

EL MAESTRO EDER Y SU PUMUCKL

EL MAESTRO EDER SE REÚNE CON SUS AMIGOS (T2)

S20
T2
D11
L1 P4

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea 1: ¿Qué vocabulario tienen los carpinteros?

Cada profesión tiene su propio vocabulario. En la vida cotidiana, muchos de ellos se utilizan tan poco que normalmente ni siquiera los conocemos. Sin embargo, a menudo oímos palabras extrañas o incluso extranjeras de boca de los profesionales. Sería una pena que se olvidaran.

¿Pueden los niños dar ejemplos de estas palabras? Por ejemplo, ¿saben lo que es una escuadra de carpintero? ¿O cuál es la diferencia entre una pinza para tornillos y unos alicates? Reúne las palabras entre todos, utiliza el Quizlet, ¡haz un juego de Kahoot! para tus compañeros o juega al dominó.

Bazar de ideas - algunas ideas:

- Recoger palabras
- Aprender nuevos términos
- Acoplar el vocabulario a la profesión
- Aprender vocabulario con el dominó

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Lenguaje
- Atención
- Memoria
- Precisión lectora

Además:

- Estrategias para aprender vocabulario
- Concentración temática -Lengua materna, informática
- Desarrollo de talentos



Cómo gestionar el resultado:

Haz fotos de los juegos que han hecho los niños o guárdalos en tu ordenador. Puedes dárselos a otros grupos como tarea o mostrarlos como ejemplos.

Tarea 2: ¿Te ha pasado algo increíble?

Los niños cuentan sus propias experiencias, representan escenas o inventan historias increíbles. En este caso, la tarea de los demás es hacerles entrar en razón y demostrar que sólo estaban soñando.

Pueden utilizar las ideas del bazar de ideas o incluso tomar como ejemplo las aventuras del barón von Münchhausen.

Bazar de ideas - algunas ideas:

- Informar sobre experiencias propias
- Representar situaciones
- Inventar historias increíbles

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

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Lenguaje, expresión
- Creatividad

Además:

- Concentración temática -Lengua materna, informática
- Creatividad
- Desarrollo de talentos

Cómo gestionar el resultado:

Crear grabaciones de vídeo o fotos, anotar las mejores historias



EL MAESTRO EDER Y SU PUMUCKL

EL MAESTRO EDER SE REÚNE CON SUS AMIGOS (T2)

S20
T2
D11
L1 P6

Centrarse en:

- Conciencia lingüística (D11)



Tarea 3: ¡Crea tus propias insignias artesanales!

Comenta con los niños qué es una insignia de artesanía / insignia gremial. Deja que hablen de sus propias experiencias o que investiguen en Internet. ¿Qué tipo de anuncios visuales se utilizan hoy en día? ¿Qué sentidos se ven afectados por otros anuncios? ¿Qué símbolos podrían utilizarse para simbolizar diferentes profesiones? Planifica las insignias artesanales con los niños.

Da rienda suelta a la creatividad de los niños.
 Todas las soluciones son correctas.
 Se puede utilizar cualquier herramienta y material.

Bazar de ideas - algunas ideas:

- Materiales a utilizar: Papel de plastilina, pegamento, tijeras, colores, plastilina, arcilla, arcilla polimérica, ...

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

Campos de desarrollo:

Centrarse en:

- Serialidad
- Educación práctica para la vida
- Habilidades sociales (trabajo en equipo)
- Creatividad

Además:

- Concentración temática -dibujo, manualidades, historia
- Desarrollo de talentos



Tarea 4: Rimas

A Pumuckl le gustaba hablar con rimas e inventar poemas, aunque a veces los finales de los versos eran un poco "flojos", ya que a menudo cambiaba las palabras para que rimaran.

Los niños buscan palabras que rimen, libremente o con ayuda de las fichas o tarjetas de palabras. Los niños mayores pueden inventar pequeñas rimas infantiles o incluso poemas con el par de palabras seleccionadas. ¿Quién es el más rápido? ¿Quién escribe el poema más largo? ¿Quién puede utilizar más parejas de la ficha en el mismo poema?

Dé rienda suelta a la creatividad de los niños.
¡Cualquier solución es buena!
 Se puede utilizar cualquier herramienta y material.

Ideabazaar - algunas ideas:

- Hojas de trabajo
- Tarjetas de palabras para imprimir

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

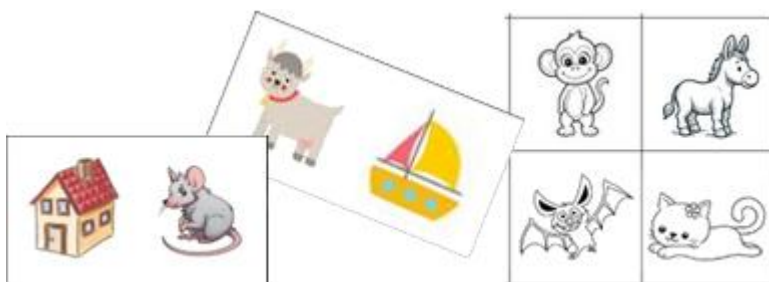
Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Lengua materna
- Conciencia fonológica
- Creatividad

Además:

