

ODISEA EL MAESTRO DE LOS VIENTOS (T4)

S23
 T4
 D10
 L1 P3



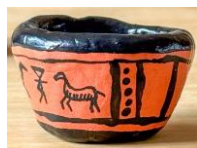
Enfoque en:
 • Creatividad (D10)

Tarea 1: ¡Haz manualidades! ¡Crea un mosaico o un jarrón griego «antiguo»!

¡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:

- Pueden usar trozos de papel de colores, o baldosas rotas de colores, guijarros o cuentas de colores, tapones para hacer un mosaico.
- Pueden utilizar cerámica que se seca al aire o plastilina y pintura negra para hacer un jarrón griego.
- Pueden enrollar un jarrón aleatorio utilizando la plantilla.

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

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades motoras finas
- Creatividad
- Historia
- Matemáticas

Además:

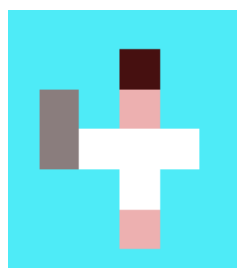
- Habilidades para la vida
- Asignatura: Educación cívica
- Desarrollo del talento
- Habilidades sociales

Tarea 3: ¡Crea una imagen con pixel art! ¡Utiliza la técnica para ampliarla y reducirla!

¡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 bloques ArTeC y placas base.
- Pueden trabajar en la aplicación Piskelapp.
- Utilizando la plantilla, los alumnos pueden colorear la imagen según códigos de color binarios.

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

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

Campos de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad
- Matemáticas, informática

Además:

- Habilidades para la vida cotidiana
- Habilidades sociales
- 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.

ODYSSEY

EL MAESTRO DE LOS VIENTOS (T4)

S23
T4
D10
L1 P4



Enfoque en:

- Creatividad (D10)

Tarea 2: ¡Juega al gallinero! ¡Juega al juego del guía!

¡Todas las soluciones son válidas!

¡Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material!

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, aportar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños sean creativos.



Bazar de ideas: algunas ideas

- Venda los ojos a un niño de la clase. Su tarea es atrapar a los demás. Utilice sonidos y el tacto para llamar su atención.
- Venda los ojos a un niño de la clase con un pañuelo. ¡Construya una pista de obstáculos en la sala utilizando mesas, sillas y otros objetos! ¡Guíelos a través de la pista de obstáculos! Puede guiarlos con palabras, otros sonidos o el tacto; ¡acuerden esto de antemano!
- ¡Asegúrate de que no ocurran accidentes!

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

Áreas de desarrollo:

Enfoque:

- Habilidades sociales
- Habilidades para la vida
- Orientación espacial

Además:

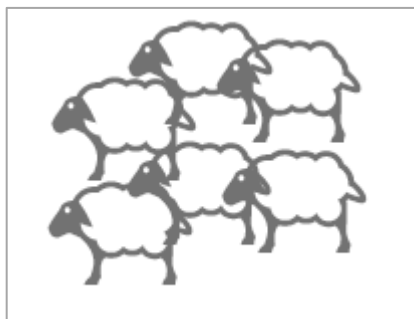
- Creatividad
- Asignatura: Educación cívica
- Desarrollo del talento

Tarea 4: ¡Ayuda a los marineros a escapar!

¡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:

- Agrupe las ovejas en la plantilla.
- Selecciona los números que, al dividirlos por 3, dejan un resto de 1.

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

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

Ámbitos de desarrollo:

Enfoque:

- Matemáticas, TI
- Habilidades para la vida
- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial

Además:

- Habilidades sociales
- Desarrollo del talento

ODISEA

EL MAESTRO DE LOS VIENTOS (T4)

S23
T4
D10
L2 P3



Enfoque en

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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

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.
- Recopila información sobre diferentes vientos y tormentas.
- Recopilar historias sobre islas.
- Recopilar información sobre las cenas festivas de la antigua Grecia.

Después de reunirse con sus compañeros en la isla, Odiseo les cuenta sus aventuras con los cíclopes. A continuación, reparten entre ellos el ganado robado a Polifemo, y Odiseo decide ofrecer un carnero en sacrificio a Zeus, con la esperanza de apaciguar la ira de Poseidón. A la mañana siguiente, Odiseo ordena a sus hombres que se preparen para partir y comienzan su viaje de regreso a Ítaca. Durante su travesía, hacen una parada en Eolia, una isla flotante, el reino de Eolo, el señor de los vientos, que los recibe con notable hospitalidad. Eolo vive en un magnífico palacio, rodeado de su esposa y sus doce hijos. Después de compartir muchos banquetes y hablar de las hazañas de Odiseo durante la guerra de Troya, Eolo, conmovido por su deseo de regresar a casa para reunirse con su esposa Penélope y su hijo Telémaco, le ofrece un precioso regalo. Le da un odre de piel de buey que contiene todos los vientos violentos, excepto el que los llevará directamente a Ítaca. Eolo aconseja a Odiseo que lo mantenga en secreto y no abra el odre, o lo perderán todo. Tras una cálida despedida, Odiseo y sus hombres reanudan su viaje, llenos de esperanza por regresar a su hogar.

