

ALICE EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS PRUEBAS DE ALICE (T6)

S9
T6
D11
L1 P3

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea5: ¿Cómo son los personajes y las escenas de la historia?

Los alumnos crean los personajes de la historia o los elementos del paisaje.

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, utilizar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir un entorno con bloques 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:

- Orientación espacial
- Habilidades motoras finas
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Dibujo, Informática
- Desarrollo del talento

Tarea6: ¿Cómo comportarse en el País de las Maravillas?

Los alumnos hablan de parodia, exclusión, acusación y juicios.

Dramatizan y representan la situación dada.

Centrarse en

- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Civismo

Puedes utilizar las tarjetas Act it out! del Bazar 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
- Desarrollo del talento

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Discute la situación en la tarjeta "Act it out". ¡Tarjeta!
- ¡Averigua y dramatiza una situación dada en la tarea!

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

¡Recorta las tarjetas de situación!

Elige el enfoque que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.



Cómo gestionar la producción:

Graba un vídeo representando las situaciones.



ALICE IN WONDERLAND

S9
T4,6
L1

Some ideas — Behaviors in different situations

Act it out!

The Mad Tea-Party scene is a parody. What does this word mean?

Find out and play out a situation with your friend once seriously and once as a parody!

Act it out!

At the Mad Tea-Party, the Hare and Hatter told Alice there was no room at the table, but actually there was. Why did they tell her so?

Why did the Hatter tell Alice to find an answer to the riddle when neither him nor the Hare knew it?

Have you found yourself in a similar situation before?

Find out and play out a situation of exclusion with your friend!

Act it out!

Alice must stand in court before the King of Hearts.

What does a court and a trial mean?

Who are the participants of a trial? What is their role?

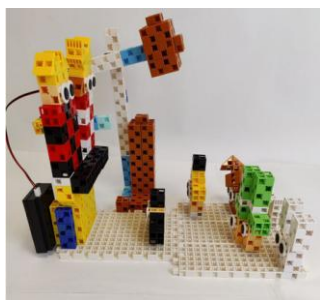
What is the process of a trial?

Imagine and dramatize a trial at the court!

ALICE EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

PRUEBAS DE ALICE (T6)

S9
T6
D11
L2 P3



Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

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



Alicia llega a la sala y encuentra al Rey y a la Reina de Corazones en sus tronos, rodeados por una gran multitud de animales y por toda la baraja. El Bribón está ante ellos encadenado y el Conejo Blanco tiene una trompeta en una mano y un rollo de pergamino en la otra. En el centro del tribunal hay una mesa con un gran plato de tartas encima. Mientras espera a que comience el juicio, Alicia mira a su alrededor y se da cuenta de que el Rey es el juez y que los miembros del jurado no son muy listos. El Conejo Blanco comienza a leer la acusación; afirma que el Bribón de Corazones robó las tartas. El Rey quiere que el jurado considere su veredicto, pero el Conejo le dice que primero deben escuchar a los testigos. El primer testigo es el Sombrero Loco, acompañado por la Liebre de Marzo y el Lirón. Alicia siente que empieza a crecer de nuevo. El Sombrero Loco no da ninguna prueba, así que pasan al siguiente testigo. El siguiente testigo es la cocinera de la Duquesa y la interrogan. Testifica que las tartas están hechas principalmente de pimienta. Para su gran sorpresa, la propia Alice es llamada como tercer testigo.

