

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES

LA PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2

T4

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

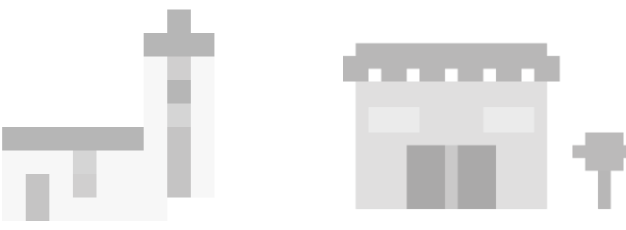
Para conocer los detalles de las diferentes soluciones, consulte las fichas de ideas.

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 estudian cómo se mueven los seres humanos y cómo se mueven los distintos animales, según el lugar en el que viven, y cuántas patas utilizan. En la T4 también analizan los movimientos de los vehículos con 2 y 4 ruedas. ¿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 distintas 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 PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2
T4
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: Además:

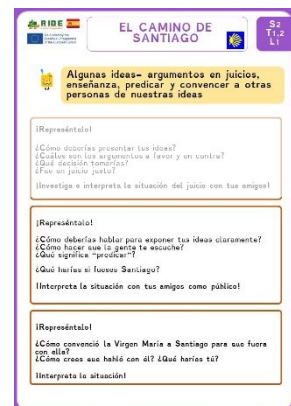
En el punto de mira:

- 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 distintas 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 LA PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2
T4
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			
 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
- Recopilación de tipos de lenguas de signos
- Fabricación del atrezzo

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

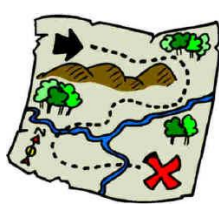
Campos de desarrollo:

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 PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2
T4
D12
L2 P3



Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la lección:

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

La fama de la tumba de Santiago se extendió por toda Europa occidental y se convirtió en un lugar de peregrinación, comparable con Jerusalén y Roma. A principios del siglo X, los peregrinos llegaban a España por las rutas francesas desde Tours, Limoges y Le Puy, y comenzaron a aparecer instalaciones para su bienestar corporal y espiritual a lo largo de la ruta formal de peregrinación. Mientras tanto, en la propia Compostela se construyó una nueva y magnífica basílica para albergar las reliquias del apóstol, junto con otras instalaciones: iglesias, capillas, hospicios y hospitales. En el siglo XII la ruta alcanzó su mayor influencia, siendo utilizada por miles de peregrinos de toda Europa Occidental.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Peregrinos	Caminar, moverse por la península, sentarse, estar de pie, montar a caballo, en bicicleta, en coche	Contar historias, coleccionar sellos en su pasaporte
Asno, caballo	Mover las cuatro patas, transportar seres humanos y su equipaje	
Catedral, iglesias,	Estructuras no móviles	La gente viene a los sermones, escucha y hace preguntas

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

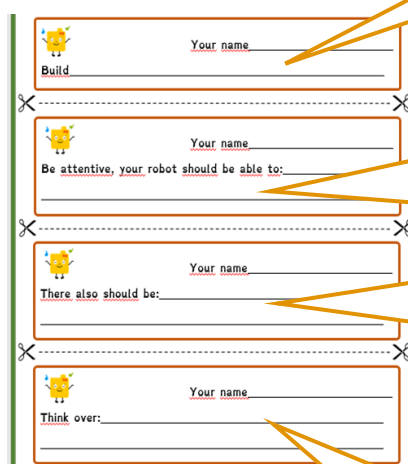
Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

- 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 estudiantes pueden utilizar más piezas de cada una de las partes de la Ficha de Carácter si es necesario.

Sugerencias:

- 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
- Discuta 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



Peregrinos

Asno o caballo

Muévete, monta un caballo, un burro

Caminar, sentarse

Moverse por la península, llevar cosas y personas

Casas, refugios, comedores

La Catedral, las iglesias

Árboles, costa, playas, colinas

Las principales acciones de la historia

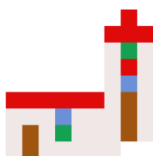
Archivos multimedia necesarios

Dividir el segmento de texto en trozos

Hacer una lista de las cosas que se necesitan

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (conjunto con motores y cajas de baterías)
- Mapa de Europa
- Plantilla de Storyline
- Cualquier material para moldear: arcilla, plastilina, masa de sal, masilla, conchas, piedras o cualquier material similar



LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES

LA PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2
T4
D12
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 DC, ruedas, ejes, 3 servomotores, 7-10 sensores táctiles, 3 fotorreflectores IR, 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:

- Comunicación lingüística (D12)

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

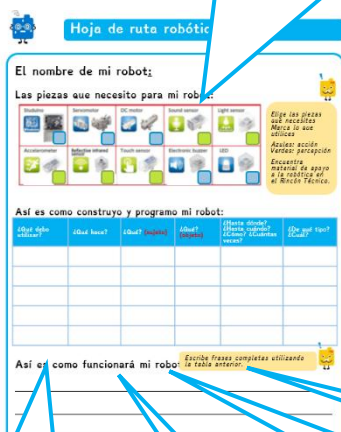
- Investiga cómo se mueven los burros y los caballos. Imitar los movimientos con los niños
- ¡Juega una partida rápida en el gimnasio o en el patio del colegio! 3 niños hacen de señales de tráfico que muestran el camino con sus brazos. Los demás corren en fila india hacia la primera "señal de tráfico", y señalan hacia cualquiera de las otras dos "señales de tráfico" al azar. Esa es la dirección en la que los niños deben seguir corriendo. Con las otras dos "señales de tráfico", se aplica la misma regla.
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles con los bloques ArTeC

Burro

Pierna
Cola

Señal de tráfico

Girar hacia diferentes direcciones



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Motor	Servomotor	DC motor	Sensor táctil	Light sensor
Accesorio	Motor de paso	Transistor	Botón de pulsar	Botón de pulsar

Así es como construyo y programo mi robot:

Motor	Motor de paso	Motor de paso	Motor de paso	Motor de paso	Motor de paso	Motor de paso	Motor de paso

Así es como funcionará mi robot:

Escrito: Pasa los pasos utilizando la tabla anterior.

