

# EL PASEO DEL NIÑO DISTRAÍDO

## PÉRDIDA DE MANOS Y BRAZOS (T2)

S5  
T2  
D2  
L1 P3

**Centrarse en:**

- Habilidades grafo motoras (D2)



### Tarea 1: ¿Cómo es el entorno de la historia?

Los alumnos crean elementos del entorno.

**Todas las soluciones son buenas.**

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, utilice sus propias ideas o dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.



### Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construcción de un entorno con bloques ArTeC (I1)
- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujar/trabajar
- Creación de gráficos por ordenador

**Para conocer los detalles de las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.**

### Campos de desarrollo:

#### En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad

#### Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Ciencias Naturales
- Desarrollo del talento

### Tarea 2: ¿Cómo es un personaje con extremidades móviles/faltantes?

Los alumnos crean una figura humana con miembros móviles/faltantes.

**Todas las soluciones son buenas.**

Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

Puedes utilizar las ideas y la lista de materiales del Bazar de Ideas, utilizar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.

### Bazar de ideas: algunas ideas:

- Construir un personaje con bloques ArTeC
- Cortar y encuadernar un personaje de cartón (I2)
- Serie de dibujos
- Editor de animación/Pintura/

**Para conocer los detalles de las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.**

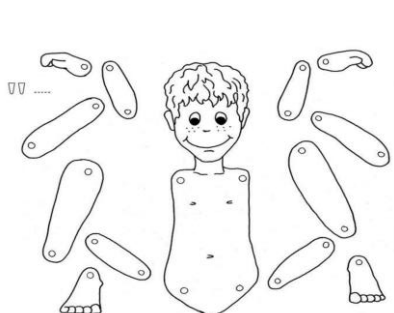
### Campos de desarrollo:

#### En el punto de mira:

- Habilidades motoras finas
- Orientación espacial
- Creatividad

#### Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Dibujo, Informática
- Desarrollo del talento



### Cómo gestionar la producción:

Cuelga las fotos en la pared, en un cartel grande, y pide a los niños que las ordenen según una regla que ellos decidan.

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas.

Coloca una etiqueta con el nombre del grupo.

# EL PASEO DEL NIÑO DISTRAÍDO

## PÉRDIDA DE MANOS Y BRAZOS (T2)

S5  
T2  
D2  
L1 P3

### Centrarse en:

- Habilidades grafo motoras (D2)



### Tarea 3: ¿Con qué frecuencia le falta concentración?

Los alumnos hablan de la atención y la memoria e intentan reflexionar sobre estas funciones cognitivas

Dramatizan y representan la situación dada.

### Tarea 4: ¿Cómo es su capacidad de memoria?

Los alumnos hablan de la memoria e intentan reflexionar sobre estas funciones cognitivas

Dramatizan y representan la situación dada.

### Todas las soluciones son buenas.

Puedes utilizar las tarjetas de "Act it out" del Bazar de Ideas, utilizar tus propias ideas o simplemente dejar que los niños resuelvan el problema utilizando su creatividad.

### Bazar de ideas: algunas ideas:

- Averigua y dramatiza una situación en la que hayas perdido algo.
- Dramatiza una situación en la que tengas que resolver el problema tú solo/en la que recibas ayuda de alguien.

Para conocer los detalles de las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.

### ¡Recorta las tarjetas de situación!

Elige el enfoque que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.

### Campos de desarrollo:

#### En el punto de mira:

- Habilidades sociales
- Estrategias de focalización
- Atención y concentración

#### Además:

- Habilidades para la vida
- Comprensión de textos
- Desarrollo del talento



### EL PASEO DE UN DISTRAÍDO

S5  
T1-4  
L1



#### Algunas ideas- Estar distraído - Estrategias para concentrarse

**¡Representalo!**

¿Te distraes normalmente?  
¿Qué hiciste la última vez que estuviste distraído?  
¿Cómo te diste cuenta de que estabas distraído?  
¿Cómo te sentiste en esa situación?

Imagina y representa una situación en la que te hayas distraído en el colegio en tu tiempo libre!

