

LOS MUCHACHOS DE LA CALLE PAL EL CLUB DE LA MASILLA (T1)

S3
T1
D12
L1 P3

Se centra en:

• **Comunicación lingüística (D12)**



Tarea1: ¡Imagina que fundas un club!

¿Qué significa? ¿Qué es importante para un club?

¿Cómo escogerías a los miembros?

¡Planea su funcionamiento, funciones y símbolos!

Los estudiantes debaten como formar un club.

¡Todas las soluciones son buenas!

¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta o materiales!

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, utilizar tus propias ideas o dejar que los niños resuelvan el problema empleando su creatividad.



Bazar de Ideas– algunas ideas:

- Recopilar características de un club
- Redactar su constitución
- Planear las funciones en la organización
- Crear un sello de patata o de goma
- Crear su bandera y estandarte

¡Para mas detalles de las distintas soluciones, consultar las hojas de Ideas!

Campos de desarrollo:

Se centra en:

- Competencias sociales
- Habilidades motoras finas
- Creatividad

Además:

- Habilidades básicas
- Concentración de materias – ciudadanía
- Desarrollo del talento



Tarea2: ¿Cómo se muestran las emociones en una cara? ¡Dibuja caras con emociones distintas!

Los estudiantes decoran las platillas de caras con plastilina. Ilustran las emociones. Pueden hacer su propia plastilina a partir de harina, sal, agua y colores.

¡Todas las soluciones son buenas!

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, utilizar tus propias ideas o dejar que los niños resuelvan el problema empleando su creatividad.



<https://bit.ly/3sGgS6b>

Bazar de Ideas– algunas ideas:

- Crear caras con emociones distintas
- Plantillas de caras
- Receta de plastilina

¡Para mas detalles de las distintas soluciones, consultar las hojas de Ideas!

Campos de desarrollo:

Se centra en:

- Competencias sociales
- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Habilidades básicas
- Concentración de materias – dibujo, arte y manualidades
- Desarrollo del talento

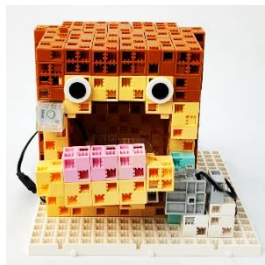


Cómo gestionar los resultados:

Cuelga los dibujos en la pared, en un poster a gran tamaño y que los niños lo ordenen siguiendo las normas que hayan decidido. Guarda los objetos en un armario para protegerlos de caídas. ¡Pega una etiqueta con el nombre del grupo!

LOS MUCHACHOS DE LA CALLE PAL EL CLUB DE LA MASILLA (T1)

**S3
T1
D12
L2 P3**



“Sé que habéis formado algún tipo de club de la masilla. Ahora bien. ¿quién lo hizo? Continuó el silencio. Después dijo una voz tímida: “¡Fue Weisz!”

“Muy bien. Vamos a continuar” dijo. “A ver, decidme qué es la masilla” Como respuesta, Weisz sacó del bolsillo una bola grande y la puso encima de la mesa. Durante un momento, la miró, y después, en un tono de voz casi inaudible, dijo: “Eso es masilla.”

“Y, ¿qué se supone que es eso?”, preguntó el profesor.

“Es el tipo de pasta que utilizan los cristaleros para sellar los paneles de vidrio. El cristalero los embadurna y nosotros la rascamos con nuestras uñas.”

“Y, ¿esto lo rascasteis juntos?”

“No, señor. Esto es propiedad del club.” Los ojos del profesor se abrieron aún mas: “¿Cómo es eso?”

Weisz se envalentonó a medida que hablaba: “Esto, ya ve, señor, todos los miembros del club lo consiguieron y la junta directiva me designó a mí como el guardián oficial. Antes de eso, también era responsable Kolnay, que también era el tesorero. Pero dejó que se secara. Nunca la masticó.

¿Eso es lo que se hace?

Sí, señor. Si no, se pone dura y no podemos amasarla nunca mas. Yo solía masticarlas todos los días.

