

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



S12
 T1
 D2
 L1 P5

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Tarea 5: ¡Crea un cofre del tesoro!

Los alumnos fabrican su propio cofre del tesoro. Discute qué se puede guardar en un cofre del tesoro. ¿Qué tamaño debe tener? ¿Cómo hacerlo seguro? Piensa en soluciones mecánicas que nos permitan darnos cuenta de que alguien ha abierto el cofre.

Demos espacio libre a su creatividad, se puede utilizar cualquier material.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier herramienta o material.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Materiales a utilizar: cartulina, pegamento, tijeras, pinturas
- Imprima la plantilla de la cerradura

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

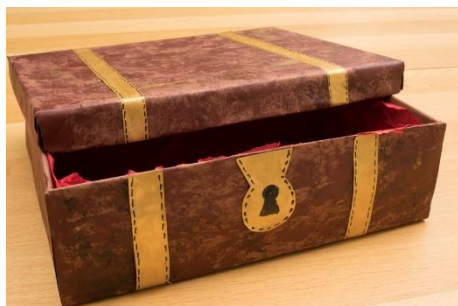
Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Motricidad
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Artes
- Desarrollo del talento



Tarea 6: Redactar instrucciones para manualidades

Una de las formas más comunes de tareas de escritura es la descripción. En los cursos inferiores, la descripción de procesos es un punto importante de la enseñanza de la lengua materna.

Elabore las instrucciones de manualidades basándose en las imágenes adjuntas. Los alumnos recortan las imágenes y determinan el orden. Esto les ayuda a crear la descripción del proceso.

Para los alumnos más mayores, puede hacer la tarea más difícil proporcionándoles más fotos. En este caso, utilice cualquiera de las fotos de las fases de la segunda página.

Todas las soluciones son buenas.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Lluvia de ideas sobre las instrucciones de la manualidad y el posible orden de los dibujos.
- Investigar tareas similares

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Desarrollo del lenguaje
- Serialidad
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Lengua materna, Artes
- Desarrollo del talento



EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



S12
T1
D2
L1 P6

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Tarea 7: ¡Hornea un pastel de ciruelas!

A los niños les gusta participar activamente en la cocina, y en algunas escuelas también aprenden habilidades domésticas. Como parte de esto, pueden hornear un pastel de ciruelas.

Nuestro querido amigo Zoltán Szokolay puso la receta a nuestra disposición y nosotros también la probamos. También puedes encontrar ayuda para hacerla en su canal de YouTube. Le damos las gracias también aquí por su colaboración.

La comprensión de cada uno de los pasos del proceso, las relaciones causa-efecto, pueden ilustrarse muy bien durante la cocción y el horneado, aprovecha la oportunidad. También pueden evitarse algunas áreas de las matemáticas: medición, unidades de medida, multiplicación, fracciones, etc.

Todas las soluciones son buenas.

Por supuesto, también se pueden utilizar otras recetas.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Materiales a utilizar: ingredientes del plum pie, utensilios de cocina
- Imprime la receta para los alumnos o crea una página para su propio recetario.

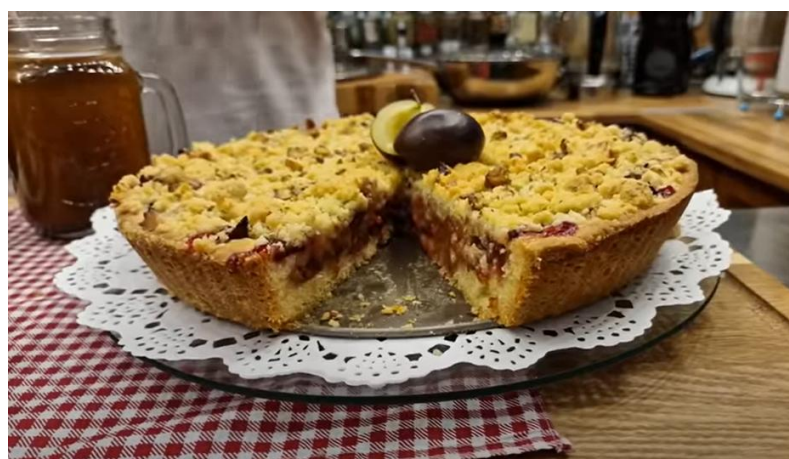
Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Competencias matemáticas
- Serialidad
- Habilidades prácticas para la vida
- Habilidades sociales (trabajo en equipo)
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Matemáticas, Hogar y nutrición
- Desarrollo del talento



Idea: La cocina de Szoky:

<https://www.youtube.com/watch?v=E2LK1h91n0w&list=PLY94CkoEYXN4QKMUAHDAG1i--SV3rnYaz&index=14>

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



**S12
 T1
 D2
 L2 P3**

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivos de la lección:

