

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L1 P3

Centrarse en:

•Creatividad (D10)



Tarea1: Crear un temporizador para controlar el tiempo y un spinner.

Los alumnos construyen un cronómetro con botellas y una ruleta de arena con los personajes y luego juegan con ellos en las "Sillas musicales".

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:

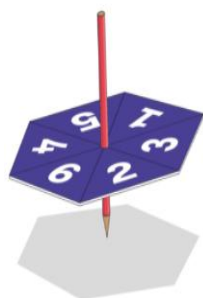
- Creación de un temporizador con botellas de plástico y arena
- Creación de una ruleta con los personajes
- Juega a las sillas musicales con la ruleta y el temporizador.

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

Campos de desarrollo: Además:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Habilidades grafomotoras
- Creatividad
- Habilidades para la vida
- Concentración de materias - Ciudadanía
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Coloca una etiqueta con el nombre del grupo.

Tarea2: Clasificar el juego de los caramelos

Los alumnos tienen que resolver retos lógicos clasificando los caramelos. Recortan las partes del juego de mesa y pueden organizar el campeonato.

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:

- Uso de plantillas.
- Recortar los caramelos y las tarjetas de secuencia con tijeras
- Resolver desafíos lógicos

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

Campos de desarrollo:

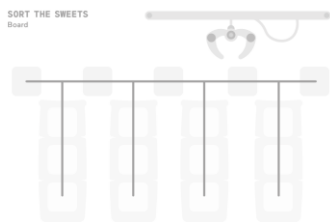
En el punto de mira:

- Pensamiento computacional
- Orientación espacial
- Atención
- Concentración temática - Matemáticas
- Habilidades grafomotoras

Cards Sequence n.3



SORT THE SWEETS
Board



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L1 P4

Centrarse en:

• Creatividad (D10)



Tarea 3: ¿Cómo son los personajes y las escenas de la historia?

Los alumnos crean los personajes de la historia o los elementos del paisaje.

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 entorno con bloques ArTeC
- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de gráficos por ordenador

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

Campos de desarrollo:

Además:

En el punto de mira:

- Orientación espacial
- Habilidades motoras finas
- Creatividad

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

Tarea 4: ¡Jugar con canicas!

Los alumnos planifican y construyen su propio recorrido o laberinto de canicas.

Crean su propio conjunto de reglas y juegan con él juntos o enseñan las reglas a sus compañeros y organizan un campeonato.

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 una carrera de canicas con bloques ArTeC
- Construir una pista de mármol con materiales reciclados
- Construir un laberinto con cartón, pajitas, lápices, materiales reciclados, etc.
- Dirigir canicas juntas inclinando un enorme laberinto

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación espacial
- Habilidades motoras finas
- Competencias sociales

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Física



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L1 P5

Centrarse en:

•Creatividad (D10)



Tarea5: ¿Cómo comportarse en el País de las Maravillas?

Los alumnos hablan de parodia, exclusión, acusación y juicios.

Dramatizan y representan la situación dada.

Centrarse en

- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Civismo

Puedes utilizar las tarjetas Act it out! del Bazar de Ideas

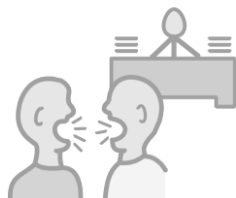
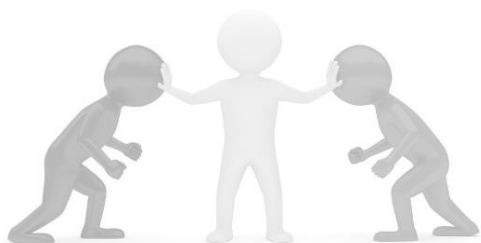
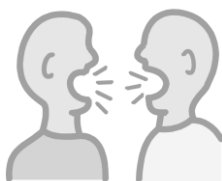
Campos de desarrollo:

Además:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Civismo
- Comprensión de textos

- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento
- Desarrollo del talento



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Discute la situación en la tarjeta "Act it out". ¡Tarjeta!
- ¡Averigua y dramatiza una situación dada en la tarea!

