

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L1 P3

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea 1: Memoria de gato con Beebots

Los alumnos juegan con los Beebots individualmente o en pequeños grupos. Las cartas de gato más grandes se colocan debajo de una alfombrilla transparente del Beebot, las más pequeñas se utilizan para formar un montón. Los jugadores sacan una carta del montón, observan la imagen y dirigen el Beebot a la pareja correspondiente.

Todas las soluciones son correctas.

Puedes utilizar las imágenes del bazar de ideas o imprimir tus propias imágenes.



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Imágenes listas para usar para las tarjetas Beebot-MemoryCat

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

CONSEJOS

1. Coloca varias alfombrillas una junto a otra para ampliar el campo
2. La alfombrilla transparente del BeeBot puede sustituirse por un film transparente para mesa. Dibuja una cuadrícula de 15x15 cm con un rotulador resistente al agua.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación
- Pensamiento analítico
- Creatividad

Además:

- Atención, memoria
- Concentración
- temática - educación visual
- Desarrollo del talento

Tarea 2: Origami de gato

Los alumnos ven el vídeo y doblan las figuras de gato. El vídeo puede reproducirse lentamente o detenerse repetidamente para que los niños puedan seguir el proceso.

La tarea puede hacerse más compleja para los alumnos mayores o para los niños con talento si primero se reproduce el vídeo a velocidad normal y sólo después se inicia el plegado.

Para el desarrollo del lenguaje, los alumnos también deben formular verbalmente los pasos necesarios antes de empezar con el trabajo de plegado.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes figuras de gatos para plegar
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Orientación
- Memoria

Además:

- Atención
- Concentración
- temática - Artesanía técnica
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las figuras de papel terminadas y escanea las tarjetas BeeBot que hayas hecho tú mismo.

Organice una exposición en el aula o pruebe las cartas con otros grupos.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L1 P4

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea 3: Redacción del periódico

Los alumnos conocen el día a día de la redacción de un periódico. Se meten en el papel de redactor jefe, planifican la portada, contratan periodistas y ponen en marcha nuevas secciones. Las posibilidades de juegos de situación son infinitas.

Todas las soluciones son correctas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!



designed by freepik

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Juegos de situación
- Preguntas sobre ideas

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Vocabulario, expresividad
- Creatividad

Además:

- Atención, memoria
- Concentración temática - Lengua materna
- Desarrollo del talento

Tarea 4: Planificar un parque infantil para gatos

Los alumnos planean y diseñan un patio de recreo para gatos u otros animales de pasatiempo. Investiguen juntos en Internet qué necesidades tienen los animales seleccionados.

Todas las soluciones son correctas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes zonas de juego para gatos
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

Los detalles de las distintas soluciones figuran en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención a los detalles
- Concentración temática - Artesanía técnica
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las piezas acabadas.

Organiza una exposición o una tienda de animales en el aula.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L1 P6

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea 5: Tangram del gato

Los alumnos se familiarizan con el juego del tangram. Un cuadrado se corta en siete figuras planas diferentes. Se pueden construir figuras a partir de los cinco triángulos de diferentes tamaños, el cuadrado y el paralelogramo. Esta vez sólo se forman figuras de gatos.

Se imprimen las tarjetas, se envuelven en papel de aluminio y se abren. El juego puede hacerse más complejo si los alumnos observan la imagen durante un rato y luego tienen que colocarla de memoria.

Si las tarjetas se imprimen en blanco y negro o sólo se muestran las siluetas, se pueden fomentar otras funciones cognitivas.

Todas las soluciones son buenas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas, ¡o inventa nuevas figuras!

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Figuras Tangram con dibujos de gatos
- Cuadrado tangram para cortar (si no se dispone de un juego tangram de madera, plástico, ...)

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación
- Memoria
- Análisis-Síntesis
- Creatividad

Además:

- Concentración
- temática - Artesanía, educación visual
- Desarrollo del talento



Tarea 6: Hacer un marcapáginas

Los alumnos diseñan un marcapáginas con forma de gato.

¡Todas las soluciones son buenas!

Utiliza las plantillas del bazar de ideas o deja volar la creatividad de los niños.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes marcadores
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención
- Concentración temática - educación visual
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las piezas acabadas.
Organiza una exposición o una tienda de animales en el aula.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L2 P3



Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivos de la lección:

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

Se oyeron ladridos furiosos cerca de ellos. Ambos levantan la vista. Un gran pastor alemán corría detrás de algo, pero no podían distinguir qué era. Desapareció entre dos coches aparcados y el perro corrió tras él. Al instante siguiente se oyó un crujido salvaje en el alto olmo cercano a los coches. (...)

Tibble y el señor Smith siguieron mirando hacia arriba un momento. Y ahora vieron algo muy alto entre las hojas nuevas.

Una pierna. Una pierna con una media elegante y un zapato brillante de tacón alto en el pie.

