

EL PRÍNCIPE PEQUEÑO EL ZORRO (T4)

S22
T4
D5
L1 P3

Enfoque en:

- Competencias sociales (D5)

Tarea 1: ¡Imagina y modela un enorme desierto! ¡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 sugerencias:

- Pueden utilizar arena o sémola y pintura para hacer un cuadro de arena sobre un desierto.
- Pueden utilizar cerámica o plastilina que se seque al aire, guijarros, plantas y animales de plástico, materiales reciclados para construir una maqueta o un diorama.

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

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades motoras finas
- Creatividad
- Geografía

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: Artes y manualidades
- Desarrollo del talento
- Habilidades sociales

Tarea 3: ¿Cuáles son las características de la biosfera del desierto?

¡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:

- Rellena la tabla de la hoja de ideas sobre las características climáticas, la vegetación y la fauna de los desiertos.
- Mira vídeos sobre diferentes desiertos y recopila sus características comunes y diferentes.

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

Toma fotos de los edificios mientras se construyen y cuando estén terminados.

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Tema: Naturaleza
- Pensamiento crítico
- Habilidades para la vida
- Orientación espacial

Además:

- Creatividad
- Habilidades sociales
- Desarrollo del talento

Temperatura diurna	
Temperatura nocturna	
precipitaciones	
Viento	
vegetación	
fauna	

Cómo gestionar los resultados:

Organice las fotos terminadas en un repositorio en línea o imprímalas en un tablón de anuncios. Si los niños han tomado notas o tienen ideas adicionales, adjúntelas también.

EL PRÍNCIPE PEQUEÑO EL ZORRO (T4)



S22
T4
D5
L1 P3

Enfoque en:

- Competencias sociales (D5)

Tarea 3: ¡Construye tu propio sistema solar!

¡Crea un sistema solar utilizando técnicas de papel maché!

¡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:

- ¡Habla sobre las características y el orden de los planetas del Sistema Solar!
- ¡Haz los planetas con globos y papel maché!
- ¡Píntalos según sus características!
- ¡Cuélgalos del techo en el orden correcto!

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

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades motoras finas
- Creatividad
- Geografía
- Matemáticas

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: Artes y manualidades
- Desarrollo del talento
- Habilidades sociales

Cómo gestionar los resultados:

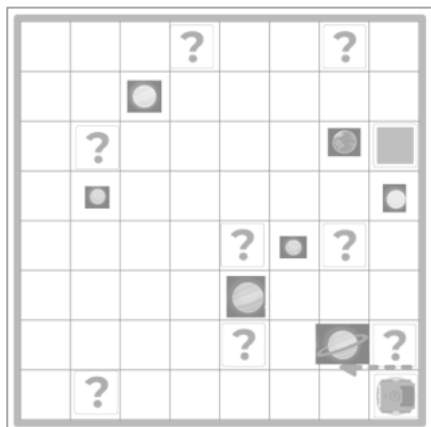
Organice las fotos terminadas en un repositorio en línea o imprímalas en un tablón de anuncios. Si los niños han tomado notas o tienen ideas adicionales, adjúntelas también.

Tarea 4: ¡Explora el sistema solar con tus robots!

¡Todas las soluciones son buenas!

¡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:

- Se pueden utilizar diferentes tipos de robots de suelo.
- La programación sin pantalla de los robots puede basarse en códigos de colores, botones para las direcciones, control mediante una aplicación, etc.
- ¡Programa el robot para que recorra los campos marcando los planetas en el orden correcto!

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

Toma fotos de los edificios mientras se construyen y cuando estén terminados.

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Orientación espacial
- Creatividad
- Pensamiento algorítmico
- Habilidades sociales

Además:

- Habilidades para la vida
- Asignatura: Informática
- Desarrollo del talento

EL PRÍNCIPE PEQUEÑO EL ZORRO (T4)



S22
T4
D5
L1 P3

Enfoque en:

- Competencias sociales (D5)

Tarea 5: ¡Haz germinar algunas semillas! Observa cómo la luz y la temperatura afectan a la germinación de las semillas.

¡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:

- Prepare cuatro recipientes idénticos para germinar con una capa gruesa de algodón húmedo en un cuenco plano y coloque unos cuantos frijoles secos encima.
- ¡Coloca los 4 cuencos en 4 lugares diferentes con distintas temperaturas y niveles de luz!
- Observa cómo se desarrollan los frijoles. Toma una foto de las plantas en crecimiento todos los días.
- Anota las observaciones en una tabla y haz fotos.
- ¡Haz un vídeo time-lapse con las fotos! (por ejemplo,

<https://www.youtube.com/watch?v=I36VF7ZVy-o>)

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

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades para la vida
- Pensamiento crítico
- Naturaleza

Además:

- Habilidades sociales
- Responsabilidad
- Desarrollo del talento

Tarea 6: ¿Cómo se reflejan las emociones en el rostro? ¿A qué emociones corresponden estas expresiones faciales?

¡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:

- ¡Utiliza plastilina para crear caras que muestren diferentes emociones en las cabezas de las páginas de la Hoja de Ideas!
- Representa la alegría, la tristeza, el miedo, el orgullo y la vergüenza.

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

Tome fotos de los edificios mientras se están construyendo y cuando estén terminados.

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades sociales
- Habilidades motoras finas
- Habilidades para la vida
- Orientación espacial
- Creatividad

Además:

- Asignatura: Artes y manualidades
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar los resultados:

Organice las fotos terminadas en un repositorio en línea o imprímalas en un tablón de anuncios. Si los niños han tomado notas o tienen ideas adicionales, adjúntelas también.