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

¡Recorta las tarjetas de situación!

Escoge el tema que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.


ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

S9
T2,4,6
L1


Algunas ideas- Motivación para diferentes comportamientos

Representalo!

¿Por qué el Ratón estaba enfadado con Alicia y asustado cuando menciona a su gata Dinah?

¿A los otros animals les gusta el gato de Alicia?¿Por qué?

¿A los animals les gusto el perro de Alicia?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Representalo!

En la loca Fiesta del Té, la Liebre y el Sombrero le dijeron a Alicia que no había sitio en la mesa, pero en realidad lo había. ¿Por qué le dijeron eso?

¿Por qué el Sombrero le dijo a Alicia que encontrara una respuesta al acertijo cuando ni él ni la Liebre sabían la respuesta?

¿Por qué siempre es la hora del té y todos los personajes deben estar tomando el té?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Representalo!

¿Por qué la Reina grita "¡Qué le corten la cabeza!" todo el tiempo?

¿Cómo Evita Alicia que la gente sea decapitada?

¿Por qué el Gato de Cheshire aparece y desaparece constantemente?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Cómo gestionar la producción:

Graba un vídeo representando las situaciones.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L2 P3



Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

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



Había una mesa dispuesta bajo un árbol frente a la casa, y la Liebre de Marzo y el Sombreroero estaban tomando el té en ella. Alicia se sentó en una silla, aunque la Liebre y el Sombreroero le dijeron que no había sitio. El Sombreroero le dijo que necesitaba un corte de pelo y le preguntó el acertijo "¿por qué un cuervo es como un escritorio?". Alicia dijo que creía poder adivinarlo, y los demás empezaron a ridiculizarla iniciando una discusión sobre semántica. El Sombreroero le preguntó qué día del mes era. Su reloj no indicaba la hora sino el día del mes, y el Sombreroero afirmó que se había equivocado en dos días. Entonces el Sombreroero le preguntó si había dado con la respuesta a la adivinanza, pero no lo hizo, y el Sombreroero y la Liebre dijeron que tampoco sabían la respuesta. Alicia les dijo que no perdieran el tiempo haciendo acertijos sin respuesta. Entonces, el Sombreroero le dijo que había discutido con el Tiempo el pasado mes de marzo cuando estaba cantando "Twinkle, twinkle, little bat" en un concierto dado por la Reina de Corazones, y ahora son las seis de la tarde. Como es la hora del té, siempre deben tomar el té.

Alicia, la Liebre y el Sombreroero despiertan al Lirón y le piden que les cuente un cuento. Les contó una historia sobre las hermanas Elsie, Lacie y Tillie, que vivían en el fondo de un pozo de melaza y aprendieron a dibujar cosas que empezaban por M. Alicia no paraba de interrumpir la historia, así que los demás le hicieron comentarios groseros. Finalmente, se sintió muy ofendida y se marchó.

En el bosque, Alicia observa un árbol con una puerta, y cuando entra en él se encuentra en el gran salón. Coge la llave y abre la puerta, come de la seta para hacerse más pequeña y por fin puede entrar en el hermoso jardín.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Sombreroero	Toma el té, charla, tiene un reloj	Camina, mueve la mesa, habla
Alice	Paseos	Camina, se mueve
Liebre y lirón	Toma el té, charla	Camina, se mueve

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.

