

Pasos de Robot

Artista/Autor(a): Ann Maria Caldwell



Tiempo Necesario: 15-25 minutos

Enfoque Artístico: Teatro
Enfoque Matemático: Medición

Rango de Edad: 6-8

Descripción de la Pequeña Lección: En esta lección, en turnos, nos daremos instrucciones para encontrar un objeto secreto estimando distancias y dando indicaciones sencillas. Los alumnos usarán el juego, la comunicación y la improvisación para interactuar con las matemáticas.

Conceptos Clave: Distancia; Medida; Estimación; Juego de Personajes; Drama Guiado; Accesorios; Pulgadas; Pies

Materiales Necesarios/Preparación:

- Un espacio en el que pueda moverse
- Objetos en el espacio que se pueden usar de forma segura (por ejemplo, espátula de madera, toalla, libro, almohada, juguete pequeño)

Paso a Paso:

1. Explore la distancia y la estimación:
 - Pregunte a los alumnos: ¿Cuáles son algunas maneras en que las personas miden o describen una distancia?
 - En los EE. UU. muchas personas miden la distancia en pulgadas y pies.
 - Es útil tener una cinta métrica para medir con precisión, pero cuando no tiene una, puede estimar. Estimar significa hacer su mejor cálculo.
2. Cómo estimar pies: Puede estimar los pies usando un zapato. Practique medir cosas con un zapato: ¿A cuántos pies de distancia está la puerta del sofá? ¿Cuántos pies de altura tiene la silla?
3. Cómo estimar pulgadas: Para medir cosas más pequeñas usamos pulgadas. En la mano de un adulto, una pulgada es aproximadamente la distancia entre el primer y el segundo nudillo del dedo índice. No es exacto, es una estimación. Si tiene una regla, mida para ver qué tan cerca está. ¿Qué parte de la mano de los alumnos es aproximadamente una pulgada? Practique medir cosas con las manos y con la pulgada estimada. Pregunte a los alumnos: ¿Cuántas pulgadas de ancho tiene esta silla? ¿Cuántas pulgadas de ancho tiene un plato? ¿Cuántas pulgadas de largo tiene el teléfono?

Juego de adivinanzas de pasos de robot:

4. Una persona será la «que decide» y escoge algo en la habitación para ser el objeto secreto (guarda el secreto). Otra persona será el «robot» que seguirá las instrucciones de la persona que decide y tratará de encontrar ese objeto secreto.
5. La persona que es el robot enseña cómo utiliza su cuerpo de robot y su voz de robot. ¿Cómo se mueve su robot? ¿Cómo se mueven sus brazos? ¿Cómo suena?
6. La persona que decide da instrucciones al robot para encontrar el objeto secreto, sin revelar lo que es o cómo se ve. La persona que decide solo puede usar instrucciones sencillas, como por ejemplo: camine hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha, y utilizar distancias estimadas. Practique lo que ha aprendido sobre las partes del cuerpo para estimar las distancias.
 - Puede ser algo como: «*Muévase cuatro pies hacia adelante. Levante la mano dos pies. Mueva la mano cuatro pulgadas a la derecha. Extienda las manos dos pulgadas. ¡Ahora agarre eso!*»
7. El robot sigue exactamente las instrucciones, agarrando un objeto y verificando con la persona que decide si han encontrado el objeto secreto. Si no lo logró, siga dando instrucciones específicas utilizando todo lo que sepa sobre la estimación de distancias.
8. Celebre cuando el robot encuentra el objeto secreto. ¡Cambie los personajes y siga disfrutando!

Variaciones y Pasos Sigüientes:

- Si los alumnos no conocen bien la izquierda o la derecha, pueden señalar en la dirección de un objeto o nombrar otros objetos en la habitación.
- ¡Juegue con lo pequeño! Añada centímetros al juego: Un lápiz mide aproximadamente 1 cm de ancho. Un centavo mide unos 2 cm de ancho. ¿Qué distancia en la mano de un alumno y en la mano de un adulto mide aproximadamente un centímetro?
- ¡Juegue a lo grande! Añada yardas al juego: Esto funciona muy bien para jugar al aire libre. En un adulto, la distancia desde la punta de su nariz hasta la punta extendida de un dedo es aproximadamente una yarda. ¿Qué distancia en los brazos de los alumnos es aproximadamente una yarda? ¿Cuántos metros de largo tiene la cerca? ¿Cuántos metros hay de la puerta a la acera?

Estándares

Estándar de teatro 1 del Estado de WA Generar y conceptualizar ideas y trabajos artísticos. **Estándar de rendimiento (TH:Cr1.1.2) b.** Colaborar con sus compañeros para conceptualizar la escenografía en una experiencia dramática guiada (por ejemplo, drama de procesos, drama de historias, drama creativo). c. Identificar formas en que la voz y los sonidos pueden ser utilizados para crear o volver a contar una historia en una experiencia dramática guiada (por ejemplo, drama de procesos, drama de historias, drama creativo).

Estándares matemáticos: (CCSS.MATH.CONTENT.2.MD.A.3) Estimar longitudes usando unidades de pulgadas, pies, centímetros y metros.

Vea un video de esta Pequeña Lección y encuentre más recursos en: <https://www.arts.wa.gov/creative-start-studio/>