¿Por qué tú?

Porque el reglamento dice que el presidente tiene que masticar la masilla del club, por lo menos, una vez al día, para evitar que se seque... Aquí, Weisz rompió a llorar. Gimoteando, añadió: “Y yo soy el presidente ahora...”

El ambiente estaba tenso. El profesor preguntó con seriedad: ¿Dónde conseguisteis tanto para hacer esta bola tan grande?

Mas silencio. El profesor miró a Kolnay: “Kolnay, ¿de dónde la sacaste?”

Kolnay escupió su respuesta, como si la ansiedad por ayudar importase en una confesión. La primera parte la consiguió Weisz. Y ahí fue cuando organizamos el club. Un día, fue con su padre en coche y rascó la masilla de las ventanas del coche. Poco después de eso, una ventana del auditorio se rompió, fui allí y esperé toda la tarde hasta que llegó el cristalero, me puse a mirar hasta que terminó el trabajo y se fue. Después de que se hubiera ido, rasqué la masilla y la quité. Pero no la estaba robando para mí...era para el club... para el... cl-uh-uh-uh-b...

El también estaba llorando.

No llores, dijo el profesor Rác.

Pero Kolnay continuó sollozando sin consuelo. Weisz le susurró:

¡Deja de lloriquear! Y él, también rompió a llorar.

Todos estos lloriqueos llevaron al profesor Rác a la compasión. Dio una calada a su cigarro con nerviosismo.

Se centra en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la sesión :

- Comprensión de texto
- Solución de problemas
- Toma de decisiones
- Organización trabajo grupal

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Profesor Rác	Habla	Habla con los niños
Weisz	Mastica masilla, habla, llora	Habla con el Profesor Rác
Kolnay	Mastica masilla, habla, llora	llora, provocado por los demás
Csele	Rasca masilla de las ventanas	

Sugerencias

- Debatar: qué significa masilla
- Compara los requisitos del Club de la Masilla con los que planearon los estudiantes en la última sesión
- Crea un mapa conceptual con lo siguiente: pertenencia a un club, responsabilidad, lealtad
- Redacta la constitución de una banda
- Muestra modelos anatómicos móviles a los niños



Cómo utilizar la tarjeta de personajes:

Cada estudiante completa su propia tarjeta de Personajes:

- Escribir el nombre del personaje
- Sus características, movimientos, reacciones.
- Recopilar elementos del entorno, otros accesorios, cosas para construir
- Pensar en las fases, herramientas y materiales para construir el robot

Los estudiantes pueden utilizar mas piezas de cada parte de la tarjeta de personajes si fuera necesario.

 Tu nombre _____

Estoy construyendo: _____

 Tu nombre _____

Asegúrate de que tu robot sea capaz de: _____

 Tu nombre _____

También tendrá que tener: _____

 Tu nombre _____

Piensa: _____

Professor Rác
Weisz, Kolnay
Csele

Hablar
Masticar
llorar
Rascar masilla de las ventanas

Mesa
Masilla
Cigarro
Constitución
Tesoros

Principales acciones de la historia
Divide el segmento del texto en partes
Haz una lista de las cosas necesarias
Archivos necesarios

LOS MUCHACHOS DE LA CALLE PAL EL CLUB DE LA MASILLA (T1)

S3
T1
D12
L3-4
P4

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (por lo menos el kit de 112 piezas) y el kit de robótica ArTeC (por lo menos 18 para P3 2) Placa base Studuino, 2 servo motores, 1 LED, 1 Buzzer, 1 Sensor de luz, 1 foto reflector IR)
- Modelos anatómicos o fotos de bocas
- Mapa conceptual o tabla, línea argumental
- Plantillas de tarjetas de personajes y de robótica
- Lápiz

¿Cómo completar la tarjeta de robótica?

- Selecciona "activity" del robot y la complejidad de su programación según la tarjeta de tareas de Personajes, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que mejor encaje con las habilidades de los niños.
- Se pueden rellenar más tarjetas de robótica si fuera necesario.