Sombreroero, Mesa, Alicia

Inclinación
Hacer sonidos
Tabla de movimientos

Té
Pasteles
Hare
Lirón
Bosque

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

	Nombre _____
Construir _____	
	Nombre _____
Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____	
	Nombre _____
También debería saber: _____	
	Nombre _____
Piensa: _____	



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P4

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el conjunto de 112 piezas) y el conjunto de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores de corriente continua, engranajes, carriles de accionamiento, 2 servomotores, 2 fotorrefletores IR, 4 sensores táctiles 1 acelerómetro)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Creatividad (D10)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras finas,
- la resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida



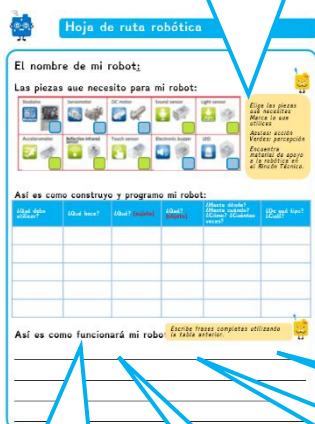
¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- 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

- Hablar de compartir en la mesa cuando se come o se bebe.
- Discute cómo hacer que las cosas sean estables.
- Construye figuras sencillas con bloques ArTeC.

Alice Sombrero Cuadro



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Así es como construyo y programo mi robot:

Así es como funcionará mi robot:

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)
- Programación del servomotor (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Botones, sensor táctil y acelerómetro (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotorreflector IR
 - Prueba del fotorreflector IR (7.a)
 - Detección de obstáculos (7.b)
- Uso de números aleatorios (10.a)
- Uso de variables (11.a, 11.b)

La mesa puede inclinarse sobre su eje. Los personajes pueden ser empujados en la dirección correcta sobre engranajes y carriles de accionamiento.

PROG1

La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje. Los invitados a la fiesta de té se mueven con un motor de corriente continua.

PROG2

La mesa se inclina al azar. La dirección en la que se inclina la mesa, los invitados se mueven hacia esa dirección en ambos lados al mismo tiempo.

PROG3

Dos soluciones para un mismo tema. Con invitados controlados por acelerómetro y sensor táctil, mesa.

PROG4

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La mesa puede inclinarse sobre su eje. Los personajes pueden ser empujados en la dirección correcta sobre engranajes y carriles de accionamiento.

PROG1

La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje. Los invitados a la fiesta del té se mueven con un motor de corriente continua.

PROG2

La mesa se inclina al azar. La dirección en la que se inclina la mesa, los invitados se mueven hacia esa dirección en ambos lados al mismo tiempo.

PROG3

Dos soluciones para un mismo tema. Con invitados controlados por acelerómetro y sensor táctil, mesa.

PROG4



Una fiesta de té loca

P1 Mesa mecánica basculante

- Construye una mesa para la fiesta del té y sus invitados.
- La mesa se inclina sobre un eje en una dirección u otra.
- Las figuras se asientan en dos lados de la mesa sobre un carro empujable, cuyas ruedas están hechas de engranajes, y la pista está hecha de rieles de transmisión.
- Las figuras pueden ser empujadas a ambos lados según la dirección de la mesa.

P2 Dos tipos de teatro de marionetas

- a.) Construya la tabla y las figuras como en P1.
 - La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje.
 - Los invitados están montados en un motor de corriente continua 1-1 y pueden ser movidos por 2 sensores táctiles.
 - Los sensores Touch controlan las figuras en ambos lados simultáneamente. Cuando la mesa está inclinada, al pulsar el sensor Touch correspondiente se controlan las figuras en esa dirección.
- b.) Detrás del paraván del teatro de marionetas construido, las figuras están montadas sobre 2 motores de corriente continua montados horizontalmente y un tablero montado sobre un eje se inclina en el centro de la escena.
 - Las figuras se pueden mover mediante los sensores 1-1 Touch, que también hacen que la mesa se incline. Los otros dos invitados a la fiesta del té se colocan en el paraván.

P3 Mesa basculante automática

- Construir la mesa y los invitados como en P2. Conecta 2 fotorelectores IR.
- 1 servomotor está montado en el tablero de la mesa y la inclina aleatoriamente en una u otra dirección.
- Las patas de la mesa son controladas por un Fotorelector IR. Ese Fotorelector IR, la forma en que la mesa se inclina, activa las figuras de ambos lados y las mueve en la dirección de la inclinación, y luego reajusta todos los elementos del robot al centro, a la posición por defecto.



