

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO LOS DRAGONCITOS (T1)

S14
T2
D7
L1 P3-6

Centrarse en:

- Física, robótica, ingeniería (D7)



Tarea 1, 2: ¿Cómo es el entorno?

Los alumnos crean elementos del paisaje rural o escenas de la vida familiar

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, utilice sus propias ideas o dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir un entorno con bloques ArTeC
- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de infografías

Para más detalles sobre las distintas soluciones, ¡consulte las fichas de ideas! (I1, I2)

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Motricidad
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración temática - Ciencias Naturales
- Desarrollo del talento

Tarea 3, 4: ¿Cómo son los personajes?

Los alumnos crean un personaje utilizando diferentes medios o técnicas.

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, utilizar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir personas con bloques ArTeC
- Construir personas con materiales reciclados
- Creación de infografías y animaciones
- Dibujo

Para más detalles sobre las distintas soluciones, ¡consulte las fichas de ideas! (I3, I4)

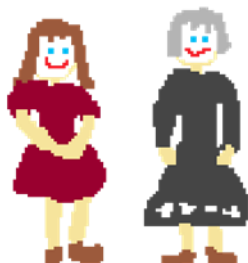
Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Competencias sociales
- Grafomotricidad
- Creatividad

Además:

- Habilidades para la vida
- Concentración temática - Ciudadanía
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar el resultado:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Pega una etiqueta con el nombre del grupo.

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO LOS DRAGONCITOS (T1)

S14
T2
D7
L1 P7,8

Centrarse en:

- Física, robótica, ingeniería (D7)



Tarea 5: Conocer la vida de antaño

Los alumnos realizan una visita virtual a los museos populares para conocer los pozos y los muebles antiguos. Pueden dibujarlos o construirlos en pequeños modelos o grandes estructuras. Que sean creativos y utilicen una gran variedad de materiales.

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, utilizar tus propias ideas o dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de la estructura con bloques ArTeC
- Utilización de materiales reciclados
- Dibujo

Para más detalles sobre las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas! (I5)

Campos de desarrollo: Además:

Centrarse en:

- Motricidad
- Creatividad
- Orientación espacial

- Concentración de la atención
- Concentración temática - Dibujo, Informática, Historia
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar el resultado:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Pega una etiqueta con el nombre del grupo.

Tarea 6: Comportamientos en diferentes situaciones

Los alumnos discuten las situaciones en las que la gente se ayuda mutuamente.

Todas las soluciones son buenas.

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

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Descubre y dramatiza una situación en la que se pide ayuda a dos hermanos muy diferentes

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

Recorta las tarjetas de situación (I6)

Elige el tema que quieres que traten los niños.

Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

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

Además:

- Concentración de la atención
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar el resultado:

Graba en vídeo la situación dramatizada.


LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO


Algunas ideas - Comportamientos en diferentes situaciones

Representa.

En una familia hay dos niños, uno es bueno y trabajador, el otro es perezoso. Se les pide que ayuden en las tareas domésticas. ¿Cómo actúan?

Averigua y representa una situación con tu amigo, uno de vosotros es muy trabajador, el otro sólo busca excusas para no trabajar.

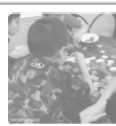
Representa.

Otras personas piden ayuda a los hermanos. ¿Cómo reaccionarían?

Si ayudas a los demás, ellos te ayudarán a cambio cuando los necesites. ¿Cómo ayudan a los dos hermanos los demás necesitados?

Averigua y representa una situación con tu amigo.

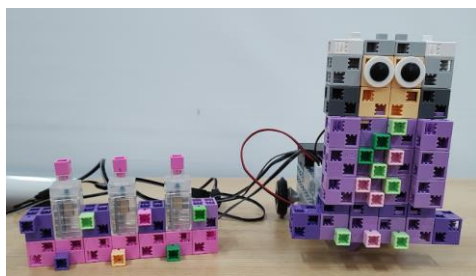
¡Vamos a divertirnos!
Te toca ser trabajador.



<https://ro.pinterest.com/pin/313703930301993478/>

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO LOS DRAGONCITOS (T1)

S14
T2
D7
L2
P1-P5



Centrarse en:

- Física, robótica, ingeniería (D7)

Objetivos de la lección:

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

Una buena chica fue enviada fuera de casa por su padre y su madrastra, que tenían una hija perezosa y mezquina. Saliendo al mundo ayudó a un perrito, un peral, un pozo y un horno. Un día llegó a un prado verde, donde desde una casita la saludó una gentil anciana llamada Madre del Bosque. La anciana le prometió que al día siguiente no saldría de su casa con las manos vacías, y la niña prometió cuidar de la casa y de los hijos de la anciana, que eran bestias hasta el día siguiente. Al día siguiente, la anciana estaba satisfecha y le dijo a la niña que subiera al desván y eligiera el cofre que quisiera. La niña vio toda clase de cofres en el desván, uno más bonito que otro, pero como no era avariciosa, eligió el más pequeño y feo y se marchó a casa. En el camino de vuelta, la niña se encontró con el perrito, el peral, el pozo y el horno, y cada uno de ellos le dio algo. Al llegar a casa, la niña abre la caja y de ella salen manadas de caballos, vacas y ovejas.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
La hija del viejo	Paseos, charlas	Tienen conversaciones.
Madre del bosque	Paseos, charlas	
Personajes que pidieron ayuda a la chica	caminar, hablar	Dale algo a la chica por su ayuda.

