

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T3)

S19
T3
D2
L1 P4

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea 1: Redacción del periódico

Los alumnos conocen el día a día de la redacción de un periódico. Se meten en el papel de redactor jefe, planifican la portada, contratan periodistas y ponen en marcha nuevas secciones. Las posibilidades de juegos de situación son infinitas.

Todas las soluciones son correctas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Juegos de situación
- Preguntas sobre ideas

Para más detalles sobre las distintas soluciones, consulte las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Vocabulario, expresividad
- Creatividad

Además:

- Atención, memoria
- Concentración temática - Lengua materna
- Desarrollo del talento

Tarea 2: Planificar un parque infantil para gatos

Los alumnos planean y diseñan un patio de recreo para gatos u otros animales de pasatiempo. Investiguen juntos en Internet qué necesidades tienen los animales seleccionados.

Todas las soluciones son correctas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!



Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes zonas de juego para gatos
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

Los detalles de las distintas soluciones figuran en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención a los detalles
- Concentración temática - Artesanía técnica
- Desarrollo del talento

Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las piezas acabadas.

Organiza una exposición o una tienda de animales en el aula.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO

RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T3)

S19
T3
D2
L1 P5

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea3: Nombres de gatos

Los alumnos inventan divertidos nombres de gatos. Se fomenta la conciencia lingüística. Se piden nombres aliterados, nombres como ejemplos de distintos fenómenos gramaticales.

Todas las soluciones son buenas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Ficha con dibujos de gatos

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Desarrollo del lenguaje
- Vocabulario, gramática
- Creatividad

Además:

- Concentración temática - Lengua materna
- Desarrollo del talento



Tarea 4: Fabricación de juguetes para gatos

Los alumnos planean y diseñan juguetes para gatos u otros animales de pasatiempo. Investiguen juntos en Internet qué necesidades tienen los animales seleccionados.

Todas las soluciones son buenas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas o ¡deja volar la creatividad de los niños!

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Diferentes juguetes para gatos
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención
- Concentración temática - Artesanía técnica
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las piezas acabadas.

Organiza una exposición o una tienda de animales en el aula.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO

RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T3)

S19
T3
D2
L1 P6

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Tarea 5: Tangram del gato

Los alumnos se familiarizan con el juego del tangram. Un cuadrado se corta en siete figuras planas diferentes. Se pueden construir figuras a partir de los cinco triángulos de diferentes tamaños, el cuadrado y el paralelogramo. Esta vez sólo se forman figuras de gatos.

Se imprimen las tarjetas, se envuelven en papel de aluminio y se abren. El juego puede hacerse más complejo si los alumnos observan la imagen durante un rato y luego tienen que colocarla de memoria.

Si las tarjetas se imprimen en blanco y negro o sólo se muestran las siluetas, se pueden fomentar otras funciones cognitivas.

Todas las soluciones son buenas.

Utiliza las ideas del bazar de ideas, ¡o inventa nuevas figuras!

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Figuras Tangram con dibujos de gatos
- Cuadrado tangram para cortar (si no se dispone de un juego tangram de madera, plástico, ...)

Encontrará información detallada sobre las distintas soluciones en las fichas de ideas.

Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Orientación
- Memoria
- Análisis-Síntesis
- Creatividad

Además:

- Concentración
- temática - Artesanía, educación visual
- Desarrollo del talento



Tarea 6: Hacer un marcapáginas

Los alumnos diseñan un marcapáginas con forma de gato. **¡Todas las soluciones son buenas!**

Utiliza las plantillas del bazar de ideas o deja volar la creatividad de los niños.

Bazar de ideas: algunas ideas:

- Marcadores diferentes
- Por supuesto, ¡puedes inventar tus propios diseños!

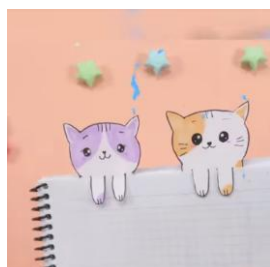
Campos de desarrollo:

En el punto de mira:

- Motricidad
- Creatividad
- Comprensión de textos

Además:

- Atención
- Concentración
- temática - educación visual
- Desarrollo del talento



Cómo gestionar la producción:

Haz fotos de las piezas acabadas.
 Organiza una exposición o una tienda de animales en el aula.

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO

RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T3)

S19
T3
D2
L2 P3



Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Objetivos de la lección:

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

"El señor Ellmore está a punto de hablar", dijeron. Todo el mundo se adelantó para escuchar, y Minou y Tibble se separaron entre la multitud.

Tibble fue empujado hacia un lado, mientras que Minou fue empujado hacia el frente, cerca de la pequeña mesa detrás de la cual el señor Ellmore estaba dando su discurso.

"Sr. Smith", comenzó, "damas y caballeros..."

Todo el mundo estaba callado.

"Estoy encantado de ver a tanta gente aquí esta tarde..."

El señor Ellmore sostenía la llave de su coche en una mano y la balanceaba suavemente de un lado a otro sobre la mesa.

Tibble miró a Minou y vio con asombro que sus ojos se movían de un lado a otro como en un partido de tenis. No estaba escuchando en absoluto, solo miraba fijamente la llave oscilante, como un gato que ha visto algo moverse.

Está a punto de esposarla, pensó Tibble, y tosió muy fuerte, pero ella no se dio cuenta.

"A muchos de nosotros nos enseñó una vez el Sr. Smith...", continuó el orador. "Y todos nosotros..."

Whack.

