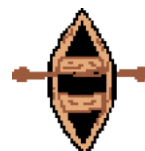


EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21
T1
D8
L1 P1



Enfoque:

- Enseñar otras asignaturas con robótica (D8)

Tarea 1: ¿Cómo viajaron Yana y su madre? ¿A qué país decidieron ir?
¿Qué medio de transporte utilizaron?

¡Todas las soluciones son válidas!

¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!
 Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Idea Bazaar, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños den rienda suelta a su creatividad.

Bazar de Ideas: algunas ideas:

- Construir personajes y entornos con bloques ArTeC y materiales reciclados.
- Programación para mover y transportar personas y objetos.
- Creación de gráficos por ordenador, animación.
- Trabajar con mapas

Para obtener más información sobre las diferentes soluciones, ¡consulte las hojas de ideas!

Habilidades de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Habilidades para la vida
- Creatividad
- Pensamiento algorítmico

Además:

- Habilidades sociales
- Concentración en las materias: ciudadanía, geografía
- Desarrollo del talento
- Asignatura: Artes y manualidades



Cómo gestionar los resultados:

Los grupos abren un mapamundi y deciden qué país visitar. A continuación, piensan en cómo se realizará el transporte a ese país. Diseñan y dibujan el medio de transporte elegido.

Tarea 5: ¿Cómo haces amigos en el país al que has emigrado?

¡Todas las soluciones son válidas!

¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!
 Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Idea Bazaar, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños den rienda suelta a su creatividad.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Juegue a juegos para romper el hielo que no requieran palabras.

Para obtener más información sobre las diferentes soluciones, consulte las hojas de ideas.

Habilidades de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades sociales
- Atención
- Creatividad
- Habilidades para la vida

Además:

- Protección de la naturaleza
- Desarrollo de la atención
- Orientación espacial



EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21

T1

D8

L1 P2



Enfoque:
 •Enseñar otras asignaturas con robótica (D8)

Tarea 3: ¿Cómo te ganas la vida en los primeros días después de emigrar a un nuevo país? ¿Cómo puedes ganar la moneda local?

¡Todas las soluciones son válidas!
 ¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!
 Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Idea Bazaar, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños den rienda suelta a su creatividad.



Bazar de Ideas: algunas ideas:

- Puede realizar la actividad de ganar dinero con ArTeC Blocks.
- Puede fabricar el dinero utilizando materiales reciclados.
- Un dibujo del entorno en el que se desarrolla la actividad.
- Puedes crear gráficos por ordenador.

Para diferentes soluciones, ¡consulte las hojas de ideas!

Áreas de desarrollo:
Enfoque:

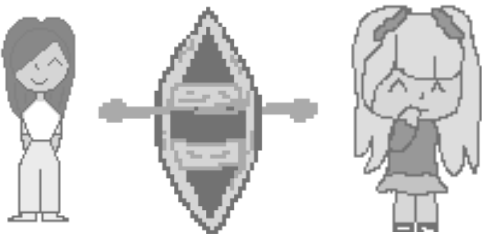
- Habilidades sociales
- Habilidades para la vida
- Cálculo matemático

Además:

- Creatividad
- Orientación espacial
- Desarrollo de la atención

Tarea 4: ¿Cómo son los personajes y las escenas de la historia?

¡Todas las soluciones son válidas!
 ¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!
 Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Idea Bazaar, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños den rienda suelta a su creatividad.



Bazar de Ideas: algunas ideas:

- Puede crear el entorno y los personajes con ArTeC Blocks.
- Puedes crear el entorno con materiales reciclados.
- Dibujo del entorno que se va a construir
- Puede crear gráficos por ordenador

Para diferentes soluciones, ¡consulte las hojas de ideas!

Áreas de desarrollo:
Enfoque:

- Atención
- Habilidades motoras finas
- Creatividad
- Orientación espacial

Además:

- Desarrollo de la atención
- Habilidades sociales
- Habilidades para la vida

Cómo gestionar los resultados:

Los grupos investigan cuál es la moneda del país al que han emigrado. A continuación, debaten y deciden cómo obtenerla. También piensan en cómo pueden hacer amigos entre la población del país al que han emigrado y toman una decisión al respecto.

EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21
T1
D8
L1 P3



Enfoque:

- Enseñar otras asignaturas con robótica (D8)

Tarea 5: ¿Qué lugares puede visitar un niño en el país al que ha emigrado? ¿Cuáles son algunos lugares famosos del país al que ha emigrado?

¡Todas las soluciones son válidas!

¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Idea Bazaar, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños den rienda suelta a su creatividad.



Bazar de Ideas: algunas ideas:

- Puede fabricar dinero utilizando materiales reciclados.
- Un dibujo del entorno en el que se desarrolla la actividad.
- Puedes crear gráficos por ordenador.

Para diferentes soluciones, ¡consulte las hojas de ideas!