Mientras tanto, Alicia ha crecido tanto que altera el palco del jurado cuando se levanta. Le dice al Rey que no sabe nada de las tartas robadas. El Rey lee la Regla 42, que dice: "Todas las personas de más de una milla de altura deben abandonar el tribunal". Todo el mundo se vuelve hacia Alicia, que niega que tenga una altura de una milla y acusa al Rey de inventarse la regla. El Rey se calla por un momento antes de pedir un veredicto. El Conejo Blanco presenta un papel supuestamente escrito por el Bribón, sin sentido. Finalmente, el Rey pide al jurado por tercera vez que considere un veredicto, y ahora la Reina le contradice y dice que debería haber una sentencia primero y un veredicto después. Alicia ya no tiene miedo de contradecirla, ya que ahora ha crecido a su tamaño completo, y les dice que no son más que una baraja de cartas. Alice se despierta de repente y se encuentra de nuevo en el regazo de su hermana en la orilla del río. Alicia se da cuenta de que todo ha sido un sueño y le cuenta sus aventuras a su hermana. Mientras Alicia sale corriendo a por el té, su hermana piensa en el sueño y se queda dormida, y sueña el mismo sueño que Alicia. Sigue soñando con que su hermana pequeña se convertirá en una mujer adulta y que siempre conservará el corazón sencillo y cariñoso de su infancia.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Alice	Paseos, crece	Argumenta, contradice
Tarjetas	Caminar, mover los brazos	Mover el mazo
Rey y Reina de Corazones		Las peticiones de un veredicto, se contradicen
Bribón, Conejo, Liebre, Sombrero Loco, Lirón	Actuar en diferentes papeles, hablar	

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 por 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.

Alice
Tarjeta

Se mueve
Paseos
Mueve el brazo
Hace sonidos

Sala de Justicia
Mazo
Cabezas

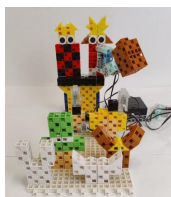
Las principales acciones de la historia
Dividir el segmento de texto en trozos
Hacer una lista de las cosas que se necesitan
Archivos multimedia necesarios


 Your name _____
 Build _____


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


 Your name _____
 There also should be: _____


 Your name _____
 Think over: _____



ALICE EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS PRUEBAS DE ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P4

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el conjunto de 112 piezas) y el conjunto de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 1 motor DC, 2 servomotores, 4 sensores táctiles, 1 sensor de sonido, 1 zumbador, 1 LED, placa base)
- 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,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida



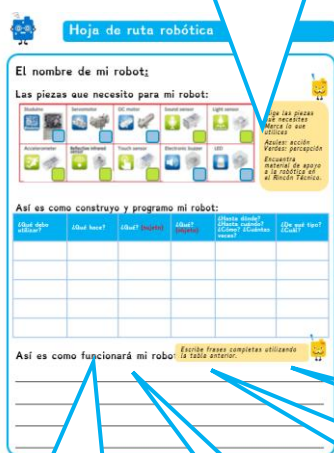
¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- 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

- Habla sobre los juicios, los procedimientos legales y sobre cómo llevar a alguien a los tribunales.
- Plantear el debate sobre las pruebas.
- ¿Por qué son necesarios los testigos?
- Construye figuras sencillas con bloques ArTeC.

Alice Reina Tarjeta



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
 - Fijar la potencia, la dirección(2.a, 2.b)
- Programación del servomotor (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Botones, sensores táctiles (4.a, 4.b, 4.c, 4.e)
- Timbre (6.a, 6.b)
- Sensor de sonido
 - Prueba del sensor de sonido (9.a, 9.b)
- Uso de números aleatorios (10.a)

Testigos en la sala del tribunal como en un espectáculo de marionetas. Los testigos llegan en un carrusel.

PROG1

La Reina golpea con su martillo y llama a los testigos, que llegan a diferentes velocidades en un carrusel.

PROG2

La Reina golpea con su martillo y convoca a los testigos, que llegan en un carrusel que gira al azar durante mucho tiempo. El Rey detiene los gritos acusadores de la Reina.

PROG3

La sala del tribunal es un caos. La Reina llama a los testigos, que llegan a diferentes velocidades, y el Rey detiene las acusaciones de la Reina.

PROG4

ALICE EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

PRUEBAS DE ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Testigos en la sala del tribunal como en un espectáculo de marionetas. Los testigos llegan en un carrusel.

PROG1

La Reina golpea con su martillo y llama a los testigos, que llegan a diferentes velocidades en un carrusel.

PROG2

La Reina golpea con su martillo y convoca a los testigos, que llegan en un carrusel que gira al azar durante mucho tiempo. El Rey detiene los gritos acusadores de la Reina.

