

LISA Y LOTTIE TRUDIE RECIBE UNA BOFETADA (T3)

S11
 T3
 D5
 L1 P4

Centrarse en:

- Competencias sociales (D5)

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:

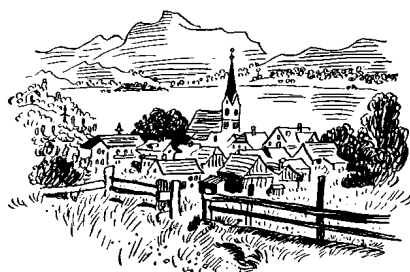
Organiza una exposición canina. Haz fotos. Los alumnos pueden llevarse a casa los trabajos terminados.

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 TRUDIE RECIBE UNA BOFETADA (T3)

S11
T3
D5
L1 P5

Centrarse en:

- Competencias sociales (D5)

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:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Atención

Además:

- 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 TRUDIE RECIBE UNA BOFETADA (T3)

S11
 T3
 D5
 L2 P3

Centrarse en:

- Competencias sociales (D5)

Objetivos de la lección:

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

El parecido de las dos chicas es tan grande, que se les ocurre una pequeña broma. Se peinan de la misma manera y ambas aparecen en el almuerzo con estrictas coletas de Lottie. Tienen un gran éxito, incluso los profesores y el director no pueden distinguirlas. Finalmente, la compañera de clase vienesa, que conoce a Lisa y su carácter explosivo, tira del pelo a "una Lottie", a lo que ella responde con una bofetada, demostrando así la identidad de Lisa.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Lisa	Llevando coletas como Lottie, impulsiva, imprudente, divertida...	Se sienta, habla, centellea, abofetea
Trude	Al principio es despistada, luego aprensiva...	Tira de uno de los cabellos de Lottie
Steffie	La mayor parte del tiempo pasa a un segundo plano...	Agita la mano
Sra. Muther	Elegante, consciente de su propia importancia	Marcha con elegancia

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
 Trude, Steffie,
 Sra. Muther

habla, se sienta, avanza
 levanta la mano, da
 palmadas, centellea

Comedor con mesas y
 sillas
 Niños, profesores

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.
- Habla con los niños sobre el lenguaje corporal y las expresiones faciales. Por ejemplo: ¿cómo se guiña un ojo? ¿Qué es una sonrisa pícaro como la que tienen Lisa y Trude? ¿Cómo poner cara de desesperación como la Sra. Muther? ¿Cuáles son los gestos de las personas que definitivamente quieren decir algo, como Steffie? ¿Qué estado de ánimo revelan sus gestos? Practica la mímica y las gesticulaciones delante de un espejo.
- ¡Basándote en las características de Luise y Lotte que se han revelado hasta ahora, inventa otras formas en que Trude podría descubrir cuál de las niñas es Luise!

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 TRUDIE RECIBE UNA BOFETADA (T3)

S11
 T3
 D5
 L3-4
 P4

Materiales sugeridos:

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y el juego ArTeC Robotics (1 placa base Studuino, 1-2 zumbadores, 2 servomotores, 2 motores de corriente continua, ruedas, 1-2 sensores táctiles, 1 reflector IR o 1 sensor de sonido).
- 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 es tímida, divertida, confusa, etc.
- Recopilar opciones sobre cómo demostrar el centelleo con robots
- Recopilar opciones sobre cómo solucionar el levantamiento de los brazos
- Piensa en las posibilidades de cómo los robots podrían representar los tirones de pelo

Centrarse en:

- Competencias sociales (D5)

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.

Brazos y ojos
 en marcha, marchando
 Tirones de pelo, bofetadas

El nombre de mi robot es: _____

Las piezas que necesito para mi robot:

Motor	Servomotor	DC motor	Sensor de luz	Light sensor

Elige las piezas que necesitas. Marca lo que utilices.

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo utilizar?	¿Qué hace?	¿Qué? (objetos)	¿Qué? (acciones)	¿Qué? (sonidos)	¿Qué? (luz)	¿Qué? (temperatura)	¿Qué? (otro?)

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)
- Prueba del sensor de sonido y activación del robot con palmadas (9.a, 9.b)

Figura estática:
 Lisa, Steffie o Trude
 con brazos móviles
 Otros niños o
 profesores

PROG1

La Sra. Muther
 camina
 elegantemente entre
 los niños ruidosos,
 descubre a la doble
 Lottie y habla

PROG2

Steffie agita las
 manos y habla

PROG3

Lisa o Trude:
 Habla, gira la cabeza o
 todo el cuerpo, tira del
 pelo o abofetea a
 alguien.

PROG4

LISA Y LOTTIE TRUDIE RECIBE UNA BOFETADA (T3)

S11
 T3
 D5
 L3-4
 P5

Ideas de robots en distintos niveles de programación

Figura estática:
 Lisa, Steffie o Trude con
 brazos móviles
 Otros niños o
 profesores

PROG1

La Sra. Muther camina
 elegantemente entre los
 niños ruidosos, descubre a
 la dobbie Lottie y habla

PROG2

Steffie agita las manos y
 habla

PROG3

Lisa o Trude:
 Habla, gira la cabeza o
 todo el cuerpo, tira del
 pelo o abofetea a
 alguien.

PROG4

Sra. Muther, Steffie, Trude, Lisa

P1 Lisa, Steffie o Trude

- Cifras estáticas
- Construye una de las chicas con brazos móviles

P2 Sra. Muther

- Construir la Sra. Muther, la directora del campamento de verano
- Puede hablar (timbre)
- Ella puede ir (DC-motores)

P3 Steffie

- Construir Steffie
- Puede hablar (timbre)
- Agita la mano y llama la atención de los demás: puede levantar ambos brazos y moverlos hacia delante y hacia atrás (servomotores).

P4 Lisa o Trude

- Construir Lisa
- Primero se sienta a la mesa y habla (timbre)
- Cuando Trude le tira del pelo, se gira y le da una bofetada - levanta la mano hacia la cara de Trude (sensor táctil o sonoro, servomotores, para girar el cuerpo y levantar los brazos)
- Construir Trude
- Primero mira insegura de un Lottie al otro - gira la cabeza a izquierda y derecha (servomotor)
- Tira del pelo de una Lottie - levanta el brazo y toca el pelo de la otra figura (servomotor)
- Tras la bofetada, se agarra la cara y grita (servomotor, timbre)
- Si el movimiento de Lisa (la bofetada) se activa mediante un sensor de sonido con una palmada, la misma señal podría utilizarse para que Trude levantara la mano hacia la cara si ambos personajes estuvieran contruidos (sensor de sonido)