"Cielos", dijo el Sr. Smith. "Es una dama".

"No puede ser", dijo Tibble. "¿Tan alto? ¿Cómo ha subido tan rápido?"

Ahora también apareció un rostro. Una cara asustada con grandes ojos asustados y masas de pelo rojo.

"¿Se ha ido?", llamó.

"¡Se ha ido! ¡Baja!" Tibble volvió a llamar.

"Estoy demasiado asustada", gimió. "Está muy lejos".

Tibble miró a su alrededor. Había una furgoneta aparcada cerca. Con cautela, subió al techo de la furgoneta y estiró una mano todo lo que pudo. La mujer se arrastró lentamente hasta el extremo de su rama, luego bajó a otra y agarró la mano de Tibble.

Resultó ser tremendamente ágil. De un salto se encaramó al techo de la furgoneta y, de otro, bajó a la calle.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Tibble, Sr. Smith	Amable, asombrado, servicial	Habla, ve al árbol, ayuda a la señora a bajar.
Minou	Jovencita, puede correr y trepar rápido	Corre rápido, sube al árbol, salta hacia abajo
Marsh	Perro agresivo	Corre tras la dama, ladra

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 por construir
- reflexiona sobre las fases, herramientas y materiales de construcción del robot

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

Sugerencias

- Discutir cómo se mueven las personas, realizar juntos algunos movimientos de piernas y brazos y hacer que los niños observen las fases de sus propios movimientos.
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles a partir de bloques ArTeC
- Mirad juntos fotos de perros agresivos que ladran. ¿Qué postura es típica de este comportamiento? Estudiad juntos el lenguaje corporal de los perros.

Materiales propuestos

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

Tibble, Sr. Smith
Minou, Marsh

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: _____

✂

moverse, hablar,
levantar las manos,
subir/bajar, saltar

Árboles, coches,
furgonetas, casas, banco
en la plaza

Las principales acciones
de la historia
Archivos multimedia
necesarios
Divida el segmento de
texto en trozos
Haz una lista de las
cosas que necesitas

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L3-4
P4



Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores CC, ruedas, 2-3 servomotores, 1 sensor táctil, 1 ó 2 fotorreflectores IR, 1 ó 2 zumbadores).
- Mapa mental o borrador de gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

- Piensa en los gestos que utilizan las personas y los animales cuando tienen miedo o huyen
- Recopilar formas de controlar el robot para que se desplace por una ruta determinada (caminar entre los coches aparcados).
- Recopilar formas de reconocer cuándo el robot llega a un objeto (árbol).

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivo de la lección:

- Motricidad
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Habilidades para la vida

¿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.

Brazo
Avanzar
Reconocer un obstáculo
Escalada



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Así es como construyo y programo mi robot:

Así es como funcionará mi robot:

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de CC
 - Bobinar el motor hasta que el sensor detecte un cambio (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover el brazo o la cola hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- 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)
 - Robots de trazado de líneas con 1 fotorreflector IR
 - Robots que recorren laberintos
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)
- Utilización de números aleatorios (10.a)

Figura estática: Mr Smith o Tibble, que pueden mover los brazos

PROG1

Minou corre hacia el árbol e intenta trepar estirando las manos.

PROG2

Marsh corre, cuando reconoce el árbol, se detiene y ladra

PROG3

Minou corre a lo largo de una línea, Marsh la sigue, corre tras ella y ladra

PROG4

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO UNA EXTRAÑA DAMA (T1)

S19
T1
D2
L3-4
P5



Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figura estática: Mr Smith o Tibble, que pueden mover los brazos

PROG1

Minou corre hacia el árbol e intenta trepar estirando las manos.

PROG2

Marsh corre, cuando reconoce el árbol, se detiene y ladra

PROG3

Minou corre a lo largo de una línea, Marsh la sigue, corre tras ella y ladra

PROG4

Tibble, Sr. Smith, Minou, Marsh

P1 Tibble, Sr. Smith

- Cifras estáticas
- Construir a Tibble o al Sr. Schmitt, que pueden mover sus brazos mecánicamente sobre ejes.

P2 Minou

- Construye a Minusch, se mueve sobre ruedas, impulsada por 2 motores de corriente continua
- Ajusta el tiempo de funcionamiento de los motores para que se detenga delante del árbol
- Levanta las manos e intenta subir (utiliza servomotores para ello)

P3 Pantano

- Construir Marsh, el perro agresivo
- Funciona con la ayuda de dos motores de corriente continua
- Con un fotorreflector IR, se detiene cuando reconoce el árbol
- Se detiene en el árbol y ladra (timbre)

P4 Minou y Marsh

- Minou sigue una línea y corre hacia el árbol
- Marsh sigue a Minou, con la ayuda del fotorreflector IR corre tras Minou
- Ladra
- Minou se sienta en lo alto del árbol y cuelga las piernas (servomotores)
- Marsh corre alrededor del tronco del árbol y ladra