Boca
Llorar

Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Procesador	Servomotor	DC motor	Resistor	LED	Botón	Alarma	Alarma	Alarma	Alarma
Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación	Alimentación

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué es?	¿Qué hace?	¿Qué es?	¿Qué hace?	¿Qué es?	¿Qué hace?	¿Qué es?	¿Qué hace?

Así es como funcionará mi robot:

Escribe frases completas utilizando la tabla anterior:

Se centra en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la sesión:

- Habilidades motoras finas
- Solución de problemas
- Toma de decisiones
- Imagen corporal,
- Expresar emociones



Sugerencias

Masticar

- Debater cómo se hacen los movimientos humanos Realizar algunos movimientos masticando y que los niños perciban las fases de sus propios movimientos
- Mostar modelos anatómicos móviles a los niños
- Construir una figura simple con una boca móvil a partir de bloques ArTeC

Llorar

- ¡Busca las características de llorar!
- Debater como se pueden mostrar las lágrimas en el robot

Temas relacionados con el Rincón Técnico

- Programación del servo motor
 - Mover la boca hasta un ángulo dado (3.a)
 - Repetir el movimiento de la boca varias veces (3.b)
- Prueba y programación del foto reflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizar foto reflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
- Prueba y programación del sensor de sonido (9.a)
 - Activar el robot con sonido (9.b)
- Utilización de LED (5.a)
 - Parpadeo (5.b)
- Utilización del Buzzer (6.a)

Mastica masilla moviendo su boca de arriba hacia abajo

PROG1

Mastica automáticamente y llora a la vez

PROG2

Mastica masilla y llora (lágrimas y sonido). Empieza a masticar cuando se le pone la masilla en la boca
O
Un niño llora y el otro empieza a masticar y llorar cuando escucha llantos

PROG3

Empieza a masticar y llorar (lágrimas y sonido) cuando se le pone la masilla en la boca. Termina de masticar y de llorar cuando se saca la masilla.

PROG4

LOS MUCHACHOS DE LA CALLE PAL EL CLUB DE LA MASILLA (T1)

S3
T1
D12
L3-4
P5

Ideas para robots según diferentes niveles de programación

Mastica masilla
moviendo su boca de
arriba hacia abajo

PROG1

Mastica automáticamente
y llora a la vez

PROG2

Mastica masilla y llora
(lágrimas y sonido). Empieza
a masticar cuando se le pone
la masilla en la boca
O
Un niño llora y el otro
empieza a masticar y llorar
cuando escucha llantos

PROG3

Empieza a masticar y
llorar (lágrimas y
sonido) cuando se le
pone la masilla en la
boca. Termina de
masticar y de llorar
cuando se saca la
masilla.

PROG4



Masticar la masilla y llorar

P1 Construir una cabeza con boca móvil

Cómo construir:

- Se puede conseguir con partes móviles sin robótica

P2 Construir una persona masticando y llorando

- ¡Utiliza el servo motor para programar el movimiento!
- Masticar es mover la boca hacia arriba y abajo con un servo motor
- Llorar es parpadear con un LED
- Todo esto sucede con la activación del robot hasta que se apaga.

P3 Construir una persona masticando y llorando activada por un sensor

- ¡Utiliza el servo motor para programar el movimiento!
- Masticar es mover la boca hacia arriba y abajo con un servo motor
- Llorar es parpadear con un LED y dar sonido con un Buzzer
- El robot empieza a masticar y llorar después de que se le meta un bloque que representa a la masilla en su boca y continúa masticando hasta que se apaga
O
- Construye otro robot con una cabeza que pueda llorar con un Buzzer
- La cabeza empieza a masticar y llorar cuando el sensor de sonido toca la otra cabeza.

P4 Construir una persona masticando y llorando cuando se le mete masilla en la boca

- Un sensor (foto reflector IR) puede detectar cuándo se mete la masilla en la boca, así como cuándo se saca.
- Masticar es mover la boca hacia arriba y abajo con un movimiento complejo sincronizado de dos servo motores
- Llorar es parpadear con un LED y dar sonido con un Buzzer

