

VACACIONES CON CANELA CASA, DULCE CABINA (T4)

En foco:

- Pensamiento computacional – habilidades para la vida (D6)

S15
T4
D6
L1 P3



Tarea 1: Construir un camión de bomberos o una instalación interior/exterior
¿Cómo se puede prevenir un incendio? ¿Qué hacer en caso de incendio? ¿Qué materiales se pueden utilizar para combatir el fuego? ¿Qué indican las indicaciones en la caja de sustancias inflamables?

¡No hay una respuesta incorrecta!

Puedes utilizar ideas del Bazar de ideas, aplicar tus propias ideas o dejar que los niños encuentren una solución utilizando su creatividad.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Pueden utilizar materiales reciclados, textiles, cartón, pegamento, editor de imágenes Canva (I15).
- Hablar de las medidas para prevenir un incendio.
- Una vez hecho el daño, ¿cómo evitamos que el fuego se propague?

Para más detalles, consulte las páginas de Ideas.

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Protección del medio ambiente
- Comunicación
- Competencias sociales

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: ciencia, arte, técnica



Tarea 2: Tradiciones populares
Hacer un plato de papel decorado con un motivo popular, pintar una camiseta, crear una casa de campo o colorear el motivo popular. Hablar de la importancia de las tradiciones y costumbres populares.

¡No hay solución incorrecta!

¡Se pueden utilizar cualquier herramienta o material! Puedes utilizar las ideas y materiales sugeridos en el Bazar de Ideas, utilizar tus propias ideas o dejar que los niños encuentren una solución utilizando su creatividad.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Pueden utilizar materiales reciclados, textiles, cartón, pegamento, editor de fotos Canva, etc. (I4)
- Pueden colorear un motivo folclórico (I8)
- Destacar la importancia de los eventos y costumbres para ayudar a mantener unida a la comunidad

Los detalles de las diferentes soluciones se pueden encontrar en las Hojas de ideas.

Toma fotos de las construcciones en curso y terminadas.

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Educación para la sostenibilidad
- Habilidades motoras finas
- Enfoque
- Inteligencia emocional

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: arte, técnica, informática, idioma



Cómo gestionar el resultado:

Cuelga los dibujos en la pared, en un póster grande, y pide a los niños que los ordenen según una regla que ellos decidan. Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de caídas. ¡Pon una etiqueta con el nombre del grupo!



VACACIONES CON CANELA CASA, DULCE CABINA (T4)

S15
T4
D6
L2 P3



Centrarse en:

- Pensamiento computacional – habilidades para la vida (D6)

Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- organización del trabajo en grupo

Sugerencias

- Identificar los personajes del texto, con especial énfasis en los puntos principales de la trama, los rasgos de los personajes, las emociones y los movimientos.
- Cumplimiento de las normas de seguridad contra incendios.
- Materiales inflamables.
- ¿Qué hacer para prevenir un incendio?
- La tradición.
- La importancia de coleccionar objetos antiguos.
- ¿Por qué es importante el museo?
- Casa de campo.
- Tomar notas.

