

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D9
L1 P3



Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

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 SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D9
L1 P4

Centrarse en:

•Creatividad, desarrollo del talento(D9)



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: Además:

En el punto de mira:

- 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:

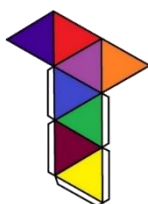
- Construcción de bloques ArTeC
- Imprimir el mapa de Europa/Península Ibérica (a gran escala o más pequeño)
- Recorte y construcción del troquel especial
- Elegir, contar rutas
- Creación de presentaciones, carteles

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

Campos de desarrollo: Además:

En el punto de mira:

- 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 SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D9
L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

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

Mientras estaba en la antigua ciudad romana de Zaragoza, junto con sus primeros 7 discípulos, se le apareció la Virgen María. Ella le pidió que viajara de nuevo a Jerusalén para acompañarla. Él decidió volver a Jerusalén, abandonando la península. Cuando llegó a su tierra natal, fue arrestado durante un sermón. El rey Herodes Agripa, que combatía la fe cristiana y a todos los Apóstoles de Jesús, ordenó decapitar a Santiago.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Santiago	Paseos, viajes en barco	Predica, habla con la Virgen María, con sus discípulos, con el rey Herodes, es condenado a muerte
7 discípulos	Caminar, viajar	Escuchar y aprender de Santiago, predicar ellos mismos
Virgen María	Mudanzas, viajes	Habla con Santiago y lo convence de ir a Jerusalén
Herodes	Paseos	Condena a muerte a Santiago, dirige el juicio

Sugerencias

Temas de debate:

- ¿Por qué creen los estudiantes que
 - ¿St. James decidió volver? ¿Fue una buena decisión?
 - ¿Herodes decidió castigar a Santiago?
- Haz que representen el juicio y que piensen en posibles argumentos en defensa y en contra de Santiago.

Cívica, estudios sociales:

- Habla sobre el escenario, los participantes, las interacciones durante un juicio (quiénes son los participantes, cómo es la sala, quiénes pueden hablar, cómo pueden debatir, etc.)
- Recoge información sobre la situación histórica de la época de Herodes y los aspectos políticos de la aparición del cristianismo.

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, herramientas y materiales de la construcción del robot

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

Santiago
Discípulos
Virgen María
Herodes
Barco

Caminar
Sit
Llevar cosas

El paisaje en un mapa
Orillas, árboles, casas

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)
- ActuaD! tarjetas
- Lápiz, papel, cartón, pegamento

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D9
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 2 servomotores, 2 sensores táctiles, 2 fotorreflectores IR, 1 zumbador, 1 sensor de sonido, 3 LEDs)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

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

- Recoger las representaciones de los santos y la Virgen María en el arte (pinturas, esculturas)
- Recoger información sobre la vestimenta en Europa y Palestina, y la arquitectura romana de la época de Santiago
- Refrescar lo aprendido sobre los juicios durante las lecciones anteriores

Virgen María
Enciende su halo

Rey Herodes
Mueve su brazo
Dar sonido
Santiago
Acércate a Herodes

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 hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación del sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizar el LED
 - Encendido y parpadeo del LED (5.a, 5.b)
- Utilizar el timbre (6.a, 6.b)
- 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)
- Uso del sensor de sonido
 - Prueba del sensor de sonido y activación del robot con aplausos 9.a, 9.b)
- Números aleatorios (10.a)



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)

☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

Build and program so that the robot _____

Use the _____ Corner for robotics _____ ing materials!

La aureola de la Virgen María se enciende
El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
El Rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D9
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La aureola de la Virgen María se enciende
 El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
 Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
 Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
 El rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4



Virgen María

P1 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- Los LEDs se encienden automáticamente al encender el robot

P2 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- 1 El sensor táctil se utiliza para controlar el halo
- Los LEDs se encienden mientras se mantiene pulsado el sensor táctil

P3 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- Se utilizan 2 sensores táctiles para controlar el halo
- Los 3 LEDs comienzan a parpadear juntos cuando se pulsa uno de los sensores Touch y se detienen cuando el otro se

P4 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- 1 El sensor táctil se utiliza para controlar el halo
- Cada vez que se pulsa el sensor táctil se enciende un LED elegido al azar
- Los LEDs se encienden uno tras otro (como una luz de marcha) a cada pulsación del sensor Touch



