

VACACIONES CON CANELA

PRIMEROS AUXILIOS (T5)

S15
T5
D3
L1 P3



En foco:

- Orientación espacial (D3)

Tarea 1: Crear una infografía 2D/3D

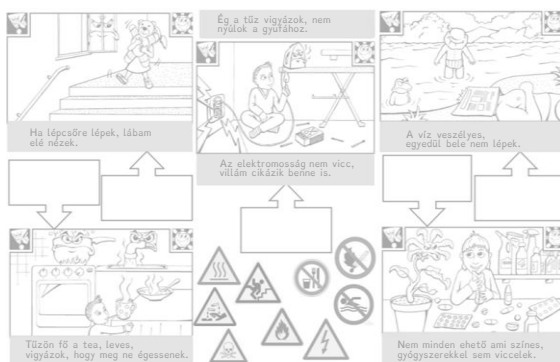
La infografía podría tratar sobre las reglas básicas del ciclismo o la prevención de accidentes.

¿En qué situaciones pueden ocurrir accidentes?

¿Qué hacer en caso de accidente?

¡No hay 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 usar materiales reciclados, textiles, cartón, pegamento, editor de imágenes Canva (I8)
 - ¡Hablad de los errores más comunes que conducen a accidentes de tráfico!
 - Ayudad a James con el tratamiento y la curación de sus heridas (I8)
- Para obtener más detalles, consultad las páginas de Ideas.**

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Prevención de accidentes
- Primeros auxilios
- Comunicación
- Habilidades cívicas

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: ciencias, arte



Tarea 2: Hacer un juego de memoria

El «Pequeño rescatador» / «Conduce con inteligencia» juego de memoria demuestra primeros auxilios / normas de tráfico. Actuar una llamada de emergencia. Preparar un botiquín de primeros auxilios / bolsa médica / casco.

¡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:

- ¡Comprar un botiquín de primeros auxilios! ¡Hablar de para qué sirve! ¡Comprobar la fecha de caducidad de cada uno! (I8)
 - Cada equipo simula una situación de lesión, y el otro equipo tiene que reconocer el problema y ocuparse de él. El equipo que simula el equipo «lesionado» también puede desempeñar el papel de la persona que responde a la llamada al 112.
- Los detalles de las diferentes soluciones se pueden encontrar en las hojas de ideas.**
- Tome fotos de las construcciones en curso y terminadas.**

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Primeros auxilios
- Habilidades motoras finas
- Enfoque
- Inteligencia emoción

Además:

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



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

PRIMEROS AUXILIOS (T5)

S15
T5
D3
L2 P3



Primeros auxilios

En un hermoso día de verano, experimentamos algo que un colegial no suele hacer. Queríamos dar un paseo en bicicleta, pero Canela no sabía montar en bicicleta, así que Bukta quería ponerla en la cesta que estaba montada en el manillar de la bicicleta. Canela, agarró mi bicicleta y volvió a pedalear. Ni siquiera había recorrido un metro y, de repente, ¡bum! Cayó. Inmediatamente levantó la pata y supimos que iba a hacer algo mágico. De repente, docenas de globos de colores inflados se ataron a mi bicicleta, elevando la bicicleta y a la mona en el aire. Nos quedamos sin aliento. Afortunadamente, la mona bajó lentamente ambas patas y la bicicleta comenzó a descender, aterrizando de forma segura. «¡Ya basta, Canela!», dijo Bukta en voz alta y la metió en la cesta. Se puso el casco en la cabeza y le dio uno al mono también. «¡Ay! ¿Por qué me das esa olla?», se defendió. «No deberías montar en bicicleta sin casco». Por fin nos pusimos en marcha. El carril bici terminaba en un cruce. Había una señal que decía **SALIR DEL CARRIL BICI**. «¿Por qué te has parado?», bufó la mona. «Después de todo, no vienen coches, podríamos cruzar más rápido en nuestras bicis». «Hay que seguir las reglas. ¡Estamos en una ciudad, no en la selva!», dijo Ropi. La insubordinada Canela volvió a levantar la pata y murmuró algo entre dientes. De repente, el entorno cambió. ¡Nos encontramos en algún lugar de la selva africana! «Ahora estamos en la selva, aquí no hay restricciones. ¡Puedes subirte a la bici! – «Escucha, Canela, ¿y el león?», noté con miedo. «Chicos, el león viene», susurró Bukta con el rostro pálido. Afortunadamente, cuando el león estaba a punto de saltar, la mona canceló rápidamente el hechizo y la jungla desapareció con el león. Después de cruzar el cruce, volvimos a nuestras bicicletas y seguimos por el carril bici hasta el parae. Pasamos a dos compañeros de clase que estaban reparando sus bicicletas. Pronto se oyó un fuerte «¡Cuidado!» y dos chicos nos adelantaron a una velocidad de locos. Ninguno de ellos llevaba casco. Se volvieron con una sonrisa en la cara, orgullosos de sí mismos por habernos adelantado así, y de repente ¡BUM! Se cayeron de la bici y se golpearon contra el suelo. Cuando nos acercamos a los chicos, vimos que uno de ellos solo tenía la nariz hecha polvo, pero el otro no se movía en absoluto. Me incliné y puse mi oreja en su cara. Su respiración era muy superficial. Lo puse de lado para asegurar su vía respiratoria. «¡Llama al 112!», le dije a Ropi. Pronto se oyó la sirena de una ambulancia. Frenó cerca de nosotros y el médico y el conductor saltaron. El médico evaluó rápidamente la situación y abrió su bolsa, le dio al chico que yacía en el suelo un aparato de respiración y una inyección, después de lo cual recuperó la conciencia por un tiempo. Prometí acompañar al otro niño a casa y se informó a los padres del niño herido de que lo habían llevado al hospital. «¿Dónde está Canela?», preguntó de repente Ropi. Un mono saltaba sobre el techo de un coche que se alejaba. Era Canela. «¿Y ahora?», gritó Bukta. «No podemos hacer nada ahora. Quizás Canela pueda encontrar el camino a casa por sí misma». Suspiré.