PROG3

La sala del tribunal es un caos. La Reina llama a los testigos, que llegan a diferentes velocidades, y el Rey detiene las acusaciones de la Reina.

PROG4



La sala de audiencias

P1 Titiritear con los personajes

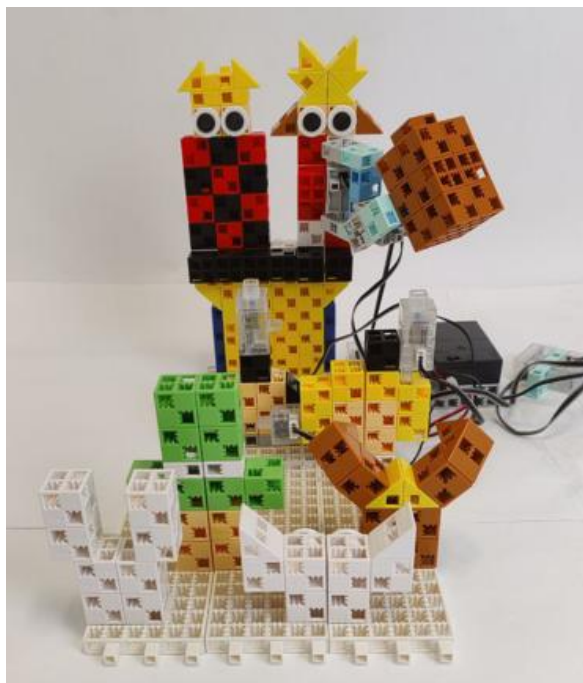
- ¡Construye los personajes de la escena!
- a.) Los testigos se alinean uno tras otro en un carrusel manual que gira sobre un eje.
- La pareja real, Jack encadenado, las otras piezas de la baraja, Alicia y el Conejo Blanco están en la sala.
- b.) El juego del anillo es accionado por 1 motor de corriente continua y se pone en marcha automáticamente. También está equipado con partes móviles con ejes para algunos personajes.

P2 Caos en la sala

- La Reina de Corazones y el Rey de Corazones interrogan a los negociadores mientras están sentados en el trono.
- Los testigos se alinean en un carrusel como en P1 b).
- El carrusel cuenta con 3 sensores táctiles. Los 3 sensores Touch del carrusel ponen en marcha el carrusel a 3 velocidades diferentes, alineando así a los testigos frente a la pareja real.
- La dirección de la Reina de Corazones puede ajustarse mediante un eje situado encima del sensor táctil correspondiente.
- Utilizando su brazo y un servomotor para moverse, golpea el sensor Touch seleccionado y pone en marcha el carrusel a la velocidad elegida. El programa de la Reina de Corazones se inicia al pulsar un sensor Touch.

P3 El Rey interviene

- Construye el Rey y la Reina de Corazones en el trono.
- Los testigos se alinean en un carrusel como en P1 b). 1 El sensor táctil está conectado al carrusel.
- La construcción de la Reina es similar a la de P2, con 1 Buzzer conectado. El Rey está conectado a 1 sensor de sonido y 1 LED.
- Activada por un sensor táctil, la Reina golpea con su martillo, movido por un servomotor montado en su hombro, y pone en movimiento el carrusel con los testigos.
- El carrusel gira durante un tiempo aleatorio, luego se detiene y suena el timbre de la reina, acusando.
- Al oír ese sonido, el sensor de sonido montado en el Rey activa su programa y hace parpadear un LED para indicar que el Rey está deteniendo la acusación y llevando a los testigos a su defensa.



P4 Los Reyes en la corte

- El Rey y la Reina de Corazones sentados en el trono, como en P3.
- Construye el carrusel, como en P2.
- El brazo de la Reina está conectado por un servomotor, como en P2. La Reina puede encender otro servomotor para colocar su martillo sobre el sensor táctil seleccionado. La Reina puede girar pisando el servomotor paso a paso.
- Delante, el carrusel tiene 3 sensores táctiles que hacen que el motor de corriente continua gire a diferentes velocidades y "guíe" a los testigos hasta el trono.
- Una vez encendido el carrusel, el robot funciona de la misma manera que el P3.