

Contenido

Introducción	15
Unidad 1: Cuentos STEAM	17
Cuento 1: La Liga STEAM	21
Vocabulario, cuento 1	24
Cuento 2. Un aparato particular.....	27
Vocabulario, cuento 2	30
Cuento 3: Las carretillas en la plaza mayor.....	33
Vocabulario, cuento 3	36
Cuento 4: Mi amigo el robot.....	39
Vocabulario, cuento 4	42
Cuento 5: El paseo de la familia Beile.....	45
Vocabulario cuento 5.....	48
Cuento 6: La travesía de las máquinas hacia la escuela.....	51
Cuento 7: Cubetto y los medios de transporte	55
Vocabulario cuentos 6 y 7: Medios de transporte.....	58
Cuento 8: Mundo de aventuras con la balanza romana.....	65
Cuento 9: La balanza y la extraña venta de las naranjas.....	69
Vocabulario, cuentos 8 y 9: balanzas	72
Cuento 10: Competencia en bicicleta	77
Cuento 11: La gran carrera en bicicleta.....	81
Cuento 12: El niño y la bicicleta.....	85
Vocabulario, cuentos 10, 11 y 12: La bicicleta.....	88
Cuento 13: La caña de pescar.....	95
Cuento 14: Juliana, Jesús y Ridp el pez.....	99
Vocabulario, cuentos 13 y 14: Caña de pescar.....	102

Cuento 15: Dany y la flecha perdida	105
Cuento 16: La flecha encantada.....	109
Vocabulario, cuentos 15 y 16: arco y flecha	112
Cuento 17: La polea y el reto más pesado del mundo	115
Cuento 18: La polea con la piñata	119
Vocabulario, cuentos 17 y 18: polea.....	122

Unidad 2: Cuentos STEAM en ScratchJr 127

Procedimiento general para realizar las animaciones de los cuentos con ScratchJr.....	129
Programación cuento 1. La Liga STEAM.....	139
Programación cuento 2: Un aparato particular.....	147
Programación cuento 3: Las carretillas en la plaza mayor ...	149
Programación cuento 4: Mi amigo el robot.....	151
Programación cuento 5: El paseo de la familia Beile.....	153
Programación cuento 6: Travesía de las máquinas a la escuela.....	155
Programación cuento 7: Cubetto y los medios de transporte	157
Programación cuento 8: Mundo de aventura con la balanza romana.....	159
Programación cuento 9: La balanza y la extraña venta de las naranjas	161
Programación cuento 10: Competencia en bicicleta	163
Programación cuento 11: La gran carrera en bicicleta	165
Programación cuento 12: El niño y la bicicleta	167
Programación cuento 13: La caña de pescar.....	169
Programación cuento 14: Juliana, Jesús y Ridp el pez	171
Programación cuento 15: Dany y la flecha perdida	173
Programación cuento 16: La flecha encantada.....	175
Programación cuento 17: La polea y el reto más pesado del mundo	177
Programación cuento 18: La polea con la piñata	179

Procedimiento general para importar las animaciones de los cuentos a ScratchJr	181
Apéndice: Mapas para Cubetto	189
Enlaces para descargar la versión imprimible de los mapas de los cuentos	189
Referencias.....	193

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Cuento: La Liga STEAM	21
Ilustración 2. Mapa para Cubetto del cuento “La Liga STEAM”	24
Ilustración 3. Cuento: Un aparato particular	27
Ilustración 4. Mapa para Cubetto del cuento “Un aparato particular”	30
Ilustración 5. Cuento “Las carretillas en la plaza mayor”	33
Ilustración 6. Carretilla	35
Ilustración 7. Mapa para Cubetto del cuento “Las carretillas en la plaza mayor”	36
Ilustración 8. Cuento: Mi amigo el robot.....	39
Ilustración 9. Mapa para Cubetto del cuento “Mi amigo el robot”	42
Ilustración 10. Cuento STEM “El paseo de la familia Beile”	45
Ilustración 11. Mapa para Cubetto del cuento “El paseo de la familia Beile”	48
Ilustración 12. Cuento “La travesía de las máquinas hacia la escuela”	51
Ilustración 13. Mapa para Cubetto del cuento “La travesía de las máquinas a la escuela”	54
Ilustración 14. Cuento “Cubetto y los medios de transporte”	55