P4 Dos emocionantes soluciones para la inclinación de la mesa

- a.) Construye la mesa y los invitados como en P2. Conecta 2 Fotorelectores IR y un Acelerómetro.
 - El Acelerómetro controla las figuras de la fiesta del té en las dos direcciones posibles, y 2 Fotorelectores IR observan las figuras desde ambas direcciones. Sea cual sea el sensor que detecte las figuras, la mesa se inclina en esa dirección, siguiendo el movimiento de las figuras.
 - Después de cada movimiento, todas las figuras de la escena vuelven al centro.
- b.) Construye las figuras, como en P2. Conecta 4 sensores táctiles.
 - El diseño de la mesa es diferente al de las anteriores, está cortada "en dos" longitudinalmente, lo que permite que las partes de la mesa se inclinen en diferentes direcciones. Las dos mitades de la mesa se mueven cada una con un servomotor.
 - El ángulo de inclinación de las baldosas de la mesa siempre toma un valor diferente mediante un generador de números aleatorios.
 - Las piezas pueden ser guiadas lateralmente por 2 - 2 sensores Touch en la dirección de la inclinación, y la mesa vuelve a su posición inicial.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L1 P3

Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)



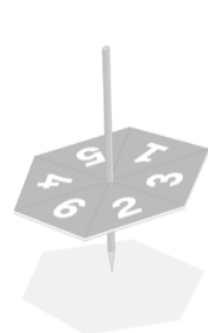
Tarea1: Crear un temporizador para controlar el tiempo y un spinner.

Los alumnos construyen un cronómetro con botellas y una ruleta de arena con los personajes y luego juegan con ellos en las "Sillas musicales".

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:

- Creación de un temporizador con botellas de plástico y arena
- Creación de una ruleta con los personajes
- Juega a las sillas musicales con la ruleta y el temporizador.

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

Campos de desarrollo: Además:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Habilidades grafomotoras
- Creatividad
- Habilidades para la vida
- Concentración de materias - Ciudadanía
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Guarda los objetos en un armario, para protegerlos de las caídas. Coloca una etiqueta con el nombre del grupo.

Tarea2: Clasificar el juego de los caramelos

Los alumnos tienen que resolver retos lógicos clasificando los caramelos. Recortan las partes del juego de mesa y pueden organizar el campeonato.

Todas las soluciones son buenas.

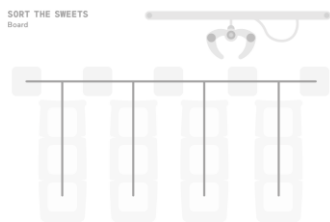
Se puede utilizar cualquier tipo de herramienta y material.

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.

Cards Sequence n.3



SORT THE SWEETS
Board



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Uso de plantillas.
- Recortar los caramelos y las tarjetas de secuencia con tijeras
- Resolver desafíos lógicos

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Pensamiento computacional
- Orientación espacial
- Atención
- Concentración temática - Matemáticas
- Habilidades grafomotoras



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L1 P4

Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)



Tarea 3: ¿Cómo son los personajes y las escenas de la historia?

Los alumnos crean los personajes de la historia o los elementos del paisaje.

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 entorno con bloques ArTeC
- Construir el entorno con materiales reciclados
- Dibujo
- Creación de gráficos por ordenador

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

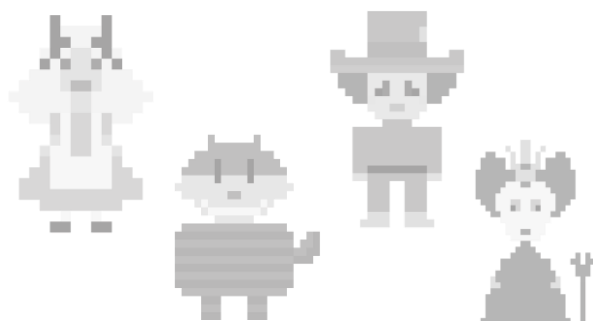
Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación espacial
- Habilidades motoras finas
- Creatividad

Además:

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



Tarea 4: ¡Jugar con canicas!

