

VACACIONES CON CANELA EN EL RESTAURANTE (T2)

S15
T2
D6
L1 P3



En el punto de mira:

- Pensamiento computacional – habilidades para la vida (D6)

Tarea 1: Recopila las formas más comunes de decir hola y adiós en la vida cotidiana.

Piensa de cuántas maneras diferentes puedes saludar y despedirte en un día. Representálo por parejas y luego intercambia los papeles.

¡Empareja las felicitaciones con las fotos!

No hay solución equivocada.

Puede utilizar ideas del Bazar de ideas, aplicar sus propias ideas o dejar que los niños encuentren una solución utilizando su creatividad.

Bazar de ideas: algunas ideas:

Pueden utilizar sus propias imágenes y saludos (I12)
¿Quién se ha encontrado? Identificar quién saluda a quién (I12)

Para más detalles, consulte las páginas de Ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira: **Además:**

- Competencias sociales
- Comunicación
- Inteligencia emocional
- Habilidades para la vida
- Tema - lengua



¡Cuidate! ¡Vuelve pronto a casa!

¡Buenos días!

¡Adiós, niños!

¡Hola, mamá!

¡Hola!



Tarea 2: contrato: Hacer un menú

Piensa en un nombre, un logotipo, una dirección y un menú para tu restaurante imaginario. Imagina que llega un cliente y el camarero toma nota del pedido.

No hay solución equivocada.

Se puede utilizar cualquier herramienta o material. Puede utilizar las ideas y materiales sugeridos en el Bazar de ideas, utilizar sus propias ideas o dejar que los niños encuentren una solución utilizando su creatividad.

Bazar de ideas: algunas ideas:

Pueden utilizar materiales reciclados, textiles, cartón, pegamento, el editor de fotos Canva, etc. (I7)
Hable de cómo nos comportamos como huéspedes en un hotel o restaurante.

- Establecer una etiqueta hotelera (I12)
- Hacer una pirámide alimentaria (I11)

En las Fichas de Ideas se detallan las distintas soluciones.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira: **Además:**

- Competencias sociales
- Motricidad fina
- Concentración
- Inteligencia emocional
- Habilidades para la vida
- asignatura- arte, técnica, informática, lengua



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.
Pega una etiqueta con el nombre del grupo.



VACACIONES CON CANELA EN EL RESTAURANTE (T2)

S15
T2
D6
L2 P3



En el restaurante

"Cuando llegamos al hotel, Canela estaba tan cansada que se fue a la cama y se quedó dormida. Por la mañana no le encontraba en la habitación. Después de avisar a papá y mamá, fuimos los tres a buscarlo. Lo encontramos en el largo pasillo de mármol, donde jugueteaba alegremente golpeando a una anciana. "Perdone", me disculpé ante la sorprendida señora y la ayudé a levantarse. No volverá a ocurrir, cuidaré de nuestra mona". "De camino al restaurante saludamos a una familia. "¿Son amigos tuyos?", preguntó sorprendida. "No, pero en el hotel la gente se saluda cuando se encuentra", explicó el padre. En el restaurante del hotel, papá había cogido una mesa junto a una ventana para que pudiéramos ver el mar mientras desayunábamos. Una larga hilera de mesas estaba llena, repleta de comida. Había una gran variedad de salchichones y jamones, quesos, huevos cocidos, huevos revueltos, salchichas, pan, panecillos, ensaladas de frutas y verduras para elegir. "¡Vaya! ¿Tenemos que comérselo todo?" - preguntó asombrada la mona. "Claro que no, es para todos los invitados. Podéis comer lo que queráis. Mira, hay piña troceada, plátanos y kiwi. Coge un plato y..." Ni siquiera había terminado cuando la mona ya estaba sirviendo la piña con las patas, aunque habían preparado un tenedor para acompañarla. "¡Canela, espera! ¡No cogemos la comida con la mano!". le advertí. Mamá, papá y yo cogimos algunas de las golosinas y nos las comimos en nuestra mesa. Canela se paseaba arriba y abajo, colocando una deliciosa golosina en su plato. Ya había comido mucho. Finalmente, con mi ayuda, llevé los platos rebosantes a nuestra mesa. "Entonces podemos comer. Disfrutad de la comida", dijo después de sentarse por fin. Papá negó con la cabeza. "Canela, no puedes comer tanto si no te sientas aquí una semana", dijo. "¿Cómo no voy a comérmelo todo? Mira eso". La mona escondió las patas debajo de la mesa y... De repente, Canela empezó a crecer. Pronto, creció más que un gorila "¿Y qué?", preguntó con una voz grave y retumbante que hizo temblar todas las mesas. "¿Aún crees que no me lo comeré todo?" "¡Canela, detén este hechizo de una vez!", grité, pero la enorme mona no me oyó. Atrevidamente salté sobre su pata delantera mientras se llevaba un racimo entero de plátanos a la boca. Canela casi se lo traga. Me refugié en sus enormes dientes y grité: "¡No!". Se fijó en mí. Me sacó de su boca, me colocó en la palma de su enorme mano y tarareó: "Ves, Ropi. Puedo comerme todo lo que hay aquí si quiero. "¡Detén tu magia de una vez, Canela!", le ordené enfadada. La mona levantó las patas, susurró la palabra mágica y yo caí al suelo. La monita, sonriendo, me ayudó: "¡No pasa nada, Ropi!". "¡Pero podría haber pasado!". La pareja de ancianos con la nieta y los demás invitados volvieron al restaurante, desanimados. Mis padres y yo estábamos recogiendo de nuevo, porque la monstruosa mona se lo había comido todo. Como Canela había comido demasiado, esperó a que termináramos de desayunar, cantando en voz baja. "Soy Canela, la mona, Nadie tiene pelaje como Canela la mona".