**¡Representalo!**

¿Tienes buena memoria? ¿Recuerdas los números de teléfono, nombres y detalles con facilidad?  
Cuando escuchas una historia o un chiste por primera vez, ¿puedes repetírselo a tus compañeros de clase?  
Imagina y representa una situación en la que el director olvida detalles importantes (creando situaciones absurdas).

**¡Representalo!**

¿Vives en un pueblo o en una ciudad?  
¿Conoces a las personas de tu vecindario?  
¿Has pedido ayuda alguna vez a tus vecinos o a la gente cercana a ti?

Imagina y representa cómo pedir ayuda en una situación complicada.



### Cómo gestionar la producción:

Graba en vídeo/audio la situación dramatizada.

# EL PASEO DEL NIÑO DISTRAÍDO

## PÉRDIDA DE MANOS Y BRAZOS (T2)

S5  
T2  
D2  
L2 P3



### Centrarse en:

- Habilidades grafo motoras (D2)

### Objetivos de la lección:

- comprensión de textos
- resolución de problemas
- toma de decisiones
- organizar el trabajo en grupo

Un caballero, muy amablemente, le regaña:

"Pero qué distraído estás. Mira, ya has perdido una mano".

"Es cierto. Qué descuido el mío". Va a buscar su mano y en su lugar encuentra un frasco vacío. ¿Estará realmente vacío? Veamos. ¿Y qué había dentro antes de que estuviera vacío? No podía estar vacío desde el primer día...

Giovannino se olvida de buscar su mano, luego también se olvida de buscar el frasco, porque ha visto un perro cojo. Para alcanzar al perro cojo antes de que doble la esquina, pierde un brazo entero. Pero no se da cuenta y sigue corriendo.

Una buena mujer le llama:

"¡Giovannino, Giovannino, tu brazo!"

No hay posibilidad, no puede oír. "Paciencia", dice la mujer. "Se lo llevaré a su mamá".

### Principales características e interacciones de los personajes

| Personaje  | Características                                                      | Interacciones                       |
|------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Giovannino | Camina, se da cuenta de la jarra, el perro, pierde la mano, el brazo | Muévanse juntos, hablen entre ellos |
| Caballero  | Camina, habla                                                        |                                     |
| Mujer      | Habla, toma su brazo a mamá                                          |                                     |

### Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia tarjeta de personaje:

- escribe el nombre del personaje
- sus rasgos, movimientos, reacciones, etc.
- recoge los elementos del entorno, otros accesorios, cosas por construir
- piensa en las fases, herramientas y materiales de la construcción del robot

**Los alumnos pueden utilizar más piezas de cada parte de la tarjeta de si es necesario.**

### Sugerencias

- Discute con tus alumnos sobre la frecuencia con la que olvidan el material escolar o pierden cosas
- Discuta con sus alumnos cómo suelen estar atentos durante las clases/qué estrategias pueden utilizarse para evitar la distracción
- Discuta con sus alumnos cómo funciona su memoria y qué estrategias pueden utilizar para mejorarla

### Materiales sugeridos

- Robot y bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Modelos anatómicos o fotografías de la boca, los brazos y las piernas
- papel blanco, lápiz, carpeta



Tu nombre: \_\_\_\_\_

Estoy construyendo: \_\_\_\_\_



Tu nombre: \_\_\_\_\_

Asegúrate de que tu robot pueda: \_\_\_\_\_



Tu nombre: \_\_\_\_\_

También tendrá que tener: \_\_\_\_\_



Tu nombre: \_\_\_\_\_

Piensa: \_\_\_\_\_

Giovannino  
Caballero  
Mujer

Caminar  
Habla  
Perder la mano/el brazo

Casa  
Pueblo  
Calle  
Tiendas  
tarro

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

# EL PASEO DEL NIÑO DISTRAÍDO

## PÉRDIDA DE MANOS Y BRAZOS (T2)

S5  
T2  
D2  
L3-L4  
P4



### Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 o 2 placas base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 3 fotorrefletores IR, 4 sensores táctiles, 2 LEDs)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

### Centrarse en:

- Habilidades grafo motoras (D2)

### Objetivos de la lección:

- la motricidad fina,
- la resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida

### ¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- Elige la "actividad" del robot y su complejidad de programación en función de la ficha del personaje, el objetivo de desarrollo y el nivel de programación que se ajuste a las habilidades del niño.
- Si es necesario, se pueden rellenar más tarjetas robóticas (para aclarar o diferenciar).