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades sociales
- Pensamiento crítico
- Conocimiento cívico
- Creatividad

Además:

- Protección de la naturaleza
- Desarrollo de la atención
- Habilidades para la vida



Tarea 6: ¿Qué se debe hacer para adaptarse al país al que se ha emigrado? ¿Cómo podemos llevarnos bien con la gente?

¡Todas las soluciones son válidas!

Los alumnos hablan sobre el miedo, la tensión, la exclusión, la ansiedad y los juicios.

Dramatizan y representan la situación dada.

Enfoque.

- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Ciudadanía.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- ¡Discute la situación mientras la representas!
- ¡Busca una situación dada en la tarea y dramatízala!

Para obtener más detalles sobre las diferentes soluciones, consulta las hojas de ideas.

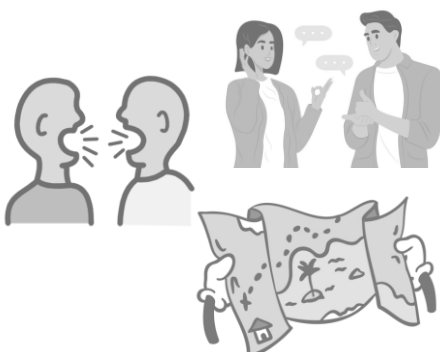
Habilidades de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades sociales
- Pensamiento crítico
- Conocimientos cívicos
- Comprensión de textos

Además:

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento



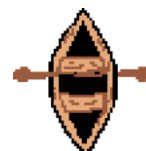
Cómo gestionar los resultados:

Una vez que los grupos comienzan a vivir en el país al que han emigrado, investigan y planifican los lugares que visitarán en ese país. A continuación, deciden y debaten a qué deben prestar atención al comunicarse con otras personas mientras viven en ese país.

EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21
T1
D8
L2 P1



Yana se despertó con un ruido fuerte y atronador. Se sentó en la cama, tratando de entender lo que estaba pasando. Afuera estaba inquietantemente oscuro, como si hubiera caído la noche; una enorme nube negra cubría el cielo. En ese momento, oyó un grito procedente del edificio vecino y vio un avión bombardero en la distancia. Su corazón comenzó a latir con fuerza.

Saltó de la cama y corrió a despertar a sus padres. Su madre le tomó las manos temblorosas y le dijo: «No tengas miedo, querida. Juntos superaremos esto». Pero Yana no podía sacudirse el miedo que crecía dentro de ella. Su padre les habló de un barco que los esperaba en el puerto y que podría salvarlos. Sin embargo, decidió quedarse, ya que no quería abandonar su tierra natal.

La madre de Yana la agarró con fuerza de la mano y se apresuraron hacia el puerto. Las calles eran un caos; la gente corría en todas direcciones, algunos llevando lo poco que podían. Empezaron a caer gotas de lluvia, que golpeaban el pelo de Yana. Se puso la capucha para ocultar sus lágrimas. Su madre se volvió hacia ella y le dijo: «Tenemos que ser valientes, Yana. Nos espera una vida mejor en Turquía».

Cuando llegaron al puerto, subieron al barco y cruzaron el mar Negro. Yana miró hacia la costa por última vez, sintiendo el dolor de dejar atrás a su padre. Su madre la abrazó y le susurró: «Todo irá bien, ya lo verás». Estas palabras reconfortaron un poco el atribulado corazón de Yana.

Enfoque:

- Enseñar otras asignaturas con robótica (D8)

Objetivos de la lección:

- Comprensión de textos
- resolución de problemas
- Toma de decisiones
- organización del trabajo en grupo

Características principales e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Yana	Curiosa, pequeña, cautelosa, trabajadora, amistosa	Hablar, aprender juntos, jugar
Nil	Servicial, trabajadora, simpática	
Cajera	Viejo, olvidado, comprensivo	Hablar, calcular

Sugerencias

- Discuta lo que el texto nos dice sobre las emociones de Yana al enfrentarse al caos que la rodea.
- Muestre a los niños imágenes o vídeos de refugiados que abandonan sus hogares para ilustrar el viaje de Yana hacia la seguridad.
- Comparen la sensación de pérdida que siente Yana al dejar a su padre con la esperanza que tiene de una vida mejor en Turquía.

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia ficha de personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus características, movimientos, reacciones, etc.
- recopila los elementos del entorno, otros accesorios, cosas que se deben construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales de la construcción del robot

Los estudiantes pueden usar más piezas de cada parte de la carta de Personaje si lo necesitan.


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: _____

Yana,
Nil,
Cajera

Curiosa, Pequeña,
Cautelosa,
Trabajadora,
Amistosa,
Servicial,
Vieja, Olvidada,
Comprensiva

Dinero, Hablar,
Movimiento,
Bailar,

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

EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21
T1
D8
L3-4
P1



Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (2 placas base Studuino, 2 LED, 1 zumbador, 1 servomotor, 5 sensores táctiles, 2 motores de corriente continua, 2 servomotores, engranajes, cremalleras).
- Borrador de mapa mental o gráfico, argumento
- Tarjetas de personajes y plantilla de tarjetas de tareas robóticas
- Lápiz

Sugerencias

- Recopilar ideas sobre cómo mover a los personajes hacia delante y hacia atrás.
- Recopilar ideas sobre cómo imitar los movimientos de los personajes: caminar, hablar, bailar, correr, moverse.
- Mostrar a los niños maniqués anatómicos en movimiento.
- Construye figuras sencillas con ArTeC Blocks.

