



LISA Y LOTTIE SOBRE MORDER NARICES (T1)

S1
T1
D10
L1 P4



Centrarse en:
•Creatividad (D10)

Tarea 3: Perro de algodón

El consejero judicial Sr. Strobl tiene un perro, Peterkin.

Los alumnos fabricarán su propio perro utilizando hilo de algodón y calcetines. Como relleno se utiliza lana de algodón, gránulos de plástico o materiales naturales.

Todas las soluciones son correctas.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Tarea de bricolaje, con textil e hilo

Los detalles y la descripción exacta figuran en las hojas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Pensamiento en serie

Además:

- Atención
- Enfoque temático - Artes, Dibujo

Cómo gestionar los resultados:

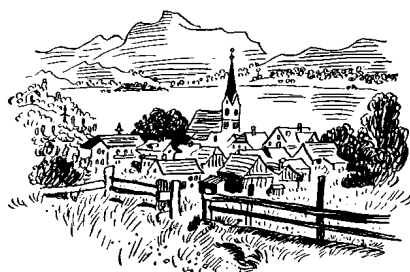
Organiza una exposición canina. Haz fotos. Los alumnos pueden llevarse a casa los trabajos terminados.

Tarea 4: Determinemos exactamente dónde vivimos, trabajemos con un mapa

Los alumnos aprenden a identificar exactamente dónde viven (galaxia -> sistema solar -> planeta -> continente -> estado -> ...) y hacen un juego de torres apilables con vasos de papel. Puedes encontrar instrucciones y plantillas de manualidades en el bazar de ideas.

Los alumnos de más edad, que quizá ya conozcan la historia de Lisa y Lottie, pueden trabajar con el mapa para ciegos. Marcan su lugar de residencia y las ciudades mencionadas en la novela en un mapa de Europa.

La descripción de Bohrlaken, en el lago Bohren, nos lleva a un bonito pueblo rodeado de montañas. Los alumnos estudian un mapa de Europa y discuten dónde podría estar este pueblo ficticio.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Crear un juego de torres
- Trabajar con el mapa de ciegos
- Estudiar el mapa de Europa, discutir la ubicación de Bohrlaken.

Los detalles de las distintas soluciones pueden encontrarse en las Fichas de Ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Orientación espacial
- Atención

Además:

- Trabajo en equipo
- Enfoque temático - Geografía
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar los resultados:

Haz una foto del juego terminado. Los alumnos pueden quedarse con las gafas, pero también puedes utilizarlas en sesiones con alumnos más jóvenes. Haz fotos de los alumnos trabajando juntos y escanea los mapas en los que han trabajado.

LISA Y LOTTIE SOBRE MORDER NARICES (T1)

S1
T1
D10
L1 P5



Centrarse en:

•Creatividad (D10)

Tarea 5: ¡Copilar un libro de recetas!

Lisa intenta hacer el papel de su hermana en Múnich. Esto incluye cocinar el caldo, que no es nada fácil. Los alumnos pueden elaborar un libro de cocina basado en sus recetas favoritas.

Todas las soluciones son correctas.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Creación de páginas de recetas uniformes
- Buscar recetas y fotos en Internet
- Compilar un álbum de fotos con programas en línea

Los detalles y una posible página del libro de cocina se encuentran en las hojas de ideas.

Campos de desarrollo:

Además:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Atención

- Enfoque temático - Informática, limpieza y cocina, habilidades para la vida

Cómo gestionar los resultados:

Escanee las páginas del libro de cocina terminado o haga fotos de las colecciones de recetas.

Tarea 6: Diseño de menús

Los alumnos pueden crear un menú ficticio para el Hotel Imperial.

Estudiar juntos las especialidades austriacas y vienesas, investigar en Internet. Para los alumnos mayores, podemos adaptar los nombres de los platos a las lecciones de lengua materna, por ejemplo, participios perfectos: "cuñas de patata fritas", "plátanos flambeados", "queso de cabra frito", etc.

Los alumnos comparan la comida austriaca con la típica de su país de origen.

- ¿Cuáles son las similitudes, cuáles las diferencias?
- ¿Hay alimentos que se preparen de la misma manera en ambos países?
- ¿Hay algún alimento en su país de origen que pueda tener su origen en Austria?

