

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO EL CAMINO DE LA PEREZOSA (T3)

S14
T3
D10
L1 P3,6

Centrarse en:

- Creatividad (D10)



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)

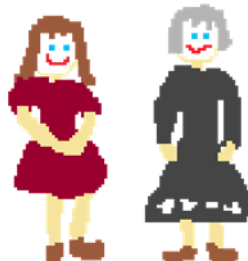
Campos de desarrollo:

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 EL CAMINO DE LA PEREZOSA (T3)

S14
T3
D10
L1 P7,8



Centrarse en:

- Creatividad (D10)

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:

Centrarse en:

- Motricidad
- Creatividad
- Orientación espacial

Además:

- 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 actuada.


LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO



S14
T1-3
L1



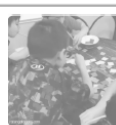
Algunas ideas – Comportamientos en diferentes situaciones

Representálo.
 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.

Representálo.
 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?

Averígualo y representa una situación con tu amigo.

¡Vamos a divertirnos!
 Te toca ser trabajador.



<https://ro.pinterest.com/pin/313793930301993478/>



LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO EL CAMINO DE LA PEREZOSA (T3)

S14
T3
D10
L2 P1,5



Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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

La hija de un anciano que fue enviada lejos por su madrastra volvió a casa con un montón de tesoros porque era servicial y trabajadora. Al ver esto, la anciana también envió a su hija a recorrer el mundo en busca de tesoros como la hija del anciano. Por el camino, al igual que su hermanastra, se encontró con un peral, un pozo, un horno y un cachorro, pero mala como era, no ayudó a ninguno de ellos. También llegó hasta la Madre del Bosque, donde no se preocupó de la casa ni de sus bestias, y al día siguiente eligió el cofre más bonito del desván de la anciana. En el camino de vuelta se encontró con el peral, el pozo, el horno y el perrito, pero ninguno de ellos le hizo regalos. Llegó a casa y junto con su madre abrió el cofre, del que salieron un montón de dragones que se las comieron a las dos. El anciano y su hija vivieron felices en paz y riqueza.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Anciano y anciana	Paseos, charlas	Mantienen una conversación antes de que la chica se vaya de casa.
La hija del viejo	Paseos, charlas	
Personajes que pidieron ayuda a la chica	caminar, hablar	Pide ayuda, la chica ayuda.

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 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.

Viejo, vieja
La hija del viejo
Otros personajes

Caminar
stop
hable
Levante la mano
Opiniones expresas
Haga preguntas

Casa
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: _____

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA
HIJA DEL VIEJO
EL CAMINO DE LA PEREZOSA (T3)

S14
T3
D10
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, 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

Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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

Sugerencias

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

¿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.

Temas relacionados en el Rincón técnico

- 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. Foto-reflector IR
 - 7.a) Prueba del foto-reflector IR
 - 7.b) Detección de obstáculos
- Utilización de números aleatorios (10.a)

[illegible]

La niña y el perro son accionados directamente por un motor de corriente continua. El anciano, el peral, el pozo y el horno son figuras estáticas.

PROG1

La niña y el perro se mueven mientras se pulsán sus botones. El brazo del anciano se mueve arriba y abajo con un servomotor. Los demás están estáticos.

PROG2

La niña puede moverse y detenerse mientras se pulsán los botones. El brazo del anciano 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

LA HIJA DE LA VIEJA Y LA HIJA DEL VIEJO EL CAMINO DE LA PEREZOSA (T3)

S14
T3
D10
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

La niña y el perro son accionados directamente por un motor de corriente continua. El anciano, el peral, el pozo y el horno son figuras estáticas.

PROG1

La niña y el perro se mueven mientras se pulsán sus botones. El brazo del anciano se mueve arriba y abajo con un servomotor. Los demás están estáticos.

PROG2

La niña puede moverse y detenerse mientras se pulsán los botones. El brazo del anciano 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



1- El viaje de la chica trabajadora

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.
- El anciano, la anciana, 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.
- El perro da vueltas mientras se pulsa el sensor táctil que hay en él.
- El anciano 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 chica, el viejo como en P2.
- Los demás robots tienen partes móviles: el perro mueve la cola, las orugas del peral giran sobre ruedas, 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.
- 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 la cola, ladra (Buzzer), el peral empieza a girar a diferentes velocidades, el pozo y el horno empiezan a moverse, el fuego arde en el horno (LED rojo)
- El anciano funciona de la misma manera que en P3.

