



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

TanglIn Toolbox Palabras

6-12 años

Ortografía

Probotica

Tema Libre



www.tanglin.eu



/tanginproject



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project N°.: 2017-1-PT01-KA201-035975

Resumen

Juego de encontrar palabras de acuerdo al tema y deletrearlo con ayuda del robot.

Duración estimada: **50 min.** (el plan de la clase es flexible, y los profesores pueden adaptar de acuerdo a sus necesidades y a duración de la clase).

Resultado del aprendizaje

Al final de la sesión se espera de los estudiantes que sean capaces de:

- Ampliar su vocabulario relacionado con el tema elegido;
- Mejorar sus habilidades de deletreo;
- Un conocimiento más profundo del tema enfocado en la lección;
- Programar el robot adecuadamente;
- Valorar las áreas STEM;
- Desarrollar las competencias transversales como solución de problema, comunicación y razonamiento;
- Desarrollar las habilidades de trabajo en grupo, concretamente el respeto y la inclusión de todos los elementos, de todas formas de género, cultura, etc....

Links con los temas del Curriculum

| Tópicos curriculares abordados | |
|--------------------------------|--|
| Assunto | Tópicos |
| Ingeniería | Ciencia Cualquiera |
| | Matemática Geometria <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación y orientación- itinerarios Cualquier otro |
| | Tecnología Programacion <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de programación • Programas: resultados, errores y solución de problemas • Bucles Robótica <ul style="list-style-type: none"> • Programación de objetos para resolver desafíos. |

Notas para profesores


El profesor debería prepara, por adelantado, todos los materiales necesarios y la clase de acuerdo a las actividades que van a ser desarrolladas.

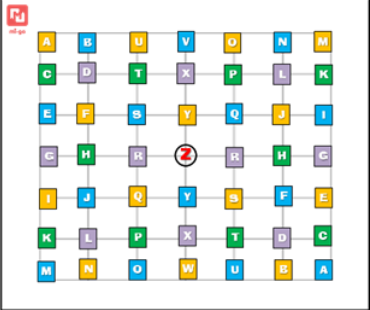
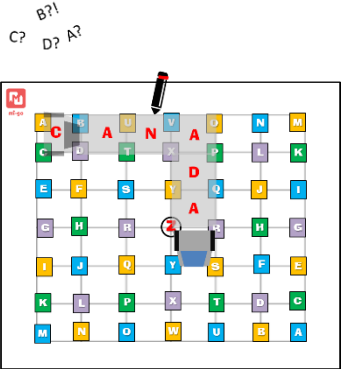

Los equipos deberían ser lo más heterogeneos posibles para facilitar la integración de todos los alumnos. Es importante que las reglas queden establecidas en términos de trabajo en equipo. De esta forma, se evita que los alumnos más activos asuman el liderazgo y los alumnos tranquilos solo observen.

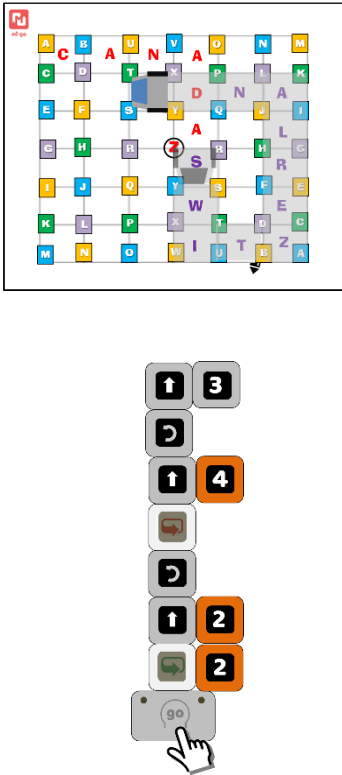
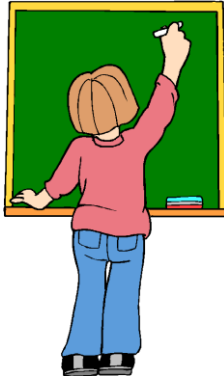
Puedes adaptar la distribución, por orden alfabético. Tomando oportunidad de revisar las materias trabajadas. Intentar ayudar a los alumnos con palabras proporcionándoles pistas.