Los alumnos planifican y construyen su propio recorrido o laberinto de canicas.

Crean su propio conjunto de reglas y juegan con él juntos o enseñan las reglas a sus compañeros y organizan un campeonato.

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 una carrera de canicas con bloques ArTeC
- Construir una pista de mármol con materiales reciclados
- Construir un laberinto con cartón, pajitas, lápices, materiales reciclados, etc.
- Dirigir canicas juntas inclinando un enorme laberinto

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

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación espacial
- Habilidades motoras finas
- Competencias sociales

Además:

- Concentración de la atención
- Concentración de materias - Física



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L1 P5

Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)



Tarea5: ¿Cómo comportarse en el País de las Maravillas?

Los alumnos hablan de parodia, exclusión, acusación y juicios.

Dramatizan y representan la situación dada.

Centrarse en

- Pensamiento crítico
- Habilidades sociales
- Civismo

Puedes utilizar las tarjetas Act it out! del Bazar de Ideas

Campos de desarrollo:

Además:

En el punto de mira:

- Competencias sociales
- Pensamiento crítico
- Civismo
- Comprensión de textos
- Concentración de la atención
- Habilidades para la vida
- Desarrollo del talento
- Desarrollo del talento

Bazar de ideas: algunas ideas:

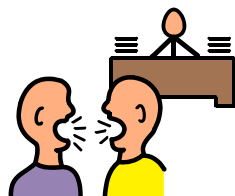
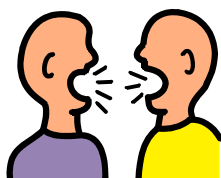
- Discute la situación en la tarjeta "Act it out". ¡Tarjeta!
- ¡Averigua y dramatiza una situación dada en la tarea!

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

¡Recorta las tarjetas de situación!

Escoge el tema que quieres que los niños traten. Entrégales la tarjeta de situación adecuada.

Ayúdales a construir la situación si es necesario.




ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS


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

S9
T2,4,6
L1


Algunas ideas- Motivación para diferentes comportamientos

Representalo!

¿Por qué el Ratón estaba enfadado con Alicia y asustado cuando menciona a su gata Dinah?

¿A los otros animals les gusta el gato de Alicia?¿Por qué?

¿A los animals les gusto el perro de Alicia?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Representalo!

En la loca Fiesta del Té, la Liebre y el Sombrero le dijeron a Alicia que no había sitio en la mesa, pero en realidad lo había. ¿Por qué le dijeron eso?

¿Por qué el Sombrero le dijo a Alicia que encontrara una respuesta al acertijo cuando ni él ni la Liebre sabían la respuesta?

¿Por qué siempre es la hora del té y todos los personajes deben estar tomando el té?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Representalo!

¿Por qué la Reina grita "¡Qué le corten la cabeza!" todo el tiempo?

¿Cómo Evita Alicia que la gente sea decapitada?

¿Por qué el Gato de Cheshire aparece y desaparece constantemente?

¡Descubre y representa una escena con un amigo!

Cómo gestionar la producción:

Graba un vídeo representando las situaciones.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L2 P3



Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la lección:

