

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



**S12
T1
D9
L1 P5**

Centrarse en:

- **Desarrollo del talento (D9)**

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.

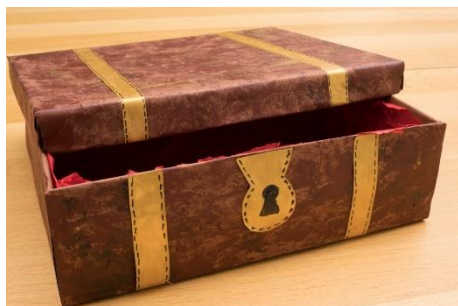
Campos de desarrollo:

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
 D9
 L1 P6

Centrarse en:

- Desarrollo del talento (D9)

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
D9
L2 P3

Centrarse en:

- Desarrollo del talento (D9)

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.

 Tu nombre: _____ Estoy construyendo: _____	Kasperl Seppel
 Tu nombre: _____ Asegúrate de que tu robot es capaz de: _____	Moverse, hablar, levantar la(s) mano(s), clavar la tapa del cajón, palear arena
 Tu nombre: _____ También debería haber: _____	Granero, carretilla, caja de madera
 Tu nombre: _____ Reflexiona: _____	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



PROG4

EL LADRÓN HOTZENPLOTZ

PRECAUCIÓN - ¡ORO! (T2)



S12
T1
D9
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).