Hogar, dulce cabaña
Fue maravilloso en Grecia. Cuando terminaron nuestras vacaciones, no veía la hora de volver a casa. Extrañaba a Málna y a Bukta. Ahora yo, la mona Canela, escribiré la historia de nuestra llegada. En Bratislava, Málna y Bukta nos recibieron en el aeropuerto. Era una anciana de hermoso cabello blanco, se llamaba Hannamami, en realidad Hanna, y era la abuela de Emma. Nos invitó a Liptov, debajo de los Tatras. El equipaje de Pali y Emma ya estaba en el coche. Estaban esperando a Gyuri. Me saltaré el nuevo equipaje y el viaje a Lipton, y empezaré con nuestra entrada en la cabaña. En la cocina había un horno grande y bonito donde se había horneado pan y otras delicias. Hannamami me dijo que cuando se calentaba bien, no había en el mundo un ganso tan delicioso como el suyo. Las paredes estaban decoradas con tazas pintadas con motivos florales, las ventanas estaban cubiertas con cortinas bordadas y en la pared blanca junto a la mesa, también bordada, había un paño con la siguiente inscripción **DONDE HAY TRABAJO, HAY ÉXITO**. Desde la fabulosa cocina entramos en la llamada Gran Sala. En las tres camas había enormes torres de edredones. «Son edredones hechos de plumas. Solían utilizarse para hacer colchas. No había calefacción en la cabaña por la noche, pero aun así teníamos calor», explicó Hannamami. «La cabaña lleva aquí doscientos años. Todo lo que ves a tu alrededor es cultura y tradición popular». «La tradición son en realidad hábitos que aprendimos de nuestros padres desde la infancia, y ellos aprendieron de sus padres», señaló Málna. Hannamami sacó una cerilla y encendió una lámpara de queroseno. «¡Cuidado con el queroseno!», advirtió Hannamami. «Precisamente este tipo de lámparas eran la causa más común de los incendios en las cabañas». Ni siquiera había terminado cuando se oyó un grito desde fuera: «¡Arde!». Salimos corriendo de la casa. A lo lejos, al final del pueblo, una de las cabañas estalló en llamas y un humo negro se elevó hacia el cielo. La gente estaba apagando las llamas con cubos de agua. Canela pronto levantó sus patas delanteras por encima de mi cabeza y susurró suavemente: «¡Abraka dabraka!». Entonces el agua llovió sobre las llamas desde la nube que apareció sobre la cabaña. Al poco tiempo, las llamas se redujeron a humo blanco y la nube negra desapareció tan pronto como apareció. La cocina estaba chamuscada, pero no quemada. «¡Hurra, lo conseguimos!», grité. Málna me susurró al oído: «Canela, ojalá siempre hicieras magia así. Gracias a esto, has salvado una parte de la cultura popular».

Personaje	Características	Acciones
Canela	Amistoso de cuento de hadas Travieso pícaro	Viajar ser curioso hechizar apagar el fuego tomar notas
Ropi y sus amigos	interesados	Viajar dar consejos
Hannamama	Anciana Guardiana de la tradición	mostrar la casa y las antiguas costumbres y objetos
Señor en el tractor	asustado	Asustarse Correr

Cómo usar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- recopila los elementos del entorno, otros accesorios, cosas que construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales de la construcción del robot

Los alumnos pueden usar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si es necesario.

**Canela, Ropi, amigos
Hannamama, aldeanos
Objetos viejos**

**Viajar
Ir por la casa
libre
Hacer magia- apagar
fuegos**

**Casa
Aldea
Casa en llamas
Cubo**

**Las principales acciones
de la historia
Divide el segment de
historia en partes
Haz una lista de las cosas
necesarias
Archivos multimedia
necesarios**


 Tu nombre: _____
 Estoy construyendo: _____

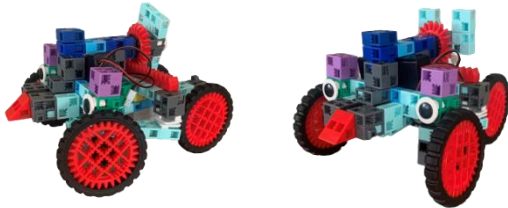

 Tu nombre: _____
 Asegúrate de que tu robot es capaz de: _____


 Tu nombre: _____
 También debería haber: _____


 Tu nombre: _____
 Reflexiona: _____

VACACIONES CON CANELA CASA, DULCE CABINA (T4)

S15
T4
D6
L3-4
P4



Enfoque:

• Pensamiento computacional –
habilidades para la vida (D6)

Objetivos de la lección:

- Resolución de problemas
- Toma de decisiones

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (al menos placa base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 1 servomotor, 1, 2 ó 5 sensores táctiles, 1 fotorreflector IR).
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

Caminar, levantar la mano o un objeto, mover la boca

- Hable con los niños sobre cómo se mueven las personas y los coches
- Lo más importante es prevenir incendios.
- A menudo no podemos saber lo inflamable que es un material, por lo que siempre debe leer las instrucciones del embalaje.