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



Había una mesa dispuesta bajo un árbol frente a la casa, y la Liebre de Marzo y el Sombreroero estaban tomando el té en ella. Alicia se sentó en una silla, aunque la Liebre y el Sombreroero le dijeron que no había sitio. El Sombreroero le dijo que necesitaba un corte de pelo y le preguntó el acertijo "¿por qué un cuervo es como un escritorio?". Alicia dijo que creía poder adivinarlo, y los demás empezaron a ridiculizarla iniciando una discusión sobre semántica. El Sombreroero le preguntó qué día del mes era. Su reloj no indicaba la hora sino el día del mes, y el Sombreroero afirmó que se había equivocado en dos días. Entonces el Sombreroero le preguntó si había dado con la respuesta a la adivinanza, pero no lo hizo, y el Sombreroero y la Liebre dijeron que tampoco sabían la respuesta. Alicia les dijo que no perdieran el tiempo haciendo acertijos sin respuesta. Entonces, el Sombreroero le dijo que había discutido con el Tiempo el pasado mes de marzo cuando estaba cantando "Twinkle, twinkle, little bat" en un concierto dado por la Reina de Corazones, y ahora son las seis de la tarde. Como es la hora del té, siempre deben tomar el té.

Alicia, la Liebre y el Sombreroero despiertan al Lirón y le piden que les cuente un cuento. Les contó una historia sobre las hermanas Elsie, Lacie y Tillie, que vivían en el fondo de un pozo de melaza y aprendieron a dibujar cosas que empezaban por M. Alicia no paraba de interrumpir la historia, así que los demás le hicieron comentarios groseros. Finalmente, se sintió muy ofendida y se marchó.

En el bosque, Alicia observa un árbol con una puerta, y cuando entra en él se encuentra en el gran salón. Coge la llave y abre la puerta, come de la seta para hacerse más pequeña y por fin puede entrar en el hermoso jardín.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Sombreroero	Toma el té, charla, tiene un reloj	Camina, mueve la mesa, habla
Alice	Paseos	Camina, se mueve
Liebre y lirón	Toma el té, charla	Camina, se mueve

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.

Sombreroero, Mesa, Alicia

Inclinación
Hacer sonidos
Tabla de movimientos

Té
Pasteles
Hare
Lirón
Bosque

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

	Nombre _____
Construir _____	
	Nombre _____
Atento, tu robot debería de ser capaz de: _____	
	Nombre _____
También debería saber: _____	
	Nombre _____
Piensa: _____	



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P4

Materiales sugeridos

- Bloques ArTeC (al menos el conjunto de 112 piezas) y el conjunto de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores de corriente continua, engranajes, carriles de accionamiento, 2 servomotores, 2 fotorrefletores IR, 4 sensores táctiles 1 acelerómetro)
- Borrador de mapa mental o gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Centrarse en:

- Comunicación lingüística (D12)

Objetivos de la lección:

- habilidades motoras finas,
- la resolución de problemas,
- toma de decisiones
- habilidades para la vida



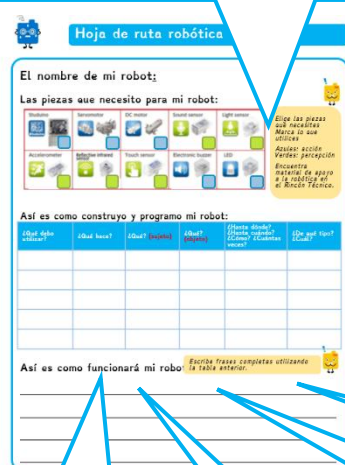
¿Cómo se rellena la tarjeta Robotic?

- 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

- Hablar de compartir en la mesa cuando se come o se bebe.
- Discute cómo hacer que las cosas sean estables.
- Construye figuras sencillas con bloques ArTeC.

Alice Sombrero Cuadro



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:

Así es como construyo y programo mi robot:

Así es como funcionará mi robot:

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)
- Programación del servomotor (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Botones, sensor táctil y acelerómetro (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotorreflector IR
 - Prueba del fotorreflector IR (7.a)
 - Detección de obstáculos (7.b)
- Uso de números aleatorios (10.a)
- Uso de variables (11.a, 11.b)

La mesa puede inclinarse sobre su eje. Los personajes pueden ser empujados en la dirección correcta sobre engranajes y carriles de accionamiento.

PROG1

La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje. Los invitados a la fiesta del té se mueven con un motor de corriente continua.