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T₂)

S2
T2
D9
L3-4
P6

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La aureola de la Virgen María se enciende
El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

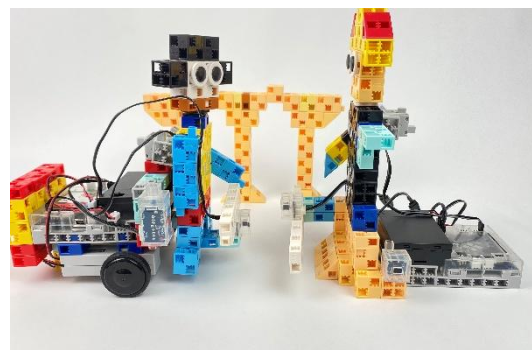
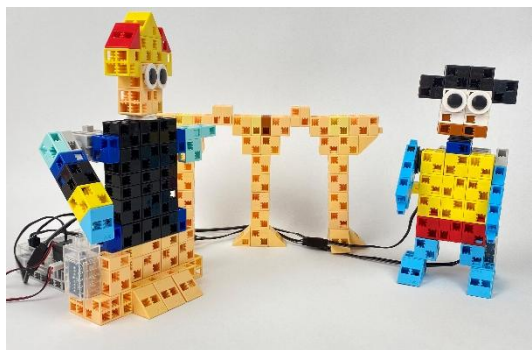
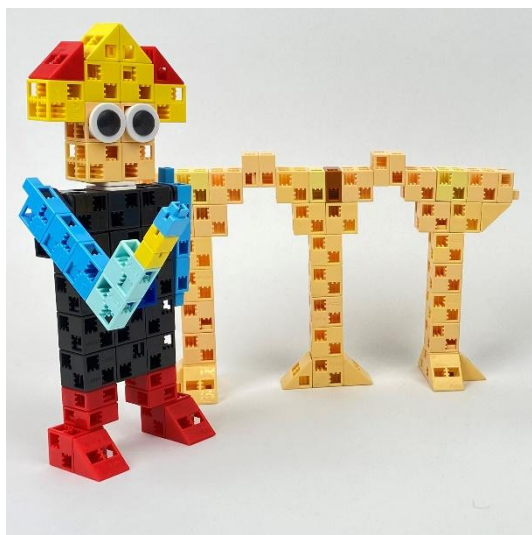
PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
El Rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4



El rey Herodes y Santiago en el juicio

P1 Construir el rey Herodes Agripa juzgando

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

P2 Construir el rey Herodes Agripa juzgando

- Esta cifra es estática
- Construye una figura que pueda mover su brazo o cetro hacia arriba y hacia abajo mediante un servomotor
- Utiliza 2 sensores táctiles para controlar el movimiento del brazo: uno para subir y otro para bajar el brazo
- Utiliza 1 Buzzer para hacer "hablar" al rey Herodes Agripa

P3 Construir el rey Herodes Agripa y Santiago debatiendo con títeres

- Construir el rey Herodes Agripa y Santiago, con sus brazos movibles por un servomotor cada uno
- Utilizar 1 placa base común para las dos figuras
- Une 2 sensores táctiles y 1 zumbador
- 1 El sensor táctil debe utilizarse para controlar el brazo del rey Herodes y el zumbador simboliza la voz del rey Herodes
- 1 El sensor táctil debe utilizarse para controlar el brazo de Santiago,
- ○
- 1 sensor de sonido debe utilizarse para percibir la voz del rey Herodes e iniciar el movimiento del brazo de Santiago

P4 Construir un debate dinámico del rey Herodes Agripa y Santiago

- Construye una figura del rey Herodes Agripa que pueda mover su brazo o cetro hacia arriba y hacia abajo mediante un servomotor
- Unir 1 fotoreflexor IR a ambos robots, 1 sensor táctil a Santiago y 1 zumbador al Rey Herodes
- Los robots deberían funcionar de la siguiente manera:
- Santiago comienza a moverse hacia King Herodes al presionar el sensor Touch
- Cuando se acerca al Rey Herodes, ambos fotoreflexores IR detectan al otro robot
- Santiago se detiene, ambas figuras comienzan a mover los brazos hacia arriba y hacia abajo, Rey herod da sonido con el Buzzer
- Tras un número aleatorio de movimientos de brazos, Santiago retrocede, el rey Herodes detiene todas las actividades
- Estas fases se repiten hasta que el robot se apaga

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D11
L1 P3

Centrarse en:

• Conciencia lingüística (D11)



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 SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D11
L1 P4

Centrarse en:

• **Conciencia lingüística (D11)**



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.