Personaje	Características	Interacciones
Odiseo	Fuerte, valiente,	Sacrifica un carnero a Zeus Quiere volver a casa con su familia,
Marineros	Fuertes, cansados	Se reencuentran con sus compañeros
Eolo	Conmovido por el deseo de Odiseo de volver a casa	Rey de los vientos Vive en un magnífico palacio con su familia

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.

Odiseo, marineros, Eolo

Moverse, caminar, comer, hablar, remar en un bote

Isla, palacio, mesa de comedor

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


Tu nombre: _____
Estoy construyendo: _____


Tu nombre: _____
Asegúrese de que su robot es capaz de: _____


Tu nombre: _____
También debería haberlo: _____


Tu nombre: _____
Reflexiona: _____

ODYSSEY

EL MAESTRO DE LOS VIENTOS (T4)

S23
 T4
 D10
 L3-4
 P4



Materiales recomendados

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robots ArTeC (al menos 1 placa base Studuino, 2 motores de corriente continua, 2 servomotores, 2 sensores táctiles, 1 zumbador, 2 LED rojos, 1 fotorreflector IR, 1 sensor de sonido, raíles de conducción, engranajes).
- Tarjetas de personajes y plantilla de tarjetas de tareas robóticas
- Lápiz

Sugerencias

Caminar, tambalearse

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

Pasos
 Zancada
 Gritos

Robotic task card

The name of my robot: _____

The parts I need for my robot:

Motor	Servomotor	DC Motor	Sound sensor	Light sensor
IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor
IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor
IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor
IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor	IR sensor

Good action!
 Great thinking!
 Find robotics support materials in the Technical Corner!

This is how I build and program my robot:

What do I want?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?	What is it?

This is how my robot will work: Write it in complete sentences using the table above!

Enfoque en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

- resolución de problemas
- toma de decisiones
- Imagen corporal

¿Cómo rellenar la tarjeta robótica?

- 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.

Temas relacionados en el rincón técnico

- Programación del motor de corriente continua (2.a, 2.b)
- 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)
 - Control remoto compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- Encendido del LED (5.a)
- Uso del zumbador (6.a,b)
- Prueba y programación del fotorreceptor IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Uso del fotorreceptor IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
- Prueba del sensor de sonido (9.a)
 - Activación del robot con la voz (9.b)

Figuras construidas axialmente del rey, la reina y Odiseo

PROG1

Teatro de marionetas con el rey y Odiseo accionado por servomotores

PROG2

Teatro de marionetas impulsado por la reina

PROG3

Teatro de marionetas con engranajes y raíles de transmisión

PROG4

ODISEA

EL MAESTRO DE LOS VIENTOS (T4)

S23
 T4
 D10
 L3-4
 P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Figuras del rey, la reina y Odiseo construidas axialmente

PROG1

Teatro de marionetas con el rey y Odiseo accionado por servomotores

PROG2

Teatro de marionetas accionado por la reina

PROG3

Teatro de marionetas con engranajes y raíles de transmisión

PROG4



Truco con las ovejas

P1 Visita al palacio real

- El rey, la reina y Odiseo, figuras construidas de forma axial.
- Al fondo, la tripulación, los 12 cuernos reales y el palacio
- P2 Teatro de marionetas

Construye un teatro de marionetas

- En primer plano, el palacio, la reina y la tripulación
- El rey y Odiseo aparecen con servomotores, sosteniendo LED
- Entre ellos, dos LED rojos uno al lado del otro, alternando destellos de luz para indicar el brindis Zumbador para representar el ruido de la cena

P3 Teatro de marionetas

- Similar al P2, construimos un teatro de marionetas
- El movimiento lo activa la reina mediante un sensor infrarrojo
- El rey y Odiseo aparecen con un servomotor y luego se acercan el uno al otro y chocan sus copas

P4 Teatro de marionetas

- De forma similar a P2, construimos el teatro de marionetas.
- El movimiento se activa mediante un sensor de sonido.
- El rey y Odiseo se acercan entre sí con un motor de corriente continua con sistema de engranajes, chocan las copas y vuelven a su posición original.

