



Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Tarea 1: ¿Cuáles son los accesorios típicos de unas vacaciones de verano?

¿Qué cosas te llevarías sin duda a un campamento de verano? ¿Por qué?

En este juego de Dobble hemos recogido algunos objetos del campamento y, por supuesto, otros objetos y personas del libro. Juega a Dobble, conoce este gran juego.

Los niños mayores pueden diseñar su propio juego y buscar en Internet las matemáticas del juego Dobble.

Todas las soluciones son correctas.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Conocer el juego Dobble
- Crea tu propio juego de Dobble
 - Hacer y coleccionar dibujos
 - Creación de infografías

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Desarrollo del vocabulario

Además:

- Atención
- Asignatura principal - Matemáticas
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar los resultados:

Guarda el juego terminado en tu ordenador. Puedes asignarlo a otros grupos como tarea o mostrarlo como ejemplo.

Tarea 2: Jingle - Componer música

El Sr. Ludwig Palffy, padre de los gemelos, es compositor y director de orquesta de profesión.

Asumiendo el papel de compositor, los alumnos deben crear una pequeña pieza musical, un jingle. Los alumnos eligen un producto o inventan su propio producto.

A continuación, recopilan los rasgos característicos del producto y escriben un eslogan publicitario adecuado basado en ellos. Debe ser original y fácil de recordar. Los alumnos riman el eslogan publicitario. Piensan en un ritmo adecuado y finalmente en una melodía para su eslogan.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Crear un eslogan publicitario
- Rima
- Componer música

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Desarrollo del vocabulario
- Atención auditiva

Además:

- Trabajo en equipo
- Enfoque temático - lengua materna, música
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar los resultados:

Los alumnos interpretan el jingle ante la clase, a ser posible con acompañamiento instrumental. Haz una grabación de audio y guárdala en tu ordenador. Los alumnos hábiles que sepan escribir partituras, ¡que escriban la melodía!

LISA Y LOTTIE

LA DIFERENCIA ENTRE UN ARMISTICIO Y LA PAZ (T2)

S11
 T1
 D9
 L1 P4

Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)



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:

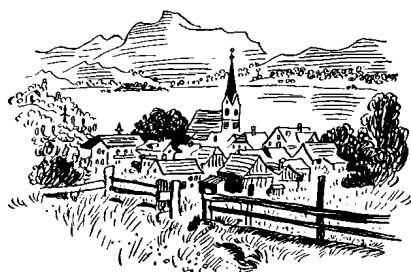
Organiza una exposición canina. Haz fotos. Los alumnos pueden llevarse a casa los trabajos terminados.

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

LA DIFERENCIA ENTRE UN ARMISTICIO Y LA PAZ (T2)

S11
T1
D9
L1 P5

Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)



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

LA DIFERENCIA ENTRE UN ARMISTICIO Y LA PAZ (T2)

S11
T1
D9
L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

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

Lisa encuentra a Lottie sentada sola en el prado tejendo una corona. Las dos niñas empiezan a hablar tímidamente y poco a poco se hacen amigas.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Lisa	Pelo rizado, salvaje, insolente, inseguro	Habla, sube y baja la cabeza, se levanta de una pierna a otra, se arrodilla
Lottie	Pelo trenzado, serio, comedido	Habla, sube y baja la cabeza, levanta las manos

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

Lisa
Lottie

Habla, sube y baja la cabeza, se arrodilla, levanta las manos

Pradera florida
Corona de flores
Lago y residencia de estudiantes a lo lejos

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
- Hable sobre el lenguaje corporal y otras formas de metacomunicación. ¿Qué significa que alguien
 - ¿baja la cabeza?
 - ¿Está de pie de una pierna a la otra?
 - ¿Se ríe tímidamente?
 ¿Qué estado de ánimo supone?
- ¿Cómo podría haber sido diferente el encuentro de las dos chicas? ¿De qué manera habría continuado la historia entonces?

