

BOBULA PIJAMAS MILAGRO (T2)



S16
T2
D7
L1 P3

Centrarse en:

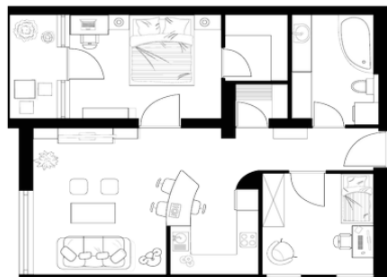
- Física, robótica, ingeniería (D7)

Tarea 1: Hacer un plano

Dibuja el plano de una casa unifamiliar en una hoja de papel. Nombra las habitaciones. Presta atención a las dimensiones.

¡Cualquier solución es buena!

Se puede utilizar cualquier 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:

- Dibuja un lado de un bloque de construcción y un lado de una caja de cerillas.
- Reducir/ampliar a la mitad los lados de los objetos del ejercicio anterior.
- Haz un plano (I5)
- ¿Qué es una sala blanca?

Para más información sobre las distintas soluciones, consulta las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Habilidades motoras
- Creatividad

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignaturas: geometría, etnografía
- Gestión del talento



Tarea 2: Construir una casa

Construye una casa basándote en el plano del ejercicio 1. Trabaja en parejas. Construye un pueblo con las casas.

¡Cualquier solución es buena!

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:

- Pueden utilizar materiales reciclados, textiles, cajas, cartón, piedras, pegamento de goma, etc. (I5)
- ¿Cómo podemos hacer que nuestra casa sea ecológica?

Para más detalles sobre las distintas soluciones, ¡consulta las fichas de ideas!

Haz fotos de las obras en curso y terminadas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Habilidades motoras
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura - arte, educación tecnológica
- Gestión del talento



Cómo gestionar la producción:

Graba en vídeo la situación representada.

BOBULA PIJAMAS MILAGRO (T2)



S16
T2
D7
L2 P3

Pijama milagroso

Bobula se sentía como una foca. La abuela la lavó, porque estaba más embarrada que un rábano. Lo peor era que la abuela siempre dejaba entrar poca agua en la bañera. Cuando Bobula se levantaba, el agua no le llegaba ni a los tobillos. Ni el pato más pequeño podía bañarse con tan poca agua.

- Bobula, la hora del cuento de esta noche se ha cancelado -dijo el abuelo después de cenar-. - Nos vamos al mercado muy temprano.

Bobula tenía lágrimas en el rabillo del ojo. Casi se le había caído una cuando el abuelo dijo que le iba a enseñar algo que nunca había visto. La cogió de la mano y la llevó a la habitación delantera. La habitación delantera también se llamaba la habitación limpia y siempre se mantenía en gran orden.

Nadie entraba en esta habitación y, si lo hacían, tenían que quitarse las zapatillas en la puerta. Así que entraban en la misteriosa habitación. Descalzos, por supuesto. En silencio, no fuera que la abuela los descubriera. El abuelo abrió uno de los armarios altos. Tarareó un rato, luego rebuscó en el armario, sacó algo, cerró la puerta del armario y salieron. Sin embargo, a Bobula le habría gustado mirar con un poco más de cuidado, porque se habían dejado muchas cosas por descubrir. Lentamente, el abuelo desplegó la prenda que había sacado del armario.

- ¡Pijamas! ¡Pijama de rayas! - gritó la niña.

- ¡Es un pijama milagroso!

- ¿Un pijama milagroso? - susurró Bobula, e incluso su respiración se hizo más tranquila.

- Sí, era de tu madre. ¡Pruébatelo! - Bobula se puso con cuidado el pijama milagroso, pero le quedaba largo. El abuelo levantó las mantas y Bobula saltó a la cama.

- ¿Te hace invisible? - preguntó entusiasmada. - No, pero si duermes con este pijama, por la mañana serás más grande. - Mientras se dormía, sintió que sus brazos y piernas eran cada vez más largos.

Centrarse en:

- Física, robótica, ingeniería (D7)

Objetivos de la lección:

- Comprensión de textos
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Organización del trabajo en grupo

Personaje	Características	Acción
Bobula	Le gustan los cuentos	Consigue un pijama quiere ir al mercado
Grandpa and Grandma	viejo amable aman a su nieta	cultivar hortalizas asesorar
pyjama	a rayas	grande

Sugerencias

- Identifica a los personajes del texto, haciendo especial hincapié en los puntos principales de la trama, los rasgos de carácter, las emociones y los movimientos.
- ¿Qué hacemos antes de acostarnos por la noche?
- ¿Por qué madrugar cuando se va al mercado?
- ¿Has ido al mercado?

Cómo utilizar la ficha 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 que hay que construir
- reflexiona sobre las fases, las herramientas y los materiales de construcción del robot

Los alumnos pueden utilizar más piezas de cada parte de la ficha de personaje si es necesario.

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: _____

✂-----✂

Bobula
Abuelo
Abuela

habitación limpia, pijama

abre
duerme
crece

Las principales acciones de la historia
Dividir el segmento de texto en trozos
Hacer una lista de las cosas necesarias
Archivos multimedia necesarios

BOBULA PIJAMAS MILAGRO (T2)



S16
T2
D7
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figura con
extremidades
desplegables

PROG1

Las extremidades de la
figura se despliegan
mediante servomotores

PROG2

Las extremidades
desplegables servo
motorizadas de la
figura crecen
aleatoriamente

PROG3

Las extremidades de
la figura crecen con
un mecanismo de
engranajes y raíles de
transmisión

PROG4

El pijama milagro hace crecer a Bobula

P1 Figura desplegable

- Bobula se sienta en la cama.
- Figura con ejes que permiten desplegar los brazos y las piernas, como si estuviera creciendo.

P2 Figura con servomotor

- La figura se construye de forma similar a la P1.
- Sus brazos y piernas se despliegan (crecen) mediante un servomotor cada uno (4 en total)

P3 Miembros que crecen aleatoriamente

- La figura se construye de forma similar a P2.
- Al igual que en P2, el robot se pone en marcha mediante un sensor de sonido.
- Las extremidades se despliegan (crecen) en un orden aleatorio, es posible que una de ellas no crezca en absoluto.

P4 Mecanismo de accionamiento

- Construimos la figura con sus extremidades unidas a raíles de accionamiento.
- Los raíles se mueven mediante engranajes accionados por un servomotor cada uno.
- Conectamos un sensor de sonido al robot. Las extremidades crecen un poco con cada señal sonora.