EL PRÍNCIPE PEQUEÑO EL ZORRO (T4)



S22
T4
D5
L2 P3

Enfoque en:

- Competencias sociales (D5)

Objetivos de la lección:

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

Un día, el Principito se encontró con un zorro, acurrucado bajo un manzano. El zorro no quería jugar, no estaba domesticado. Curioso, el Principito le preguntó qué significaba eso.

El zorro le explicó que «domesticar» significaba crear vínculos, hacer que alguien fuera único en el mundo. Antes de eso, no significaban nada el uno para el otro. Pero al conocerse, se volverían irremplazables.

El zorro llevaba una vida monótona: cazaba gallinas y los hombres lo cazaban a él. Todo era igual.

Pero si el Principito lo domesticaba, incluso los campos de trigo, hasta entonces sin sentido, le recordarían el cabello dorado del niño y le traerían recuerdos, belleza y ternura.

El Principito aceptó domesticar al zorro. Aprendió la paciencia, el silencio, la importancia de los rituales, esas pequeñas citas que dan sentido al tiempo, que hacen que la espera sea hermosa.

Cada día se sentaban un poco más cerca, hasta que llegó el momento de decir adiós.

Entonces, el zorro se entristeció. Sabía que lloraría. Pero no se arrepentía. Porque ahora tenía un amigo.

Había llegado a amar el trigo que le recordaba el cabello del Principito. Apreciaba el vínculo que habían tejido.

Había ganado algo invisible, pero esencial.

Antes de separarse, compartió un secreto con el Principito:

«Solo se ve bien con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos».

El Principito volvió a mirar las rosas, esas flores que se parecían todas a la suya. Pero ahora lo entendía: su rosa era única porque él la había amado, cuidado y protegido, porque había pasado tiempo con ella. Era el vínculo, el tiempo dedicado, lo que la hacía irremplazable.

Y cuando regresó para despedirse del zorro, se llevó consigo ese secreto para siempre: uno se hace responsable de lo que ha domesticado. Ahora sabía que era responsable de su rosa.

Sugerencias

- Identifica los personajes del texto, prestando especial atención a los puntos principales de la trama, los rasgos de los personajes, sus emociones y movimientos.
- Discute qué significa la imaginación.
- Hablar sobre la honestidad de la amistad y las relaciones basadas en el interés.

Personaje	Características	Interacciones
El Principito	Voz suave No está perdido, cansado ni sediento Tranquilo, serio Encantado	Despierta al aviador Le pide que dibuje una oveja Repite la petición
Aviador	Se siente aislado Atónito	Su avión se averió en el desierto Trise dibuja una oveja Se apresura

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 van a construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales de la construcción del robot

Los estudiantes pueden usar más piezas de cada parte de la tarjeta de personajes si es necesario.

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 Principito, la oveja, la caja

Abrir, cerrar, meter en la caja

Desierto, árbol, aviador

Las acciones principales de la historia
Archivos multimedia necesarios
Dividir el segmento de texto en partes
Hacer una lista de las cosas necesarias

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robots ArTeC (al menos 1 placa base Studuino, 1 servomotor, 2 sensores táctiles, 2 LED rojos, 1 fotorreflector IR).
- Tarjetas de personajes y plantilla de tarjetas de tareas robóticas
- Lápiz

- resolución de problemas
- toma de decisiones
- Imagen corporal

- Hablar con los niños sobre cómo se mueven las personas y los animales
- Hagan algunos movimientos juntos para que los niños puedan observar las fases de sus movimientos
- Mostrar a los niños maniquíes anatómicos en movimiento.
- Construye figuras con partes del cuerpo móviles utilizando bloques ArTeC.

- Elija la actividad del robot y la complejidad del programa que se adapte a las capacidades del niño, basándose 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.
- ¡Diseñe el robot con varias formas de construcción/programación!
- ¡Complete las tarjetas del 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.

 Hoja de ruta robótica[illegible]

- Programación del servomotor
 - Mover el servomotor a un ángulo determinado (3.a, 3.b)
 - Movimientos repetidos un número determinado de veces (3.b)
- Uso de sensores táctiles (4.a)
- Prueba y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Uso del fotorreceptor IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

EL PRÍNCIPE PEQUEÑO EL ZORRO (T4)



S22
T4
D5
L3-4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Figura del Principito
construida
axialmente, el zorro
rueda sobre
engranajes

PROG1

El movimiento de la
cola del Zorro muestra
sus emociones

PROG2

El movimiento de la
cola del zorro y su
voz muestran sus
emociones

PROG3

El zorro se acerca
cada vez más al
Principito

PROG4

El zorro

P1 Una construcción que se mueve sin programación

- El Principito está construido con un brazo de eje
- El zorro es accionado por un motor de corriente continua conectado a un soporte de batería
- Cuando se enciende el soporte de la batería, el zorro se pone en marcha; cuando se apaga, el zorro se detiene

P2 Expresar emociones a través del movimiento

- El Principito está construido con un brazo de eje
- El zorro está construido sobre una base robótica, un servomotor mueve su cola y sus movimientos lentos expresan miedo.
- El motor se pone en marcha automáticamente cuando se enciende el robot.

P3 Expresar emociones a través del movimiento

- El Principito está construido con un brazo giratorio.
- El zorro está construido sobre una base robótica, el robot se inicia automáticamente.
- Un servomotor mueve su cola y luego se mueve lentamente hacia El Principito, indicando su intención de ser su amigo.
- Finalmente, suena el zumbador.

P4 Robots cooperativos

- El Principito está construido sobre una base robótica
- El zorro también está construido sobre una base robótica, el robot se pone en marcha automáticamente.
- El zorro se mueve hacia adelante y hacia atrás varias veces, indicando su valentía, y finalmente se queda con el Principito y hace sonar el zumbador para indicar su amistad.