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 Y LOTTIE

LA DIFERENCIA ENTRE UN ARMISTICIO Y LA PAZ (T2)

S11
 T1
 D9
 L3-4
 P4



Materiales sugeridos:

- ArTeC-blocks (al menos el set de 112 piezas) y ArTeC Robotics set (1 placa base Studuino, 1 zumbador, 1-3 servomotores, 2 motores DC, ruedas, 1-2 sensores táctiles, 1 IR-fotoreflexor)
- Mapa mental o borrador de gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

- Piensa en los gestos que utiliza la gente cuando está perdida o confusa
- Recopilar posibilidades de cómo resolver el problema de hacer que el robot se arrodille
- Recopilar posibilidades, cómo solucionar la elevación de los brazos

Centrarse en:

- Creatividad, desarrollo del talento (D9)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras,
- resolución de problemas,
- toma de decisiones,
- habilidades para la vida

¿Cómo rellenar la ficha del robot?

- Elija la actividad del robot y la complejidad del programa en función de las capacidades del niño, basándose en la ficha de actividad, el aspecto evolutivo y el nivel de programación.
- Si es necesario (por ejemplo, para clarificar o diferenciar), se pueden rellenar tarjetas de robot adicionales.
- Diseña el robot con varias formas de construcción/programación.
- Completa las fichas del robot en la lengua meta.
- No es necesario rellenar todas las columnas de la tabla, sólo las que sean relevantes para el funcionamiento específico del robot.
- Basándose en cada fila de la tabla, describa el funcionamiento del robot en la lengua meta utilizando frases gramaticalmente correctas.

Mover brazos y piernas
 sentado, de rodillas

Hoja de r

El nombre de mi rob

Las piezas que necesito a mi robot:

Studuino	Servomotor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Ultrasonic sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Elige las piezas que necesitas. Marca si las utilizas.
 Rojo: acción Verde: percepción Gris: Material de apoyo o la robótica en el Rincón Técnico.

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo utilizar?	¿Qué hace?	¿Qué? (Inputs)	¿Qué? (Outputs)	¿Qué está? (Como voy a usarlo?)	¿Qué voy a hacer?

Así es como funcionará mi robot:

Escribe frases completas utilizando la tabla anterior.

Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Motor de corriente continua (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotor (3.a, 3.d)
- Programación del sensor táctil y de los botones (4.a, 4.b, 4.c)
- Zumbador (6.a, 6.b)
- Prueba y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.b)
- Utilización de un fotorreflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)



Figura estática:
 Lisa con piernas móviles (se arrodilla)
 Lottie con brazos móviles

PROG1

Lottie y Lisa:
 Lisa se acerca a Lottie sentada. Se detiene frente a Lottie y habla. Lottie mira hacia arriba (levanta la cabeza)

PROG2

Lottie:
 Sentada en el prado, sostiene una corona en sus manos, habla y luego levanta la corona

PROG3

Lisa
 Se acerca a Lottie y se detiene frente a ella. Habla (cuando Lottie levanta la vista) y luego se arrodilla (cuando Lottie levanta la corona).

PROG4

LISA Y LOTTIE

LA DIFERENCIA ENTRE UN ARMISTICIO Y LA PAZ (T2)

S11
 T1
 D9
 L3-4
 P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figura estática:

Lisa con piernas móviles
 (se arrodilla)
 Lottie con brazos
 móviles

PROG1

Lottie y Lisa:

Lisa se acerca a Lottie
 sentada. Se detiene frente
 a Lottie y habla. Lottie
 mira hacia arriba (levanta
 la cabeza)

PROG2

Lottie:

Sentada en el prado,
 sostiene una corona en
 sus manos, habla y
 luego levanta la corona

PROG3

Lisa

Se acerca a Lottie y se
 detiene frente a ella.
 Habla (cuando Lottie
 levanta la vista) y luego
 se arrodilla (cuando
 Lottie levanta la
 corona).

PROG4



Lisa y Lottie

P1 Lisa o Lottie

- Cifras estáticas
- Construye a Lisa, sus piernas se mueven sobre ejes
- Construye Lottie, ella puede levantar sus manos

P2 Lisa o Lottie

- Construir Lottie
- Puede hablar (timbre)
- Puede levantar la cabeza (servomotor)
- O
- Construir Lisa
- Puede avanzar y detenerse ante un obstáculo (motor de corriente continua, fotorreflector IR)
- Puede hablar (timbre)

P3 Lottie

- Construir Lottie
- Puede hablar (timbre)
- Puede levantar la corona que sostiene (servomotor, sensor táctil)

P4 Lisa

- Construir Lisa
- Puede avanzar y detenerse ante un obstáculo (motor de corriente continua, fotorreflector IR)
- Puede hablar (timbre)
- Puede arrodillarse (servomotores, sensor táctil)