¿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.

Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Accesorios	Sensores	IC control	Controladores	Actuadores	Alimentación	Conexión	Almacenamiento	Comunicación	Alimentación	Almacenamiento	Comunicación

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué tipo de robot?	¿Qué hace?	¿Qué sensor?	¿Qué IC control?	¿Qué controlador?	¿Qué actuador?	¿Qué alimentación?	¿Qué conexión?	¿Qué almacenamiento?	¿Qué comunicación?	¿Qué alimentación?	¿Qué almacenamiento?	¿Qué comunicación?

Así es como funcionará mi robot:

Escribe frases completas utilizando la tabla anterior.

Viajar
ver cabina
Conversación
Correr
hacer hechizo - extinción
de incendios
movimiento del tractor

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de corriente continua (2.a, 2.b)
- Programación del servomotor (3.a, 3.b)
- Pruebas y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilización de un fotorreflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
 - Robot que camina por un laberinto (7.h)
- Pruebas y programación del sensor de sonido (9.a)
 - Activar el robot con sonido (9.b)
- Uso del LED (5.a)
 - Parpadeo (5.b)

Ropi, canela, amigos, aldeanos, tractor, coche o avión, figuras móviles « teatro de marionetas»

PROG1

Cinnamon, Ropi y sus amigos viajan en coche a Hannamama.

PROG2

Hannamama muestra la lámpara de queroseno. Los niños recorren la cabaña.

PROG3

Los niños salen corriendo de la casa, Canela hace llover junto a la casa en llamas, llega el tractor, pero el conductor del tractor le tiene miedo a Canela.

PROG4

VACACIONES CON CANELA CASA, DULCE CABINA (T4)

S15
T4
D6
L3-4
P5

Ideas para robots con diferentes niveles de programación

Ropi, canela, amigos, aldeanos, tractor, coche o avión, figuras móviles « teatro de marionetas»

PROG1

Cinnamon, Ropi y sus amigos viajan en coche a Hannamama.

PROG2

Hannamama muestra la lámpara de queroseno. Los niños recorren la cabaña.

PROG3

Los niños salen corriendo de la casa, Canela hace llover junto a la casa en llamas, llega el tractor, pero el conductor del tractor le tiene miedo a Canela.

PROG4



Canela y sus amigos en la cabaña

P1. Teatro de marionetas

- Construir los personajes de la escena
- Su cabeza, brazos y boca pueden moverse axialmente
- Todos los personajes son móviles

P2. Llegada a la casa de Hannamama

- a.) El avión aterriza
- Construir un avión que se mueve en pendiente
 - Movable por engranajes
- c.) El coche se dirige hacia la cabaña
- Se mueve hacia adelante con motores de corriente continua
 - Los pasajeros pueden mover sus manos, pies y cabeza en él

P3 Maravillosa cabina

- a.) Hannamama muestra la lámpara de petróleo
- La lámpara se enciende (parpadea) cuando Hannamama presiona el sensor táctil
- b.) Los niños construidos sobre una base de robot caminan por la casa
- 3 IR para ayudar a evitar obstáculos

P4 Lucha contra incendios

- a.) Ponemos un timbre en la casa en llamas
- suena el timbre
 - Si el robot utilizado en P2 c.) emite un sonido (viajaban en un coche), se dirige a la casa en llamas (los niños salen corriendo de la casa)
- b.) El mono hace magia sobre una base de robot
- El mono mueve sus dos brazos utilizando 2 servomotores,
 - Cuando levanta el brazo, su ojo se ilumina (2 LED en lugar del ojo)
- c.) Llega el tractor
- 4 sensores táctiles para controlar el tractor (adelante, izquierda, atrás, derecha)
 - 2 LED para indicar si estás girando a la izquierda o a la derecha
- d.) Canela asusta al conductor del tractor
- Conductor del tractor con boca móvil
 - El IR orientado hacia delante en el tractor detecta a Canela y el conductor del tractor abre la boca (asustado)
 - Si hay un timbre instalado, también puede emitir sonido