El profesor debe moverse a través de los grupos, para ayudarles en las actividades y en las dinámicas de cada uno. AL final debería promover un debate colectivo con los temas principales trabajado, las ventajas y dificultades encontradas.

Plan de lecciones

| Intro | 5' | Clase | <p>La meta de hoy consiste en ayudar MI-GO a ampliar el vocabulario. Eligiendo un tema, cuando uno quiera, los alumnos se les propondrá usar su diccionario mental en esta misión. ¡Nosotros somos una enciclopedia!</p> <p>Teniendo la oportunidad derepasar la materia estudiada. Por ejemplo, utilizaremos el tema de los países.Si lo encuentras muy dificil, puedes combinar mas de un tema (ej: Países + Animales).</p> |  |
|-------|----|-------|---|---|

| 📅 | 🕒 | 👥 | 📄 | 📷 |
|-------|-----|-------|---|--|
| Prep | 10' | | <p>El primer paso es preparar el material (6x6 rejilla). La idea es tener todas las letras del abecedario en ella, cada grupo puede escribir una letra sucesivamente en cada hueco de la rejilla (como en la imagen) o escribirlas en un pequeño papel de color, cortarlas y ponerlas en el tablero. En esta imagen puedes encontrar una posible configuración simétrica para el abecedario de inglés (26 letras), pero puedes adaptar el tuyo.</p> |  |
| Juego | 25' | Grupo | <p>Cada grupo se dividirá en dos equipos. El robot empezará en la esquina superior izquierda. Cada equipo tendrá un rotulador de diferente color y jugarán por turnos.</p> <p>Objetivo: En cada turno, el equipo que está jugando empezará por el vértice una de las cuatro letras de la casilla donde se encuentra el robot e intentará formar una palabra empezando por esa letra y relacionada con el tema elegido.</p> <p>Reglas: Ellos programarán el robot, debe ir tan lejos como el número de letras de la palabra elegida (en la dirección, no pueden repetir dos esquinas en el mismo movimiento). Mientras se está ejecutando el equipo escribirá las letras correspondientes de las esquinas pasadas. Donde</p> |   <p>Puntos: 6 (letras) + 1 (pasar Z) = 7</p> |

| 📅 | 🕒 | 👥 | 📄 | 📁 |
|-----------|-----|-------|---|---|
| | | | <p>el robot para es donde el siguiente equipo elegirá y empezará de nuevo.</p> <p>Las mismas reglas se aplican al siguiente equipo. Ellos pueden escribir nuevas letras en la misma casilla del otro equipo, pero si ellos utilizan algunas letras del otro equipo sus letras de jugadas anteriores obtendrán mayor puntuación.</p> <p>Si el equipo no empieza con una palabra que comience por una de las cuatro letras, ellos pueden pasar al otro equipo. Si ellos no pueden encontrar una, ellos pasarán otra vez y podrán empezar desde el comienzo de cualquier esquina que ellos quieran con el robot.</p> <p>Si un equipo deletrea mal la palabra, entonces pondrán el robot de vuelta a su posición original y limpiarán las letras escritas (0 puntos).</p> <p>Marcador: Por cada letra (escrita de forma correcta) el equipo tendrá un punto. Si pasan a través de la letra Z, tendrán un punto extra. Si ellos usan sus letras previas, tendrán dos puntos extra (por cada letra) y si son del otro equipo, 3 puntos extra (por cada letra). El primer equipo en alcanzar 30 puntos gana.</p> |  <p>Puntos: 12 (letras) + 3 (letra otro equipo) = 15</p> |
| compartir | 10' | clase | <p>Al final, los grupos pueden compartir y escribir en el tablero todas las palabras que han conseguido.</p> |  |

Lista de recursos & Material necesario

Para el profesor o por cada grupo:

- Un kit de robot con posibilidad de dibujar;
- Rotuladores negros para cada grupo (fácil de borrar/limpiar);
- Rotuladores de colores para escribir el abecedario
- Alcohol para limpiar material (para uso exclusivo del profesor);
- Tablero transparente con una rejilla de 6x6.