNSULA (T1)

S2
T1
D12
L2 P3



Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)

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.

Santiago
Los discípulos
Gente de la península
Barco
Asno o caballo

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

Casas
Árboles
Objetos en los mapas

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

	Build	Your name _____
	Be attentive, your robot should be able to	Your name _____
	There also should be:	Your name _____
	Think over:	Your name _____

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
D12
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:

- Comunicación lingüística (D12)

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



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
D12
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)

- O
- 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)