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propio personaje tarjeta:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas para 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.

La hija del viejo
Madre del bosque
Otros personajes

Caminar
stop
hable
Levante la mano
Opiniones expresas
Haga preguntas

Casa , bestias
perro
Peral
Bien
Horno

Las principales acciones de la historia

Divida el segmento de texto en trozos
Haz una lista de las cosas que necesitas
Archivos multimedia necesarios

Sugerencias:

- Discutir cómo se realizan los movimientos humanos
- Realizar algunos movimientos juntos; los niños deben percibir las fases de sus propios movimientos
- Recopila información sobre la vida en el campo en Rumanía hace unos 100-150 años.
- Construye figuras sencillas con piernas, brazos o boca móviles a partir de bloques ArTeC

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Plantilla Storyline
- lápiz

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: _____

✂

S14
T2
D7
L3-4
P4



- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 4 motores de corriente continua, 3 foto-reflectores IR, 6 sensores táctiles, 1 zumbador).
- Mapa mental o borrador de gráfico , Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

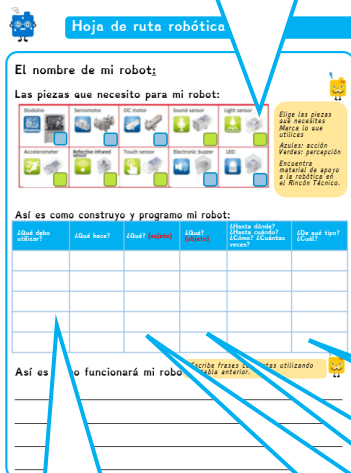
- habilidades motoras,
- resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida

- Recoge ideas sobre cómo se mueven los personajes.
- Recoger ideas sobre cómo representar la ayuda
- Construye figuras sencillas a partir de bloques ArTeC.

- 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.

- Programación del motor de CC
 - Fijar el poder, la dirección (2.a, 2.b)
 - Movimientos aleatorios (2.f)
- Uso de sensores táctiles (4.a, 4.b)
 - Mando a distancia compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- Zumbador (6.a, 6.b)
- 7. Fotoreflexor IR
 - 7.a) Prueba del foto-reflector IR
 - 7.b) Detección de obstáculos
- Utilización de números aleatorios (10.a)

Brazo (Madre del Bosque)
Cola (perro)
Ramas (el peral)
Puerta (el horno)



La niña y la Madre del Bosque son accionados directamente por un motor de corriente continua. Las bestias, el perro, el peral, el pozo y el horno son figuras estáticas.

La niña y la Madre del Bosque se mueven mientras se pulsán sus botones. El brazo de la Madre del Bosque se mueve hacia arriba y hacia abajo con un servomotor. Los demás están estáticos.

La niña puede moverse y detenerse mientras se pulsen los botones. El brazo de la Madre del Bosque se mueve hacia arriba y hacia abajo. Los demás personajes tienen partes móviles.

Cada uno de los robots está equipado con más y más sensores. Los robots son cada vez más complejos.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO LOS DRAGONCITOS (T1)

Ideas para robots con distintos niveles de programación

La niña y la Madre del Bosque son accionados directamente por un motor de corriente continua. Las bestias, el perro, el peral, el pozo y el horno son figuras estáticas.

PROG1

La niña y la Madre del Bosque se mueven mientras se pulsan sus botones. El brazo de la Madre del Bosque se mueve hacia arriba y hacia abajo con un servomotor. Los demás están estáticos.

PROG2

La niña puede moverse y detenerse mientras se pulsen los botones. El brazo de la Madre del Bosque se mueve hacia arriba y hacia abajo. Los demás personajes tienen partes móviles.

PROG3

Cada uno de los robots está equipado con más y más sensores. Los robots son cada vez más complejos.

PROG4



2- La Madre del Bosque

P1 Titiriteros

La niña se alimenta directamente del motor de corriente continua

El programa se inicia automáticamente al encender el robot.

- La chica avanza durante 3 segundos y se detiene.
- La Madre del Bosque, el perro, el peral, el pozo y el horno son figuras estáticas.

P2 Escena controlada manteniendo pulsado el sensor táctil

- La chica empieza pulsando el sensor táctil y sigue hasta que se pulsa el sensor táctil.
- Madre del Bosque es un robot estático con 1 servomotor, 1 zumbador y 1 sensor táctil.
- Su programa se iniciará en un pulsador, levanta el brazo durante 1 segundo, luego bajarlo y Buzzer sonará.

P3 Movimientos del servomotor

- La niña y la Madre del Bosque son como en P2.
- Los demás robots tienen partes móviles: el perro mueve la cola, las ramas del peral giran con un servomotor, el pozo mueve el "agua", el horno puede abrir su puerta.

P4 Protagonista de la consola

- La niña se controla mediante un mando a distancia con 4 sensores táctiles para avanzar-derecha-izquierda-parar.
- Madre del Bosque se controla mediante un mando a distancia con 3 sensores táctiles para avanzar-atrás-parar.
- Cuando la niña llega delante de un otro robot se detiene y el Buzzer sonará.
- El perro avanza durante 3 segundos, luego empieza a mover las orejas y ladra (Buzzer), el peral empieza a girar a diferentes velocidades, el pozo y el horno empiezan a moverse, el fuego está ardiendo (LED rojo).