En el punto de mira:

- Pensamiento computacional – habilidades para la vida (D6)

Objetivo de la lección:

- Comprensión de textos
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Organización del trabajo en grupo

Sugerencias

- Identificar a los personajes del texto, haciendo especial hincapié en los puntos principales de la trama, los rasgos de carácter, las emociones y los movimientos.
- ¿Cómo nos comportamos en el hotel?
- ¿Cómo nos comportamos en la mesa?
- Discutir las normas de etiqueta de la habitación o del hotel
- Un debate sobre alimentación sana
- Aprender lecciones
- Tomar nota

carácter	características	acciones
Canela	amable hada travieso	deslizarte preguntarse tomar alimentos Hacer magia "engullir" Tomar notas
Ropi, mamá, papá	obediente	Dar consejos Saludar ayuda a la señora a levantarse
huésped del hotel	Perdón cortés respetuoso	caer

Cómo utilizar la tarjeta de personaje:

Cada alumno rellena su propia ficha 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 construcción del robo

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

Canela, Ropi, padres
huésped del hotel
gorila

deslizarte
Saludarse
Hacer un hechizo
Desayunar

Corredor
Buffet
mesa, silla

Las principales acciones de la historia
Divida el segmento de texto en trozos
Haz una lista de las cosas que necesitas
Archivos multimedia necesarios


 Tu nombre: _____
 Estoy construyendo: _____


 Tu nombre: _____
 Asegúrate de que tu robot es capaz de: _____


 Tu nombre: _____
 También debería haber: _____


 Tu nombre: _____
 Reflexiona: _____

VACACIONES CON CANELA EN EL RESTAURANTE (T2)

S15
T2
D6
L3-4
P4



Centrarse en:

- Pensamiento computacional – habilidades para la vida (D6)

Objetivos de la lección:

- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Imagen corporal



Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (al menos placa base Studuino, 2 motores de corriente continua, ruedas, 1 servomotor, 1, 2 ó 5 sensores táctiles, 1 fotorreflector IR).
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

deslizarse, caminar, levantar la mano o un objeto, asentir con la cabeza

- Discutir con los niños cómo se mueven las personas, cómo se mueven los animales
- ¿Cómo expresamos nuestros sentimientos?
- Comunicación no verbal
- Comente con sus niños cómo nos comportamos en un hotel, un restaurante o un colegio.

¿Cómo rellenar la ficha del robot?

- Elija la actividad del robot y la complejidad del programa en función de las capacidades del niño, basándose en la ficha de actividad, el aspecto evolutivo y el nivel de programación.
- Si es necesario (por ejemplo, para clarificar o diferenciar), se pueden rellenar tarjetas de robot adicionales.
- Diseña el robot con varias formas de construcción/programación.
- Completa las fichas del robot en la lengua meta.
- No es necesario rellenar todas las columnas de la tabla, sólo las que sean relevantes para el funcionamiento específico del robot.
- Basándose en cada fila de la tabla, describa el funcionamiento del robot en la lengua meta utilizando frases gramaticalmente correctas.