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
 - Construcción y prueba del servomotor (3.a)
 - Servomotor paso a paso (3.c)
- Prueba y programación del sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizar el LED
 - Encendido del LED (5.a)
- 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)

Burro mecánico con interesante movimiento

PROG1

Burro parando en las diferentes paradas de la peregrinación

PROG2

Burro robot con mando a distancia y señales de tráfico giratorias

PROG3

Burro robot con mando a distancia y señales de tráfico giratorias

PROG4

LA HISTORIA DE LA PEREGRINACIÓN DE ST. JAMES LA PEREGRINACIÓN EN LA EDAD MEDIA (T4)

S2
T4
D12
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Burro mecánico con interesante movimiento

PROG1

Burro parando en las diferentes paradas de la peregrinación

PROG2

Burro robot con mando a distancia y señales de tráfico giratorias

PROG3

Burro robot con mando a distancia y señales de tráfico giratorias

PROG4



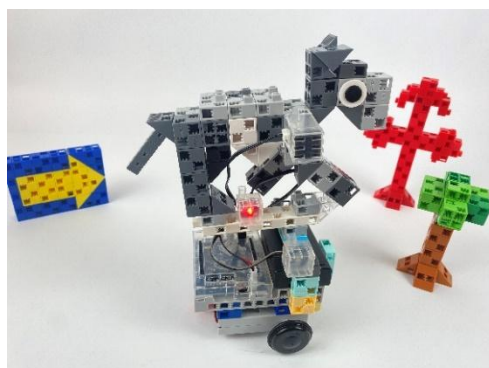
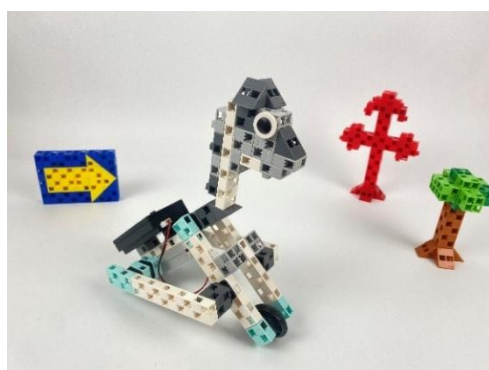
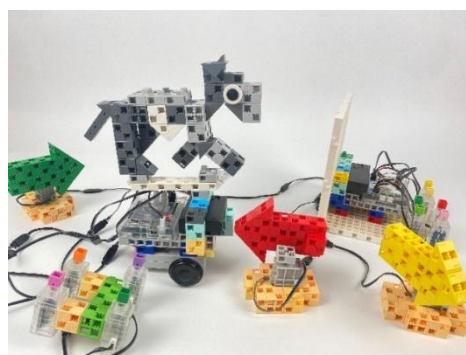
Burro

P1 Construir un burro con un movimiento interesante

- Utilice las instrucciones de montaje
- Esta construcción se basa en el giro excéntrico
- Utiliza 1 motor DC y 1 caja de baterías
- El burro debe moverse cuando se enciende la caja de la batería

P2 Construir el burro parando en las diferentes paradas de la peregrinación

- Utiliza una placa base, 2 motores DC, 1 sensor de sonido, 1 LED
- Crear una "ruta de peregrinación"
- El burro debe arrancar cuando oiga las palmas
- Se detiene en la siguiente parada y espera otro aplauso, y repite



P3 Construir señales de tráfico

- Construye 3 señales de tráfico - cada una girando alrededor de un servomotor
- Cada uno debe incluir 1-1 Sensor táctil
- Oculta los sensores Touch detrás de una pared
- Cuando se pulsa el sensor táctil, la señal de tráfico gira hasta una posición preestablecida, y luego vuelve a la posición original después de 2 segundos
- Construye un robot con un burro encima (utiliza 2 motores de corriente continua y 4 sensores táctiles)
- Prográmalo para que funcione con un mando a distancia de 4 botones
- 2 niños juegan con los robots: uno controla los marcadores, el otro tiene que conducir el burro en la dirección indicada por los marcadores

P4 Construir señales de tráfico

- Construye las señales de tráfico y el robot teledirigido como en P3
- Instalar 1 fotoreflexor IR y 1 LED en cada señal de tráfico
- Cuando el fotoreflexor IR detecta que el robot burro se acerca a la señal de tráfico, ésta gira en una dirección aleatoria y el LED se ilumina
- El robot debe moverse en la dirección indicada
- Cuando el robot abandona la señal de tráfico (detectada por el fotoreflexor IR), la señal vuelve a su posición original
- Conecte 2 sensores táctiles a cada poste de señalización
- Gire el cartel (por pasos) mientras el sensor táctil esté presionado: uno a la derecha y otro a la izquierda
- Mueve el robot teledirigido en la dirección indicada