

MURES Y OLT

LA TRISTEZA DE LA MUJER HADA (T1)

S13
T1
D2
L1 P1



Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Tarea 1: ¿Cómo hacer un castillo de papel higiénico?

Los alumnos crean un castillo como elemento del paisaje.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de

Para más detalles sobre la creación, ¡consulte las fichas de ideas!

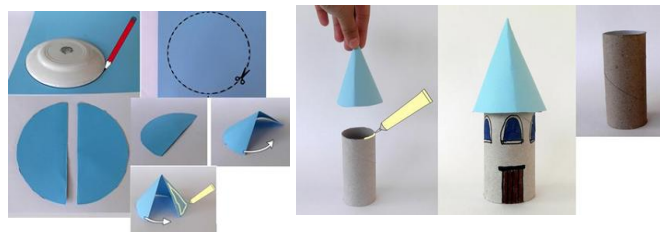
Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración temática - Arte
- Desarrollo del talento



Tarea 2: Cómo crear un castillo dorado.

Los alumnos crean un castillo como elemento del paisaje.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de

Para más detalles sobre las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración temática - Arte
- Desarrollo del talento



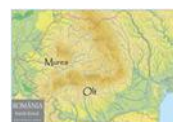
Cómo gestionar el resultado:

Graba vídeos de los castillos creados por los niños utilizados como elementos del paisaje.

MURES Y OLT

LA TRISTEZA DE LA MUJER HADA (T1)

S13
T1
D2
L1 P2



Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Tarea 3: ¿Cómo son los personajes y las escenas de la historia?

Los alumnos crean elementos del entorno, la montaña, el castillo. También crean plantas, animales y figuras.

Todas las soluciones son buenas.

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de entornos y personajes a partir de bloques ArTeC, utilizando mecanismos de Artec.
- Dibujo
- Creación de infografías

Para más detalles sobre las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Orientación espacial
- Capacidad de presentación
- Creatividad
- Desarrollo del talento

Además:

- Concentración temática - Ciencias Naturales, Artes

Cómo gestionar el resultado:

Graba vídeos con diferentes personajes y elementos del entorno.

Tarea 4: ¿Cómo utilizar argumentos en un conflicto? ¿Cómo convencer a la gente de tus ideas?

La situación principal de la historia puede servir para hablar de la resolución de conflictos y las técnicas de argumentación. ¿Cómo hacerlo, qué lenguaje utilizar para convencer a la gente en una situación de conflicto?

Dramatizan y representan la situación dada.

Puedes utilizar las **tarjetas Act it out!** del Bazar de ideas

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Termina las frases sobre los hermanos.
- Dramatiza una situación conflictiva con tu hermano. Piensa en la solución, ¡la argumentación!
- Imagina un conflicto antes de viajar. ¿Cuál podría ser el motivo y la solución?
- Dramatizar los dos extremos del conflicto.

Para más detalles, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Civismo
- Comprensión de textos

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar el resultado:

Graba un vídeo representando las situaciones.



MURES Y OLT

S13
T1-3
L1


Algunas ideas - Comportamientos en diferentes situaciones

Termina las frases:

Lo que me gusta de mi(s) hermano(s) es que... Lo que no soporto de mi(s) hermano(s) es que...

¡Representalo!

Los hermanos de la historia siempre estaban discutiendo. ¿Te has encontrado alguna vez en una situación parecida? ¿Cuál fue el motivo y la resolución del conflicto? Averígualo y escenifica la situación.

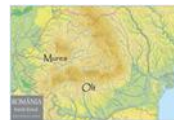
¡Representalo!

En la historia, los hermanos no podían llegar a un acuerdo sobre el viaje. ¿Cuál podría ser la razón? ¿Crees que consiguieron ponerse de acuerdo? ¿Por qué? Si no, ¿por qué? Imagina y dramatiza los dos extremos del conflicto.

MURES Y OLT

LA TRISTEZA DE LA MUJER HADA (T1)

S13
T1
D2
L2 P3



Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- argumentación del juicio
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- organizar el trabajo en grupo

Resumen: Tarcău el hada vivía en un palacio dorado en la cima de una montaña. Tenía dos hijos: Mureş y Olt. Tarcău estaba muy triste por dos razones. Primero, porque sus hijos siempre estaban peleándose entre ellos. Pero también porque cuando los hijos eran pequeños, su padre fue exiliado de su reino por el rey porque una vez se rebeló contra él. Desde entonces vive en la costa del Mar Negro, añorando a su familia.

Principales características e interacciones de los personajes

Personajes	Características	Interacciones
Tarcău	Camina, se mueve	Camina frente al palacio dorado, habla con sus hijos
Mures	Camina, se mueve	Peleas con su hermano
Olt	Camina, se mueve	Peleas con su hermano

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
- piensa en las fases, herramientas y materiales de construcción del robot

Los alumnos pueden utilizar más piezas

de cada parte de la tarjeta si es necesario.