Hoja de ruta robótica

El nombre de mi robot:

Las piezas que necesito para mi robot:



Así es como construyo y programo mi robot:

¿Qué debo utilizar?	¿Qué hace?	¿Qué? (input)	¿Qué? (output)	¿Dónde? (input/output/ sensor)	¿De qué tipo? (input)

Así es como funcionará mi robot:

Escibe frases completas utilizando la tabla anterior.

deslizarte
caminar
Mano alzada
Subir un objeto
asentir
movimiento del brazo
saludar

Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de corriente continua (2.a, 2.b)
- Programación del servomotor (3.a, 3.b)
- Pruebas y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilización de un fotorreflector IR para detectar un objeto (7.d, 7.e)
 - Robot que camina por un laberinto (7.h)
- Pruebas y programación del sensor de sonido (9.a)
 - Activar el robot con sonido (9.b)
- Uso del LED (5.a)
 - Parpadeo (5.b)

Ropi, Canela, padres, señora
pasillo, puerta, habitación
Mesa puesta
con figuras móviles
"teatro de marionetas"

PROG1

la puerta se abre y se cierra, Canela se desliza, su mano se mueve, la señora se cae, papá asiente, Ropi ayuda a la señora, mamá saluda a los invitados

PROG2

El brazo de Canela, como un brazo robótico, levanta la comida y la coloca en el plato, cuando el plato está lleno, se sienta

PROG3

Canela resbala y golpea a la tía, mamá saluda al encontrarse
Canela le pone mucha comida en el plato

PROG4

VACACIONES CON CANELA EN EL RESTAURANTE (T2)

S15
T2
D6
L3-4
P5

Ideas de robots para distintos niveles de programación

Ropi, Canela, padres,
señora
pasillo, puerta,
habitación
Mesa puesta
con figuras móviles
"teatro de marionetas"

PROG1

la puerta se abre y se
cierra, Canela se desliza,
su mano se mueve, la
señora se cae, papá
asiente, Ropi ayuda a la
señora, mamá saluda a
los invitados

PROG2

El brazo de Canela,
como un brazo
robótico, levanta la
comida y la coloca en
el plato, cuando el
plato está lleno, se
sienta

PROG3

Canela resbala y
golpea a la tía, mamá
saluda al encontrarse
Canela le pone mucha
comida en el plato

PROG4



Canela, Ropi y sus padres en el hotel

P1 Teatro de marionetas

- Construir los personajes de la escena
- Cabezal, brazo y puerta desplazables axialmente
- Todos los caracteres son móviles

P2 Diapositivas de mono

- a.) Construcción de los personajes de la escena como en P1
- Coloque el mono en un plato robot
- rodar de un lado a otro (deslizarse por el pasillo)
- LED en la zona de los ojos: se ilumina al desplazarse (feliz)
- b.) Ponemos un sensor táctil en el mono
- El mono se detiene al chocar con un obstáculo (golpea a la dama)
- c.) Ponemos un timbre a mamá
- mamá/Papá/Ropi hacen ruido (saludan/agradecen al invitado)

P3 El mono hace magia

- a.) Se instala un sensor táctil en la placa
- Si hay demasiada comida en el plato, hace un sonido de timbre
- b.) Colocar un gorila en la base robótica del mono
- el robot gira - el mono de cuento delante, el gorila detrás
- convertir en sonido (hechizo)
- luego se da la vuelta a la voz/toque de Ropi (hechizo)
- c.) los clientes/huéspedes huyen/se retiran del restaurante
- los huéspedes/invitados se construyen sobre una base robótica
- 4 sensores táctiles para manejarlo como un robot controlable

P4 Escena del restaurante

- a.) La mesa está puesta en el restaurante, los actores actúan como en P2 a.)
- Al montar 2 IR en el mono, éste evita los obstáculos para poder moverse entre la mesa del bufé y la del desayuno (lleva comida y bebida a su mesa).
- Deténgase si ve un obstáculo (deténgase junto a las mesas)

b.) Construir un mono que recoja comida

Los dos brazos del mono funcionan como un brazo robótico mediante 3 servomotores

- Puede levantar el brazo y dejar el objeto en el suelo (coger comida de un plato)
- El brazo robótico se maneja mediante 4 sensores táctiles