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Recopilación del menú
- Compare la comida de su país de origen con las especialidades austriacas

Los detalles de las distintas soluciones pueden encontrarse en las Fichas de Ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Idioma desarrollo
- Creatividad
- Atención

Además:

- Trabajo en equipo
- Enfoque temático - Gramática, informática, limpieza y cocina
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar los resultados:

Haz una foto de los menús terminados o guarda los archivos en tu ordenador.

LISA Y LOTTIE SOBRE MORDER NARICES (T1)

S1
 T1
 D10
 L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

- Comprensión de textos
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Organización del trabajo en grupo

Lisa se ve sensiblemente afectada por la aparición de una extraña niña en el campamento, que, sin embargo, se parece a ella hasta el engaño. Discuten con sus amigas la forma más fácil de deshacerse de la extraña.

Principales características e interacciones de los personajes

Carácter	Características	Interacciones
Lisa	Pelo rizado, salvaje, insolente, inseguro	Hablar, sentarse, girar la cabeza, colgarse con las piernas, saltar de la pared, huir
Monika, Christine, Trude	Niña, despreocupada	
Steffi	Regordeta, compasiva, Práctico	
Autobús	Según las ideas de los niños	Va solo, gira, pita, usa intermitente (indica dirección)

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia ficha de Personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas por construir
- reflexiona sobre las fases, herramientas y materiales de construcción del robot

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

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Plantilla Storyline
- lápiz

Hojas de ruta de los personajes

Tu nombre: _____

Estoy construyendo: _____

Tu nombre: _____

Asegúrate de que tu robot es capaz de: _____

Tu nombre: _____

También debería haber: _____

Tu nombre: _____

Reflexiona: _____

Lisa
 Steffi, chicas
 Autobús

Se mueve, habla, cuelga las piernas, gira la cabeza de un lado a otro mientras habla
 Autobús: toca la bocina, indica la dirección

Muro bajo para sentarse
 Jardín
 Árboles
 Lago

Las principales acciones de la historia
 Archivos multimedia necesarios
 Divida el segmento de texto en trozos
 Haz una lista de las cosas que necesitas

Sugerencias

- Discutir cómo son los movimientos de las personas, hacer juntos algunos movimientos de piernas y brazos, hacer que los niños observen las fases individuales del movimiento.
- Construye figuras sencillas con brazos y piernas móviles utilizando bloques ArTeC
- Habla sobre el lenguaje corporal y otras formas de metacomunicación. ¿Qué significa que alguien cuelgue las piernas? ¿Qué estado de ánimo presupone?



PROG4



LISA Y LOTTIE SOBRE MORDER NARICES (T1)

S1
T1
D10
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Cifra estática
Lisa con patas móviles

PROG1

Lisa o alguna de las otras niñas:
Sentados en la pared,
están hablando entre ellos,
girando la cabeza de un
lado a otro mientras
discuten

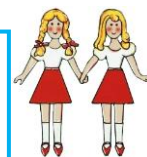
PROG2

Autobús:
El autobús llega al
campamento, toca el
claxon en la puerta y da
una gran vuelta delante
de los niños.
Indica la dirección al
girar.

PROG3

Lisa o alguna de las otras niñas:
Hablan, giran la cabeza,
cuelgan las piernas.
A una determinada señal bajan
de la pared y corren hacia el
comedor.

PROG4



Lisa y las chicas, el autobús

P1 Lisa y las niñas

- Cifras estáticas
- Construye una de las niñas, sus piernas se mueven sobre ejes

P2 Lisa y las niñas

- Construir una de las niñas
- Puede hablar (timbre)
- Mira a los demás mientras habla, gira la cabeza hacia ellos (servomotor)

P4 El autobús

- Construir el autobús
- Toca la bocina en la puerta
- Acercarse al patio en un gran arco (motores de corriente continua)
- Indica la dirección al girar (LEDs)
- Se coloca justo delante de los niños (IR-fotorefllector)

P4 Lisa y las niñas

- Construir una de las niñas
- Puede hablar (Buzzer)
- Mira a los demás mientras habla, gira la cabeza hacia ellos (servomotor)
- Cuelga las piernas sentado (servomotores)
- A una señal dada, salta de la pared (deja de balancear la pierna) y corre (sensor de sonido, motor de corriente continua)