Tarcău
Mures
Olt
Padre
Palacio de oro

Sugerencias

Temas de debate:

- ¿Por qué estaba triste Tarcău?
- ¿Por qué se peleaban los hermanos?
- Pídeles que representen el diálogo y que piensen en posibles argumentos.

Estudios cívicos y sociales:

- Habla sobre la escena, los participantes, las interacciones durante el diálogo (quiénes son los participantes, cómo es el entorno, quién puede hablar, cómo pueden pelearse, etc.)
- Recoger información sobre la situación geográfica de los ríos.

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Actúen! tarjetas
- Lápiz, papel, cartón, pegamento

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: _____

Caminar
Siéntate
Llevar cosas

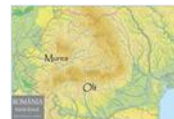
El paisaje en un mapa
Orillas, árboles, palacio

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

MURES Y OLT

LA TRISTEZA DE LA MUJER HADA (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P4



Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 2 servomotores, 2 sensores táctiles, 2 foto-reflectores IR, 1 zumbador, 1 sensor de sonido, 3 LED).
- Mapa mental o borrador de gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

- Recopilar información sobre los paisajes con los dos ríos (cuadros, fotos).
- Recopilar información sobre la vestimenta de las hadas, los reyes

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

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.

Tarcu, el hada Mures /Olt
 Mueve Mueve
 Enciende su varita Mueve el brazo
 mágica Tiene LED

Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

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

Elige las piezas que necesitas. Marca si vas a utilizarlas.

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo utilizar?	¿Qué hace?	¿Qué? Inspira?	¿Qué? Respira?	¿Qué? Mueve?	¿Qué? Mueve?	¿Qué? Mueve?	¿Qué? Mueve?

Así es como funcionará mi robot. Escribe frases completas utilizando la tabla anterior.

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de corriente continua
 - Bobinar el motor hasta que el sensor detecte un cambio (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover el brazo hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilización de LED
 - Encendido y parpadeo del LED (5.a, 5.b)
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)
- 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)
- Uso del sensor de sonido
 - Prueba del sensor de sonido y activación del robot con palmadas 9.a, 9.b)
- Números aleatorios (10.a)

Los actores son figuras construidas axialmente

PROG1

El brazo del hada funciona con un motor de corriente continua y se ilumina. Robot pulsador Lord of Darkness 4

PROG2

El hada se detiene en los arbustos, llorando. El Señor de los Ingenios es un robot rastreador

PROG3

Construiremos su cabeza, las lágrimas caen de sus ojos

PROG4

MURES Y OLT

LA TRISTEZA DE LA MUJER HADA (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Los actores son
figuras construidas
axialmente

PROG1

El brazo del hada
funciona con un motor
de corriente continua y
se ilumina. Robot
pulsador Lord of
Darkness 4

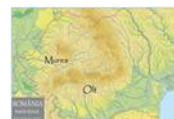
PROG2

El hada se detiene en
los arbustos, llorando.
El Señor de los
Ingenios es un robot
rastreador

PROG3

Construiremos su
cabeza, las lágrimas
caen de sus ojos

PROG4



Tarcau el hada

P1 Construye el hada Tarkoew y los demás personajes

- Utiliza las figuras de los ejes para hacer la escena Construye el hada y sus dos hijas, y el rey y el hada padre.
- Entorno: montañas, mar, palacio

P2 Construyamos Tarkó el hada y Tarkó el señor

- Tarkó es un robot estático con 2 LED en los ojos y un motor de corriente continua en el hombro.
- Cuando el robot se enciende, se mueve arriba y abajo 5 veces automáticamente y sus ojos parpadean
- Construye los otros personajes de la misma manera que en P1

b) Señor de los Sabios Robot de 4 pulsadores

- Dirigido por el mando a distancia de 4 pulsadores, se dirige al mar
- Construye los otros personajes de la misma manera que en P1.

P3 Tarko y su señor robot en movimiento

a) Tarko el hada robot sobre un carrito

- 1 servomotor en el hombro, LEDs en los ojos, 1 infrasensor en la parte frontal del robot
- Cuando se enciende, avanza hasta que el infrasensor detecta los arbustos y se detiene, entonces estira ambas manos y empieza a llorar.

b) Tarko el señor robot rastreador.

- Le conectamos un sensor de voz, por lo que se pone en marcha con el sonido
- 1 sensor infra, sigue hasta el mar, se detiene, da media vuelta, 2 servomotores, estira los brazos y suspira utilizando Buzzer

- El rey sigue siendo sólo una marioneta, como en P1

P4 Tumba de Tarkó

- Construcción de un hada Tarkó llorando
- Construcción de la cabeza de Tarkó y estructura de cremallera a partir del patrón, con lágrimas «expulsadas» por los ojos de la madre mediante un dispositivo motorizado de corriente continua.
- El mecanismo se activa cuando las dos niñas aparecen delante de la madre (figuras P1), lo que se detecta mediante un sensor infra

