

EL NUEVO MUNDO DE YANA

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
L1 P1

Enfoque:

- Comprensión de texto (D1)



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



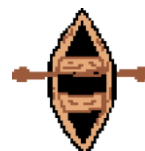
EL NUEVO MUNDO DE YANA

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
L1 P2

Enfoque:

- Comprensión de texto (D1)



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!

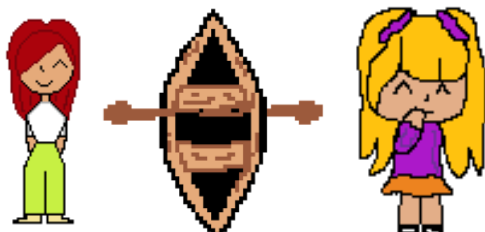
Áreas de desarrollo:

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

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
L1 P3



Enfoque:

- Comprensión de texto (D1)

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.

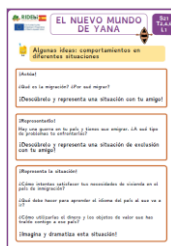
Habilidades de desarrollo:

Enfoque:

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

Además:

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



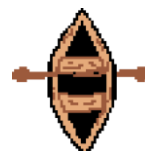
Cómo gestionar los resultados:

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

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
L2 P1



Enfoque:

- Comprensión de texto (D1)

Objetivos de la lección:

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

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.

Después de unas semanas, Yana se matriculó en una escuela. Al principio, el nuevo idioma y la nueva cultura la intimidaban. Pero un día, mientras caminaba por el pasillo de la escuela con aire triste, una chica llamada Nil se le acercó y le dijo: «¡Hola, soy Nil! ¿Podemos ser amigas?». Yana sonrió tímidamente y asintió con la cabeza. Ese fue el comienzo de una hermosa amistad.

Nil empezó a ayudar a Yana a aprender turco. Pasaban horas estudiando juntas, a menudo convirtiendo las lecciones en divertidos juegos. Las primeras palabras que aprendió Yana fueron «Günaydın» y «Merhaba». Cuando las dominó, bailaron alegremente, celebrando su progreso. «¡Pronto podrás hablar con todo el mundo en turco!», la animó Nil.

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

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.

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

 **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: _____

----- ✂ -----

EL NUEVO MUNDO DE YANA

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
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 maniquíes anatómicos en movimiento.
- Construye figuras sencillas con ArTeC Blocks.

Barco

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

Enfoque:

- Comprensión de texto (D1)

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

Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Acciones	Acciones	Acciones	Acciones	Acciones	Acciones
Acción 1	Acción 2	Acción 3	Acción 4	Acción 5	Acción 6
Acción 7	Acción 8	Acción 9	Acción 10	Acción 11	Acción 12
Acción 13	Acción 14	Acción 15	Acción 16	Acción 17	Acción 18
Acción 19	Acción 20	Acción 21	Acción 22	Acción 23	Acción 24
Acción 25	Acción 26	Acción 27	Acción 28	Acción 29	Acción 30

Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo hacer?	¿Qué hace?	¿Qué responde?	¿Qué hace?	¿Qué responde?	¿Qué hace?	¿Qué responde?

Así es como funcionará mi robot:

Escibe frases completas utilizando la tabla anterior:

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)

Levanta el brazo
O emite un
sonido
automáticamente.

PROG1

Los participantes en
el debate levantan
los brazos, emiten
sonidos y se
responden entre sí.

PROG2

El orador mueve la
boca, muestra
emociones, «habla»
en diferentes tonos y
responde.

PROG3

Los hablantes
mueven la boca,
muestran
emociones, «gritan»
en diferentes tonos
y se responden
entre sí.

PROG4

EL NUEVO MUNDO DE YANA

LA AMISTAD DE YANA Y NIL (T3)

S21
T3
D1
L3-4
P2

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Levanta el brazo O
emite un sonido
automáticamente.

PROG1

Los participantes en el
debate levantan los
brazos, emiten sonidos
y se responden entre sí.

PROG2

El altavoz mueve la
boca, muestra
emociones, «habla»
en diferentes tonos y
responde.

PROG3

Los altavoces
mueven la boca,
muestran emociones,
«gritan» en
diferentes tonos y se
responden entre sí.

PROG4



La amistad de Yana y Nil

P1 Conversación presentada con sonido O movimiento

- Los servomotores simulan una conversación
- levantando los brazos, sacudiendo la cabeza
- O**
- El zumbador permite a los altavoces emitir sonidos
- Se turnan para emitir sonidos con diferentes «voces»
- Las dos figuras están conectadas a placas base separadas
- Funcionan automáticamente cuando se enciende el robot

P2 Yana y Nil están hablando en voz alta.

- Los movimientos de los brazos y la cabeza y las vocalizaciones simbolizan una conversación
- Los movimientos de los brazos y la cabeza están controlados por servomotores.
- Los interlocutores pueden emitir sonidos mediante un zumbador
- Las dos figuras deben emitir sonidos diferentes.
- Las dos figuras se pueden controlar como marionetas mediante botones pulsadores.
- Las dos figuras están conectadas a la misma placa base

P3 Construir una persona que muestre emociones durante la conversación

- Movimiento de la boca con servomotor
- Producción de sonido con zumbador
- Los ojos de la figura entusiasta se iluminan con LED
- Activado por sensor de sonido

P4 Dos interlocutores

- Las dos figuras están conectadas a la misma placa base.
- El movimiento de la boca se controla mediante un servomotor.
- Los diferentes sonidos son producidos por zumbadores.
- Los ojos de la figura que habla se iluminan con LED.
- Las dos figuras se pueden controlar como marionetas mediante botones pulsadores.