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

Cuando Kasperl y Seppel se enteran de lo ocurrido, deciden atrapar a Hotzenplotz. Piensan todo el día y luego deciden atrapar al ladrón. Para ello, llenan un cajón de madera con arena y clavan la parte superior. Hacen un pequeño agujero en el fondo del cajón para que la arena ruede por el camino y muestre el camino a la cueva de Hotzenplotz. En su lateral se escribe: "¡Precaución, oro!", para que el ladrón quiera hacerse con él.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Kasperl	El nieto de la abuela, el mejor amigo de Seppel, muy inteligente, lleva una gorra roja puntiaguda	Puede hablar, palea arena, hace un agujero en el cajón, levanta el cajón hasta la carretilla de mano
Seppel	El mejor amigo de Kasperl, no muy inteligente pero leal y fiable, lleva un sombrero verde de Seppel.	Puede hablar, palea arena, clava la tapa del cajón, levanta el cajón sobre la carretilla de mano

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 piezas de cada parte de la tarjeta si es necesario.

 Estoy construyendo: _____ Tu nombre: _____	Kasperl Seppel
 Asegúrate de que tu robot es capaz de: _____ Tu nombre: _____	Moverse, hablar, levantar la(s) mano(s), clavar la tapa del cajón, palear arena
 También debería haber: _____ Tu nombre: _____	Granero, carretilla, caja de madera
 Reflexiona: _____ Tu nombre: _____	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 se mueven las personas, realizar juntos algunos movimientos de piernas y brazos y hacer que los niños observen las fases de sus propios movimientos.
 - Mientras pintaba
 - Al tirar de un carro de mano
 - Al llevar el cubo

- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles a partir de bloques ArTec

Materiales propuestos

- Bloques ArTec (al menos el juego de 112 piezas)
- Mapa de Europa
- Plantilla Storyline
- lápiz

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



S12
T1
D2
L3-4
P4

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores CC, ruedas, 2-4 servomotores, 1 sensor táctil, 1-2 foto-reflectores IR, 1-2 zumbadores).
- 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 se le ocurre algo o cuando está perdida
- Recopilar las posibilidades de control del robot para que se desplace por una ruta determinada.
- Recopilar posibilidades para imitar el movimiento de golpeteo de un martillo

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivo de la lección:

- Motricidad
- 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.

Levante los brazos
Desplazarse
Martillo

Hoja de trabajo

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Motor	Servomotor	Sensor táctil	Foto-reflector IR	Zumbador
1	1	1	1	1

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo hacer?	¿Qué hace?	¿Qué necesito?	¿Qué debo hacer?	¿Qué necesito?

Así es como funcionará mi robot:

Escibe frases completas utilizando la tabla anterior.

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de CC
 - Bobinar el motor hasta que el sensor detecte un cambio (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover el brazo o la cola hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Pruebas y programación del foto-reflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilización de un foto-reflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
 - Robots de trazado de líneas con 1 foto-reflector IR
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)

Figura estática
Kasperl o Seppel,
Handcart, caja de
madera con tapa
móvil (utilizar los ejes
como bisagras)

PROG1

Kasperl entra en el
granero y coge un
cubo con pintura roja.

PROG2

Seppel martillea la
tapa de la caja, se
golpea el pulgar y grita

PROG3

Kasperl y Seppel
recogen la caja de
madera y la colocan en
el carro.

PROG4

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



S12
T1
D2
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figura estática

Kasperl o Seppel,
Handcart, caja de
madera con tapa móvil
(utilizar los ejes como
bisagras)

PROG1

Kasperl entra en el
granero y coge un cubo
con pintura roja.

PROG2

Seppel martillea la tapa
de la caja, se golpea el
pulgar y grita

PROG3

Kasperl y Seppel
recogen la caja de
madera y la colocan en
el carro.

PROG4

Kasperl, Seppel

P1 Kasperl, Seppel

- Figuras estáticas
- Construye a Kasperl que puede mover sus brazos mecánicamente sobre ejes

O

- Construir Seppel que puede levantar el brazo con un martillo

P2 Kasperl

- Construye Kasperl que se desplaza al granero, da la vuelta y vuelve (motor de corriente continua)

P3 Seppel, Kasperl

- Bulid Seppel que levanta el brazo con un martillo y golpea la caja (servomotor)
- Posiblemente grite "¡Ay!" (timbre)

O

- Construye Kasperl que escribe en el lateral de la caja con un pincel en la mano - mueve el brazo a izquierda y derecha (servomotor) y explica el plan a Seppel (zumbador).

P4 Kasperl, Seppel

- Kasperl y Seppel levantan los brazos al mismo tiempo, la caja está encima de sus manos. Luego levantan un lado más y dejan que la caja se deslice sobre la carretilla de mano

O

- Construir Kasperl que va al establo y vuelve - sigue una línea (foto-reflector IR) y en el camino de vuelta se detiene en el cajón o Seppel (sensor táctil o foto-reflector IR).

