

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO LA HERMANA PELIRROJA (T5)

S19
T5
D11
L1 P4

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea 1: 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!



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 2: 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 LA HERMANA PELIRROJA (T5)

S19
T5
D11
L1 P5

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea3: Nombres de gatos

Los alumnos inventan divertidos nombres de gatos. Se fomenta la conciencia lingüística. Se piden nombres aliterados, nombres como ejemplos de distintos fenómenos gramaticales.

Todas las soluciones son buenas.

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

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Ficha con dibujos de gatos

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Vocabulario, gramática
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Lengua materna
- Desarrollo del talento



Tarea 4: Fabricación de juguetes para gatos

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

Todas las soluciones son buenas.

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

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes juguetes para gatos
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención
- 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 LA HERMANA PELIRROJA (T5)

S19
T5
D11
L1 P6

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



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 LA HERMANA PELIRROJA (T5)

S19
T5
D11
L2 P3



Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)

Objetivos de la lección:

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

Su hermana pelirroja corría hacia ella. Había cogido uno de los zorzales crepusculares del jardín delantero. En el mismo instante, Tibble y Bibi estaban de pie junto al seto delantero, pero Minou no lo sabía. Su hermana se acercó trotando triunfante.

No podía decir nada con la boca llena de tordo, pero en sus ojos se veía que pensaba: "¿Quién es el mejor cazador de por aquí?"

El pájaro gorjeó, chilló y revoloteó sin remedio entre las crueles mandíbulas de su hermana. Por un segundo, Minou pensó: Mmmm, ¡qué rico!

Pero cuando su hermana pelirroja se acercó, Minou la golpeó con fuerza y le gritó: "¡Suéltame!".

Su hermana saltó y soltó a su presa. El zorzal crepuscular echó a volar de inmediato, tambaleándose y tambaleándose al principio... y luego en línea recta hacia el cielo, gorjeando hacia la libertad.

"Es el colmo", dijo su hermana con voz tranquila y llena de amenaza.

"Yo... lo siento...", dijo Minou. Estaba completamente avergonzada de sí misma.

"Este es realmente el final", siseó su hermana con rabia. "He estado corriendo toda la noche por ti... toda la noche. Finalmente, con todas mis fuerzas y toda mi astucia, atrapo un raro tordo del crepúsculo para ti. Porque sé que es tu última oportunidad... porque eres mi hermana. ¡Y mira lo que has hecho!"

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 funcionan los movimientos de los gatos, ver juntos fotos y vídeos para que los niños puedan observar las fases de sus movimientos.
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles a partir de bloques ArTeC

Principales características e interacciones de los personajes

Carácter	Características	Interacciones
Minou	Inseguro, confuso, tiene movimientos y pensamientos "felinos".	habla, golpea con la pata, suelta al pájaro
El gato pelirrojo	Caza pájaros, triunfante, seguro de sí mismo, al principio servicial, más tarde ofendido	Sostiene la presa en su boca, huye

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: _____

Minou
La hermana pelirroja

moverse, hablar, mantener la presa en la boca, golpear con la pata

Jardín
Valla de jardín
Casa
Prey

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

Materiales propuestos

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

PROG4

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO LA HERMANA PELIRROJA (T5)

S19
T5
D11
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Construye una niña y un gato que tengan colores muy parecidos, con extremidades y cola móviles

PROG1

El gato pelirrojo aparece en el jardín, sostiene un pájaro en la boca y corre hacia un arbusto

PROG2

El gato y la chica se encuentran, se frotan las narices y empiezan a hablar/discutir

PROG3

El gato pelirrojo aparece en el jardín y corre hacia la niña. Hablan entre ellos, luego la niña golpea al pájaro y el gato lo deja volar

PROG4



Minou y el gato pelirrojo

P1 Minou y la hermana pelirroja

- Cifras estáticas
- Minou y la hermana pelirroja
- Sus extremidades y la cola del gato pueden moverse sobre ejes

P2 La hermana pelirroja aparece en el jardín

- Construir el gato pelirrojo
- Se desplaza sobre ruedas, accionadas por 2 motores de corriente continua
- Ajuste el tiempo de funcionamiento de los motores de modo que la figura se detenga brevemente delante de los casquillos.

P3 Minousch y la hermana pelirroja

- Construir el gato y Minou
- El gato se mueve con la ayuda de dos motores de corriente continua
- Están equipados con fotorrefletores IR
- Cuando se reconocen, el gato se detiene y empiezan a hablar.

P4 Minou y la hermana pelirroja

- Construir las figuras
- El gato pelirrojo está equipado con un fotorreflector IR o un sensor táctil
- Cuando se pulsa el sensor táctil, el gato se detiene, habla y al cabo de un rato suelta al pájaro
- Minou está equipado con un sensor táctil para que el gato pueda alcanzar el sensor
- Cuando se pulsa el sensor táctil de Minou, ésta habla un poco y luego golpea con la mano el pájaro en la boca del gato.

○

- Construir la hermana pelirroja
- Prográmela como en P3
- Debe sostener un pájaro en la boca, agita las alas
- Después de cierto tiempo, suelta al pájaro
- El pájaro "vuela" con un movimiento aleatorio