- Lengua materna, historia
- Desarrollo de talentos



EL MAESTRO EDER Y SU PUMUCKL

EL MAESTRO EDER SE REÚNE CON SUS AMIGOS (T2)

S20
T2
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

Tras encontrar al pequeño duende Pumuckl, el maestro Eder se reúne con sus amigos. Inmediatamente se dan cuenta de que el viejo maestro carpintero está callado. Les dice que un duende vive con él. Los tres hombres se sorprenden, pero no creen al maestro Eder. Intentan convencerle de que sólo ha soñado toda la historia.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Maestro Eder	viejo, vive solo, trabaja con mucha precisión, confuso	Habla con sus amigos, pide una cerveza, paga
Bernbacher	cerrajero, el mejor amigo, intenta demostrar que Eder estaba soñando	Toca a Eder en el hombro y da un puñetazo en la mesa.
Schmitt	Hojalatero, olvidadizo	habla
Bierlein	Mecánico, bonachón, juicio precipitado	Cree que Eder se ha vuelto loco, habla de su propio sueño

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.

Sugerencias

- Hablar sobre 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.
- Construir figuras sencillas con piernas y brazos móviles con bloques ArTec.
- Discutir qué gestos hace una persona triste y una confundida.
- ¿Qué gesto expresa compasión y apoyo?
- ¿Cómo distinguir las cuatro figuras para que sean reconocibles? ¿Qué marcas, signos, herramientas, etc. deberían llevar en la ropa para indicar su profesión?

Materiales sugeridos

- Bloques ARTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Mapa de Europa
- Plantilla
- Lápiz

**Maestro Eder
Bernbacher, Schmitt,
Bierlein**

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, subir
y bajar las manos,
pedir cerveza, pagar**

**Pub, muebles, bar,
jarras de cerveza**

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

S20
T2
D11
L3-4
P4



- 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 fotorreflector IR, 1-2 zumbadores).
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

- Habilidades motoras finas
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Habilidades para la vida

- Piensa en lo que puede expresar el gesto del golpe en el hombro.
- Recoge posibles formas de representar mejor la palmada en la espalda o el golpe de puño en la mesa.
- Recopila posibles formas de mostrar el pedido y el pago.
- ¿Qué pasaría en el bar si Pumuckl estuviera (invisiblemente) presente?

- 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 del motor de CC
- Dar cuerda al motor hasta que el sensor detecte un cambio (4.b, 4.c)
 - Programación del servomotor
- Mover el brazo arriba y abajo (3.b)
- Prueba y programación del sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Prueba y programación del Fotoreflexor IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilización de un fotoreflexor IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
- Robots de trazado de líneas utilizando 1 Fotoreflexor IR (7.f)
- Utilización de un zumbador (6.a, 6.b)
- Utilización de números aleatorios (10.a)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

EL MAESTRO EDER Y SU PUMUCKL EL MAESTRO EDER SE REÚNE CON SUS AMIGOS (T2)

S20
T2
D11
L3-4
P5

Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figuras estáticas, Pub
con muebles, Maestro
Eder y sus amigos

PROG1

El Maestro Eder entra en
el pub, se fija en sus
amigos y se une a ellos,
habla
O
Va al bar y se toma una
cerveza

PROG2

Bernbacher, el cerrajero,
le da un golpecito en el
hombro al maestro Eder
y luego golpea la mesa
con el puño mientras
habla.

PROG3

Una camarera se pasea
con jarras de cerveza,
siguiendo un camino
O
se mueve al azar, pero
evita los muebles

PROG4



Maestro Eder, sus amigos, camarera

P1 Maestro Eder y sus amigos

- Figuras estáticas
- Construye las cuatro figuras de modo que parezcan diferentes
- Intenta diseñar los personajes de forma que sus profesiones sean reconocibles

P2 Maestro Eder

- Construye al Maestro Eder, que se mueve con la ayuda de un motor de corriente continua
- Entra en el bar por la puerta, se detiene brevemente, se fija en sus amigos y se dirige directamente a la mesa.
- Puede pararse delante de la mesa utilizando un sensor táctil o un fotorreflector IR, o simplemente moverse durante un cierto tiempo.

O

- va al bar y vuelve a la mesa con una cerveza
- El robot utiliza motores de corriente continua para desplazarse en línea recta hasta la barra y volver a ella.
- Para coger la jarra, el robot mantiene la mano a la altura de la barra donde ya está preparada la cerveza. Se fija un trozo de hierro a la jarra de cerveza y un trozo de imán a la mano. Automáticamente «agarra» la cerveza al acercarse.

P3 Bernbacher, el cerrajero

- Construye al cerrajero Bernbacher, la figura debe ser reconocible
- Está sentado a la mesa, apoyado en su codo
- Habla con el Maestro Eder y gira la cabeza hacia él
- Golpea a su amigo en el hombro. El movimiento puede realizarse con servomotores.
- Golpea la mesa con el puño. Para que el golpe sea más fuerte, un mecanismo debe hacer caer simultáneamente un cubo más grande o un trozo de plastilina dura en el fondo. Los dos procesos deben estar sincronizados entre sí.

P4 Camarera

- Construye la figura de una camarera que sigue un camino determinado.
- Va a la barra y coge jarras de cerveza; la recogida de las jarras podría hacerse con la ayuda de imanes, de forma similar a P2.
- Se mueve entre las mesas y sigue una línea negra.