La mano enguantada de Minou golpea la llave y la hace caer sobre la mesa.

Principales características e interacciones de los personajes

Personaje	Características	Interacciones
Tibble	preocupado, compra guantes para Minusch	Habla, camina
Minou	tiene características "felinas", lleva guantes	Golpes para mover objetos
Sr. Smith, Sr. Ellmore, Invitados	Cifras diferentes	Chatear, escuchar la presentación

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
- reflexiona sobre las fases, herramientas y materiales de construcción del robot

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

Sugerencias

- Hable de cómo se mueven las personas. Realicen juntos algunos movimientos de piernas y brazos y pida a los niños que observen las fases de sus propios movimientos.
- Construye figuras sencillas con piernas y brazos móviles a partir de bloques ArTeC.
- Mirad juntos fotos o videos de gatos jugando y cazando. ¿Qué movimientos son típicos en ellos? ¿Cómo es su mirada? ¿Hay siempre una "fase de preparación"? ¿Cómo puede reconocerse?

Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas)
- Plantilla Storyline
- Lápiz

Hojas de ruta de los personajes


 Tu nombre: _____
 Estoy construyendo: _____


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


 Tu nombre: _____
 También debería haber: _____


 Tu nombre: _____
 Reflexiona: _____

Minou
Sr. Ellmore
Tibble, Sr. Smith,
Invitados

moverse, hablar,
levantar la mano,
saludar, golpear, jugar
con las teclas

Cuadro
Invitados
Claves

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

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO

RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T3)

S19
T3
D2
L3-4
P4



Materiales propuestos

- Bloques ArTeC (al menos el juego de 112 piezas) y juego de robótica ArTeC (1 placa base Studuino, 2 motores de CC, ruedas, 2-3 servomotores, 1 sensor táctil, 1 ó 2 sensores de infrarrojos, 1 ó 2 zumbadores).
- Mapa mental o borrador de gráfico, Storyline
- Tarjetas de personaje y plantilla de tarjeta de tarea robótica
- Lápiz

Sugerencias

- Piensa en la postura que muestran las personas y los animales cuando se concentran mucho.
- Recopilar posibilidades de cómo podría representarse este gesto con robots.
- Recopilar posibilidades de cómo podría controlarse el robot para poder representar el golpe del manotero de llaves con mayor precisión.

Centrarse en:

- Habilidades grafomotoras (D2)

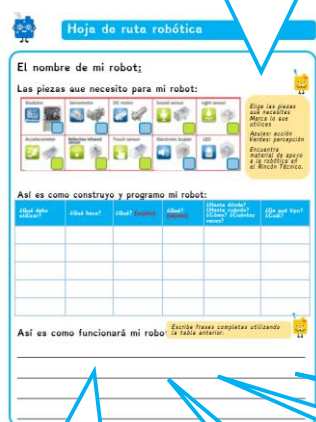
Objetivo de la lección:

- Motricidad
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Habilidades para la vida

¿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.

Girar la cabeza hacia delante y hacia atrás
Golpear con la pata/mano



Temas relacionados en el Rincón técnico

- Programación del motor de CC
 - Dar cuerda al motor hasta que el sensor detecte un cambio (4.b, 4.c)
- Programación del servomotor
 - Mover el brazo o la cola hacia arriba y hacia abajo (3.b)
- Prueba y programación Sensor táctil (4.a, 4.b, 4.c)
- Pruebas y programación del fotorreflector IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Robots de trazado de líneas con 1 fotorreflector IR
 - Robots que recorren laberintos
- Uso del zumbador (6.a, 6.b)

Figuras estáticas (Sr. Smith, Tibble, otros invitados): pueden mover los brazos y la cabeza sobre ejes

PROG1

Figuras estáticas forman la multitud, Minou es empujado hacia la mesa

PROG2

Mr Ellmore da su discurso, se coloca detrás de la mesa y está jugando con las llaves de su coche

PROG3

Minou observa la llave como hechizada, al cabo de un rato la golpea con la mano.

PROG4

EL GATO QUE ENTRÓ POR EL TEJADO

RECEPCIÓN DEL SR. SMITH (T₃)

S19
T3
D2
L3-4
P5



Ideas para robots con distintos niveles de programación

Figuras estáticas (Sr. Smith, Tibble, otros invitados): pueden mover los brazos y la cabeza sobre ejes

PROG1

Figuras estáticas forman la multitud, Minou es empujado hacia la mesa

PROG2

Mr Ellmore da su discurso, se coloca detrás de la mesa y está jugando con las llaves de su coche

PROG3

Minou observa la llave como hechizada, al cabo de un rato la golpea con la mano.

PROG4

Minou golpea las teclas

P1 Invitados al acto

- Cifras estáticas
- Construir personas que puedan mover los brazos y la cabeza sobre hachas

P2 Minou

- Construye a Minou, se mueve sobre ruedas, impulsada por 2 motores de corriente continua
- Navega entre la multitud utilizando un fotorreflector IR
- O sigue una línea y se detiene delante de la mesa (donde termina la línea)

P3 Sr. Ellmore

- Mr Ellmore está de pie detrás de una mesa
- Está hablando (timbre), los invitados le escuchan
- La llave del coche oscila en su mano (servomotor)

P4 Minou y las llaves

- Construir Mr Ellmore como en P3
- Minou mira la llave durante un rato y gira la cabeza hacia delante y hacia atrás al ritmo de la llave (servomotor).
- Lo golpea con la mano (segundo servomotor)