Enfoque en:

- Orientación espacial (D3)

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.
- ¡Hablar de las situaciones en las que pueden ocurrir accidentes!
- ¡Hablar de los errores más comunes que conducen a accidentes de tráfico!
- Hablar de qué hacer en caso de accidente.
- ¡Revisar un botiquín de primeros auxilios!

Personaje	características	acciones
Canela	Amistosa de cuento de hadas Traviesa pícaro	Curiosear Hacer hechizos Saltar Tomar notas
Ropi y sus amigos	seguidores de las reglas	Monar en bici Ayudar
Compañeros de clase	no respetas las reglas	no llevar cascos en la cabeza, tener un accidente
Personal de ambulancia	lleva una bata blanca y un maletín médico	Cuida de los niños

Cómo utilizar 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 utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de personaje si es necesario.

Canela, Ropi, amigos, león, compañeros de clase, ambulancia

**una bicicleta despegada con globos
un casco
una señal de tráfico**

**bicicleta
cesta
ambulancia coche**

**Las principales acciones de la historia.
Divida el segmento de texto en piezas.
Haga 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: _____



- 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

caminar, levantar una mano o un objeto, tumbado de lado, controlar la bicicleta

- ¡Hablad de las situaciones en las que pueden ocurrir accidentes!
- ¡Hablad de qué hacer en caso de accidente!
- ¡Haced una lista de las normas de tráfico más importantes!
- Reconocer las señales de tráfico

- Orientación espacial (D3)

- Resolución de problemas
- Toma de decisiones

- 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.

[illegible]

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

Ropi, canela, amigos,
bicicleta, globo, coche
ambulancia, león con
figuras móviles
«teatro de
marionetas»

PROG1

Canela, Ropi y sus amigos montando en bicicleta por el carril bici

PROG2

Canela hace su magia,
las bicicletas surcan
los cielos.Un
compañero de clase
se cae.

PROG3

Se pide ayuda por teléfono, llega una ambulancia y se lleva al herido al hospital.

PROG4

VACACIONES CON CANELA PRIMEROS AUXILIOS (T5)

S15
T5
D3
L3-4
P5

Ideas de robots para diferentes niveles de programación

Ropi, canela, amigos, bicicleta, globo, coche ambulancia, león con figuras móviles
«teatro de marionetas»

PROG1

Canela, Ropi y sus amigos montando en bicicleta por el carril bici

PROG2

Canela hace su magia, las bicicletas surcan los cielos. Un compañero de clase se cae.

PROG3

Se pide ayuda por teléfono, llega una ambulancia y se lleva al herido al hospital.

PROG4



Cinnamon y sus amigos en el carril bici

P1. Teatro de marionetas

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

P2. Viaje en bicicleta

- a.) Los amigos van a dar un paseo en bicicleta
- Los niños montan en bicicleta por el carril bici
 - Cinnamon sentada en la cesta

b.) Cinnamon hace magia

- Levanta la mano con un servomotor
- la bicicleta se eleva con el globo (se mueve cuesta arriba con la ayuda de una rueda dentada)

P3. Respetar las normas de tráfico

- a.) colocar la bicicleta en la plataforma del robot
- Avanzar con motores de corriente continua
- b.) Cuando llega a una línea negra, se detiene (final del carril bici)
- detecta la línea negra mediante 1 IR
- c.) coches que circulan por la carretera
- construir un coche pequeño con marchas
 - construir un coche robot que siga una línea (2 IR orientados hacia abajo)
- d.) semáforo
- Usar 3 LED
 - los 3 LED parpadean uno tras otro

P4 Primeros auxilios

- a.) el ciclista tiene un accidente
- una bicicleta suena (1 zumbador) cuando detecta un obstáculo (1 sensor táctil) y se detiene
- b.) el ciclista detecta un objeto pero ya no puede detenerse y se cae
- 1 con servomotor inclinado hacia la derecha
- el otro ciclista hace una llamada telefónica
- c.) Llega la ambulancia
- 4 sensores táctiles para controlar la ambulancia (adelante, izquierda, atrás, derecha)
 - 2 LED para indicar si estás girando a la izquierda o a la derecha