### Sugerencias

#### Ir a

- Discutir cómo se realizan los movimientos humanos
- Hacer algunos movimientos juntos y que los niños perciban las fases de sus propios movimientos
- Mostrar a los niños modelos anatómicos móviles
- Construye una figura sencilla con piernas, brazos o boca móviles con los bloques ArTeC

#### Saltando

- Diferentes estilos de salto (Salto con un pie..)

Brazo  
Mano  
Escoger un frasco

**Tarjeta de tareas de rob.**

Tu nombre: \_\_\_\_\_

Construye un robot que pueda mover su \_\_\_\_\_

Utiliza actuadores y sensores para construir:  
Los "Sensores" son verdes  
Los "Actuadores" son azules

|               |                    |              |                   |              |
|---------------|--------------------|--------------|-------------------|--------------|
| Actuador      | Sensor             | DC motor     | Sound sensor      | Light sensor |
| Accelerometer | Temperature sensor | Touch sensor | Electronic buzzer | LED          |

Crea y programa para que el robot pueda \_\_\_\_\_

### Temas relacionados en el Rincón Técnico

- Programación del motor de corriente continua
  - Fijar la potencia, la dirección (2.a, 2.b)
  - Movimientos aleatorios (2.f)
- Utilizando el LED (5.a, 5.b)
- Uso del sensor táctil (4.a, 4.b)
  - Mando a distancia compuesto por 4 sensores táctiles (4.d)
- 7. Fotorreflector IR
  - 7.a) Prueba del fotorreflector IR
  - 7.b) Detección de obstáculos

Mientras el niño camina, se encuentra con gente y se fija en objetos.

PROG1

El pequeño puede ser guiado hacia objetos que le distraigan durante su paseo mediante 4 pulsadores.

PROG2

El protagonista se sienta sobre 2 robots controlados por sensores infrarrojos y los utiliza para desplazarse hacia los objetos.

PROG3

3 robots autónomos con sensores infrarrojos vigilan el entorno y siguen el camino del pequeño.

PROG4

# EL PASEO DEL NIÑO DISTRAÍDO

## PÉRDIDA DE MANOS Y BRAZOS (T<sub>2</sub>)

S5  
T2  
D2  
L3-L4  
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

Mientras el niño camina, se encuentra con gente y se fija en objetos.

PROG1

El pequeño puede ser guiado hacia objetos que le distraigan durante su paseo mediante 4 pulsadores.

PROG2

El protagonista se sienta sobre 2 robots controlados por sensores infrarrojos y los utiliza para desplazarse hacia los objetos.

PROG3

3 robots autónomos con sensores infrarrojos vigilan el entorno y siguen el camino del pequeño.

PROG4



### Pérdida de piezas

#### P1 Figuras que se mueven con ejes

- La mujer, el caballero y el perro cojo, así como el niño, están contruidos con hachas para mover sus extremidades.
- La taza también está en la escena.

#### P2 Robot de cuatro botones

- El pequeño puede ser dirigido hacia adelante-atrás-derecha-izquierda con 4 sensores Touch.
- Usa la consola para guiar al robot hacia la taza y el perro cojo.
- 1 - 1 LED y 1 - 1 Sensores táctiles se unen a la taza y al perro cojo.
- Cuando el niño llega a uno de ellos, el LED parpadea al pulsar el botón correspondiente.

#### P3 Robot con sensor de distancia

- El pequeño tiene 2 fotorrefletores IR incorporados en la parte delantera, a ambos lados del robot.
- Si se coloca la taza o el perro cojo delante de uno de los sensores, el robot avanza girando en esa dirección.

#### P4 Robots autónomos controlados por fotorreactores IR

- El niño está construido como en P3.
- El perro cojo y la taza se conectan a un robot, y se colocan en ellos 1 -1 fotoreflexor IR y 1-1 LED.
- También montamos un fotorreflector IR en la parte delantera y central.
- El robot evita automáticamente los objetos que tiene delante, la taza y el perro cojo.
- Si el sensor del centro detecta algo, el robot se detiene.
- Cuando el niño se acerca al perro cojo o a la taza, los LEDs parpadean.