PROG2

La mesa se inclina al azar. La dirección en la que se inclina la mesa, los invitados se mueven hacia esa dirección en ambos lados al mismo tiempo.

PROG3

Dos soluciones para un mismo tema. Con invitados controlados por acelerómetro y sensor táctil, mesa.

PROG4

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA FIESTA DE TÉ LOCA (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P5

Ideas para robots en diferentes niveles de programación

La mesa puede inclinarse sobre su eje. Los personajes pueden ser empujados en la dirección correcta sobre engranajes y carriles de accionamiento.

PROG1

La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje. Los invitados a la fiesta del té se mueven con un motor de corriente continua.

PROG2

La mesa se inclina al azar. La dirección en la que se inclina la mesa, los invitados se mueven hacia esa dirección en ambos lados al mismo tiempo.

PROG3

Dos soluciones para un mismo tema. Con invitados controlados por acelerómetro y sensor táctil, mesa.

PROG4



Una fiesta de té loca

P1 Mesa mecánica basculante

- Construye una mesa para la fiesta del té y sus invitados.
- La mesa se inclina sobre un eje en una dirección u otra.
- Las figuras se asientan en dos lados de la mesa sobre un carro empujable, cuyas ruedas están hechas de engranajes, y la pista está hecha de rieles de transmisión.
- Las figuras pueden ser empujadas a ambos lados según la dirección de la mesa.

P2 Dos tipos de teatro de marionetas

- a.) Construya la tabla y las figuras como en P1.
 - La mesa se puede inclinar mediante una palanca y un eje.
 - Los invitados están montados en un motor de corriente continua 1-1 y pueden ser movidos por 2 sensores táctiles.
 - Los sensores Touch controlan las figuras en ambos lados simultáneamente. Cuando la mesa está inclinada, al pulsar el sensor Touch correspondiente se controlan las figuras en esa dirección.
- b.) Detrás del paraván del teatro de marionetas construido, las figuras están montadas sobre 2 motores de corriente continua montados horizontalmente y un tablero montado sobre un eje se inclina en el centro de la escena.
 - Las figuras se pueden mover mediante los sensores 1-1 Touch, que también hacen que la mesa se incline. Los otros dos invitados a la fiesta del té se colocan en el paraván.

P3 Mesa basculante automática

- Construir la mesa y los invitados como en P2. Conecta 2 fotorelectores IR.
- 1 servomotor está montado en el tablero de la mesa y la inclina aleatoriamente en una u otra dirección.
- Las patas de la mesa son controladas por un Fotorelector IR. Ese Fotorelector IR, la forma en que la mesa se inclina, activa las figuras de ambos lados y las mueve en la dirección de la inclinación, y luego reajusta todos los elementos del robot al centro, a la posición por defecto.



P4 Dos emocionantes soluciones para la inclinación de la mesa

- a.) Construye la mesa y los invitados como en P2. Conecta 2 Fotorelectores IR y un Acelerómetro.
 - El Acelerómetro controla las figuras de la fiesta del té en las dos direcciones posibles, y 2 Fotorelectores IR observan las figuras desde ambas direcciones. Sea cual sea el sensor que detecte las figuras, la mesa se inclina en esa dirección, siguiendo el movimiento de las figuras.
 - Después de cada movimiento, todas las figuras de la escena vuelven al centro.
- b.) Construye las figuras, como en P2. Conecta 4 sensores táctiles.
 - El diseño de la mesa es diferente al de las anteriores, está cortada "en dos" longitudinalmente, lo que permite que las partes de la mesa se inclinen en diferentes direcciones. Las dos mitades de la mesa se mueven cada una con un servomotor.
 - El ángulo de inclinación de las baldosas de la mesa siempre toma un valor diferente mediante un generador de números aleatorios.
 - Las piezas pueden ser guiadas lateralmente por 2 - 2 sensores Touch en la dirección de la inclinación, y la mesa vuelve a su posición inicial.