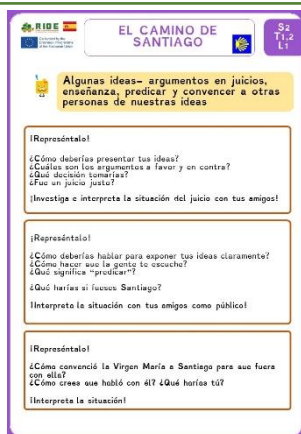
Campos de desarrollo: Además:

En el punto de mira:

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

Cómo gestionar la producción:

Graba un vídeo representando las situaciones.



EL CAMINO DE SANTIAGO

Algunas ideas= argumentos en juicios, enseñanza, predicar y convencer a otras personas de nuestras ideas

¡Representalo!
¿Cómo deberías presentar tus ideas?
¿Cuáles son los argumentos a favor y en contra?
¿Qué decisión tomarías?
¿Fue un juicio justo?

¡Investiga e interpreta la situación del juicio con tus amigos!

¡Representalo!
¿Cómo deberías hablar para exponer tus ideas claramente?
¿Cómo hacen eso la gente te escuchó?
¿Qué significa "predicar"?

¿Qué harías si fueras Santiago?
¡Interpreta la situación con tus amigos como público!

¡Representalo!
¿Cómo convencer a la Virgen María a Santiago para que fuera con ella?
¿Cómo crees que habló con él? ¿Qué harías tú?

¡Interpreta la situación!



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: Además:

En el punto de mira:

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



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

SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D11
L2 P3



Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

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

Mientras estaba en la antigua ciudad romana de Zaragoza, junto con sus primeros 7 discípulos, se le apareció la Virgen María. Ella le pidió que viajara de nuevo a Jerusalén para acompañarla. Él decidió volver a Jerusalén, abandonando la península. Cuando llegó a su tierra natal, fue arrestado durante un sermón. El rey Herodes Agripa, que combatía la fe cristiana y a todos los Apóstoles de Jesús, ordenó decapitar a Santiago.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Santiago	Paseos, viajes en barco	Predica, habla con la Virgen María, con sus discípulos, con el rey Herodes, es condenado a muerte
7 discípulos	Caminar, viajar	Escuchar y aprender de Santiago, predicar ellos mismos
Virgen María	Mudanzas, viajes	Habla con Santiago y lo convence de ir a Jerusalén
Herodes	Paseos	Condena a muerte a Santiago, dirige el juicio

Sugerencias

Temas de debate:

- ¿Por qué creen los estudiantes que
 - ¿St. James decidió volver? ¿Fue una buena decisión?
 - ¿Herodes decidió castigar a Santiago?
- Haz que representen el juicio y que piensen en posibles argumentos en defensa y en contra de Santiago.

Cívica, estudios sociales:

- Habla sobre el escenario, los participantes, las interacciones durante un juicio (quiénes son los participantes, cómo es la sala, quiénes pueden hablar, cómo pueden debatir, etc.)
- Recoge información sobre la situación histórica de la época de Herodes y los aspectos políticos de la aparición del cristianismo.

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, herramientas y materiales de la construcción del robot

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

Santiago
Discípulos
Virgen María
Herodes
Barco

Caminar
Sit
Llevar cosas

El paisaje en un mapa
Orillas, árboles, casas

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)
- ActuaD! tarjetas
- Lápiz, papel, cartón, pegamento

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T₂)

S2
T2
D11
L3-4
P4



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 2 servomotores, 2 sensores táctiles, 2 fotorreflectores IR, 1 zumbador, 1 sensor de sonido, 3 LEDs)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

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

- Recoger las representaciones de los santos y la Virgen María en el arte (pinturas, esculturas)
- Recoger información sobre la vestimenta en Europa y Palestina, y la arquitectura romana de la época de Santiago
- Refrescar lo aprendido sobre los juicios durante las lecciones anteriores