Barco

- Recopila información sobre diferentes tipos de barcos.
- Crea modelos sencillos con diferentes técnicas.

Enfoque:

- Enseñar otras asignaturas con robótica (D8)

Objetivos de la lección:

- Comprensión de textos
- resolución de problemas
- Toma de decisiones
- expresión de movimientos

¿Cómo rellenar la tarjeta robótica?

- Elige la actividad del robot y la complejidad del programa que se adapte a las habilidades del niño, basándote en la tarjeta de actividades, el aspecto del desarrollo y el nivel de programación.
- Si es necesario (por ejemplo, para aclarar o diferenciar), se pueden rellenar tarjetas de robot adicionales.
- ¡Diseña el robot con varias formas de construirlo/programarlo!
- ¡Rellene las tarjetas de robot en el idioma de destino!
- No es necesario rellenar todas las columnas de la tabla, solo aquellas que sean relevantes para el funcionamiento específico del robot.
- Basándose en cada fila de la tabla, describa el funcionamiento del robot en el idioma de destino utilizando frases gramaticalmente correctas.

Piernas, cuerpo, caminar, brazos, boca

[illegible]

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de corriente continua (2.a, 2.b)
- Prueba y programación del sensor táctil
 - Arranque y parada del LED y zumbador pulsando botones o sensores táctiles iguales o diferentes (4.b, 4.c)
 - Mando a distancia compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- Programación del servomotor
 - Movimiento de elementos montados en un servomotor a un ángulo determinado (3.a)
 - Programación del movimiento ondulatorio (3.b)
- Uso del LED (5.a)
 - Parpadeo (5.b)
- Uso del zumbador (6.a)
- Uso del fotorreceptor IR (7)
 - Detección y evitación de obstáculos (7.b, 7.c, 7.d)

Yana y su madre caminan hacia el barco y luego se suben a él.

PROG1

Yana y su madre esquivan a las personas que huyen. Yana es un robot 4 Sensor táctil. Yana viaja en un barco que se balancea.

PROG2

Yana y su madre utilizan el fotorreceptor para localizar a las personas que huyen.

PROG3

Un barco que viaja automáticamente entre las dos orillas.

PROG4

EL NUEVO MUNDO DE YANA

EL VIAJE DE LA ESPERANZA (T1)

S21
T1
D8
L3-4
P2

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Yana y su madre caminan hacia el barco y luego se suben a él.

PROG1

Yana y su madre esquivan a las personas que huyen. Yana es un robot con 4 sensores táctiles. Yana viaja en un barco que se balancea.

PROG2

Yana y su madre utilizan Photoreflexor para localizar a las personas que están huyendo.

PROG3

Un barco que viaja automáticamente entre las dos orillas.

PROG4



Movimientos de Yana, Nil, el barco y el cajero

P1 Avanzando hacia el barco

- Construye los personajes de la escena
- Sus cabezas y brazos se pueden mover sobre un eje
- Todos los personajes se pueden mover, toda la escena

P2 Huida por la calle

- Creamos las figuras de Yana, la madre y las personas que huyen hacia ellas de la misma manera que en P1.
- Montamos las figuras de Yana y la Madre en un robot con cuatro botones.
- Construimos casas como telón de fondo y colocamos a las personas que huyen en la calle. Los robots de Yana y la Madre deben controlarse para que eviten a las otras figuras.

O

- Construcción de un barco ¡Construye el barco con un motor de corriente continua que se mueve sobre un bastidor!
- Utiliza un servomotor para mover la cabeza de Yana y otro para balancear el barco.
- Utiliza un pulsador para mover el barco hacia delante cuando se pulse y otro para moverlo hacia atrás.
- El zumbador debe sonar cuando el barco se detiene.

P3 Yana y su madre evitan a las personas que huyen

- Al igual que en P2, Yana y su madre se sientan en un pequeño carro equipado con dos motores de corriente continua.
- Conectamos tres fotorreceptores al robot.
- El robot utiliza dos fotorreceptores para evitar a los demás refugiados.
- El tercer fotorreceptor detecta cuándo llega al barco, momento en el que se detiene.

P4 Construye un barco que se detenga automáticamente en la costa de Turquía.

- Construye el barco (como en P2), el mar y la bandera en la orilla.
- Conecta un fotorreceptor IR a la bandera.
- Al pulsar un botón, el barco debe hacer sonar el zumbador y empezar a moverse hacia la bandera, como en P2.
- Deténgase cuando el fotorreflector IR lo detecte.
- Después de esperar un tiempo aleatorio, el LED debe parpadear y el barco debe volver a su punto de partida.