Virgen María
Enciende su halo

Rey Herodes
Mueve su brazo
Dar sonido
Santiago
Acércate a Herodes

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 hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación del sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizar el LED
 - Encendido y parpadeo del LED (5.a, 5.b)
- Utilizar el timbre (6.a, 6.b)
- 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)
- Uso del sensor de sonido
 - Prueba del sensor de sonido y activación del robot con aplausos 9.a, 9.b)
- Números aleatorios (10.a)

La aureola de la Virgen María se enciende
El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
El Rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T2)

S2
T2
D11
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La aureola de la Virgen María se enciende
El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
Debate entre el rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
El rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4



Virgen María

P1 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- Los LEDs se encienden automáticamente al encender el robot

P2 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- 1 El sensor táctil se utiliza para controlar el halo
- Los LEDs se encienden mientras se mantiene pulsado el sensor táctil

P3 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- Se utilizan 2 sensores táctiles para controlar el halo
- Los 3 LEDs comienzan a parpadear juntos cuando se pulsa uno de los sensores Touch y se detienen cuando el otro se

P4 Construir la Virgen María

- Esta cifra es estática
- Crea su halo con 3 LEDs
- 1 El sensor táctil se utiliza para controlar el halo
- Cada vez que se pulsa el sensor táctil se enciende un LED elegido al azar
- Los LEDs se encienden uno tras otro (como una luz de marcha) a cada pulsación del sensor Touch



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES SANTIAGO VA A PALESTINA; JUICIO DEL REY HERODES (T₂)

S₂
T₂
D₁₁
L₃₋₄
P₆

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La aureola de la Virgen María se enciende
El rey Herodes puede mover su cabeza, y su brazo con un cetro

PROG1

La luz de la aureola de la Virgen María es controlada por el alumno
Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG2

El halo de la Virgen María parpadea, controlado por el alumno
Debate entre el Rey Herodes y Santiago - espectáculo de marionetas

PROG3

Los LED de la aureola de la Virgen María se encienden en diferentes órdenes, controlados por el alumno
El Rey Herodes y Santiago debaten - robots cooperativos

PROG4



El rey Herodes y Santiago en el juicio

P1 Construir el rey Herodes Agripa juzgando

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

P2 Construir el rey Herodes Agripa juzgando

- Esta cifra es estática
- Construye una figura que pueda mover su brazo o cetro hacia arriba y hacia abajo mediante un servomotor
- Utiliza 2 sensores táctiles para controlar el movimiento del brazo: uno para subir y otro para bajar el brazo
- Utiliza 1 Buzzer para hacer "hablar" al rey Herodes Agripa

P3 Construir el rey Herodes Agripa y Santiago debatiendo con títeres

- Construir el rey Herodes Agripa y Santiago, con sus brazos movibles por un servomotor cada uno
- Utilizar 1 placa base común para las dos figuras
- Une 2 sensores táctiles y 1 zumbador
- 1 El sensor táctil debe utilizarse para controlar el brazo del rey Herodes y el zumbador simboliza la voz del rey Herodes
- 1 El sensor táctil debe utilizarse para controlar el brazo de Santiago,
- O
- 1 sensor de sonido debe utilizarse para percibir la voz del rey Herodes e iniciar el movimiento del brazo de Santiago

P4 Construir un debate dinámico del rey Herodes Agripa y Santiago

- Construye una figura del rey Herodes Agripa que pueda mover su brazo o cetro hacia arriba y hacia abajo mediante un servomotor
- Unir 1 fotoreflexor IR a ambos robots, 1 sensor táctil a Santiago y 1 zumbador al Rey Herodes
- Los robots deberían funcionar de la siguiente manera:
- Santiago comienza a moverse hacia Kng Herodes al presionar el sensor Touch
- Cuando se acerca al Rey Herodes, ambos fotorrefletores IR detectan al otro robot
- Santiago se detiene, ambas figuras comienzan a mover los brazos hacia arriba y hacia abajo, Rey herod da sonido con el Buzzer
- Tras un número aleatorio de movimientos de brazos, Santiago retrocede, el rey Herodes detiene todas las actividades
- Estas fases se repiten hasta que el robot se apaga

