



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 08: El restaurante**

Guión de contenidos.

Autor: Francisco Jiménez Martínez

Isla primera. Unidad 08. El restaurante.

Necesidad de desarrollo: al hacer clic en el edificio, pasaremos a un escenario de interior de restaurante. En él habrá cuatro zonas sensibles, las puertas, donde se insertarán los ejercicios.

Necesidad gráfica: escenario interior de restaurante, en la línea gráfica marcada en el proyecto. Puede haber un letrero ¿de neón? Que diga: "El Rincón de Paco". Se trata de un restaurante marinero, por tanto puede estar adornado con detalles de este tipo, redes en la pared, un timón, un pez espada, etc. Importante: no se necesita animación pero, simplemente para hacer más atractiva la escena, algunos elementos podrían tener alguna: por ejemplo, hilos de humo sobre un plato, simulando que está caliente, la puerta de la cocina que se abre y se cierra, etc. Imprescindible: deberá contener los objetos citados en la actividad 4. Además, una puerta con el letrero "Dirección"; una puerta con el letrero "Entrada"; una puerta con el letrero "Cocina"; una puerta con el letrero "Almacén". Las puertas serán las zonas sensibles donde se insertarán los ejercicios¹.

Necesidad de locución: puede insertarse sonido de fondo, de platos y cubiertos chocando, conversaciones, etc. volumen bajo.

Actividad 1. El juego de las palabras perdidas.

Descriptor: colocar palabras en un texto con huecos.

Objetivo pedagógico: leer diferentes tipos de texto. Inferir el significado de las palabras por el contexto. Utilizar ayudas y comprender definiciones. Identificar palabras en plural.

Desarrollo del ejercicio: al activarse el ejercicio, aparecerá un personaje con aspecto atildado, identificable con un maitre de restaurante, sentado en una mesa, escribiendo. Se reproducirá la locución 1 y 2. Cuando el alumno haga clic en el cuaderno del personaje, se activará el texto, con los ocho huecos previstos. Se activarán las locuciones 1 y 2. Visualmente, en vez de paréntesis [(a.)] en los huecos se puede colocar algo más llamativo, algún cajón con relieve, etc. pero que se entienda como sitio para escribir.

Al posar el ratón en el hueco, se abrirá un texto encuadrado de ayuda, con la definición de la palabra perdida y un sencillo dibujo.

¹ Nota para el dibujante: uno de los problemas principales para el diseño de este escenario -y de todos- es de tipo sociocultural. Como permanentemente estamos trabajado con imágenes y representaciones culturales arquetípicas, fácilmente identificables, hay que tener cuidado con el tipo de ambiente y el consiguiente estilo de vida que reproducimos. Por un lado, corremos el riesgo del elitismo, pero por el otro, nos puede acechar la chabacanería. Hay que mantener un equilibrio y tener esto siempre presente. Aquí queremos representar un restaurante marinero, de costa



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas Unidad 08: El restaurante

(estamos en una isla) más rural que urbano, correcto, bonito pero sin ostentaciones, con detalles populares como el cartel de los helados de marca industrial, junto con otros productos no de todos los días precisamente, la langosta del acuario por ejemplo.

TEXTO:

Tengo el gusto de presentarles el Restaurante "La bodega de Paco", un sitio donde podrán degustar los exquisitos (.1.) de comida tradicional de esta isla. En primer lugar, unas (.2.) salteadas, con espárragos, calabacines y otras delicias de la huerta. También tenemos la sopa de (.3.) a base de mejillones y gambas. Como segundo plato, nuestra especialidad son los (.4.) frescos a la plancha: doradas, merluzas y el pescado del día. Para terminar, nuestros (.5.) son insuperables: macedonia de frutas del tiempo, tarta de chocolate y natillas caseras. Además, para los más pequeños contamos con un delicioso menú infantil: De primer plato (.6.) a la boloñesa; de segundo, (.7.) a la romana, y como postre helado de tres sabores. Venga a visitarnos, no se arrepentirá. Usted y los suyos disfrutarán de una agradable comida en un ambiente tranquilo y acogedor. Restaurante "La bodega de Paco", para grandes y (.8.).

[Palabras perdidas; 1. *platos*; 2. *verduras*; 3. *mariscos*; 4. *pescados*; 5. *postres*; 6. *macarrones*; 7. *calamares*. 8. *pequeños*.]

Definiciones para las ayudas.

1. Se emplean en las mesas para servir los alimentos y comer en ellos.
2. Plantas comestibles que se cultivan en las huertas. Deben su nombre a que su color suele ser verde.
3. Animales marinos comestibles, con concha o caparazón, muy apreciados en la mesa.
4. Peces comestibles sacados del agua.
5. Frutas, dulces u otros alimentos que se sirven al final de las comidas.
6. Pasta alimenticia, procedente de Italia, con forma de canutos alargados.
7. Animal marino con el cuerpo alargado y patas con ventosas. En la mesa se suele servir en rodajas.
8. Lo contrario de "grandes", hablando de niños.

Necesidades gráficas:

- Escenario inicial, con un personaje con aspecto atildado, identificable con un maitre de restaurante, sentado en una mesa, escribiendo.
- ocho sencillos dibujos, de las ayudas para los huecos del texto.

Necesidades de locución:

1. Al posar el ratón sobre la zona sensible: "El juego de las palabras perdidas".
2. Al hacer clic en la zona sensible y activar el ejercicio: "El dueño del restaurante había preparado un bonito texto para anunciarlo en su página web, pero ha tenido un problema y ha perdido algunas palabras ¿Le quieres ayudar a encontrarlas? Pincha en su cuaderno".

Locución 2. Después de la 1. "Una pista, todas las palabras están en plural. Otra pista, posa el ratón sobre el hueco y tendrás una ayuda".

Sonido 1. Para activarse al terminar con éxito la actividad: sonido o una breve musiquilla que simbolice acierto, acompañando a una pancarta.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 08: El restaurante**

Necesidades de desarrollo:

- Insertar el ejercicio en la zona sensible del escenario general de la unidad 07, puerta de "Dirección".
- Texto, con los ocho huecos y las ocho ayudas. Que en el hueco se pueda escribir. - Que al posar el ratón sobre el hueco, aparezca la ayuda.
- Que cuando el usuario escriba sobre el hueco, el ejercicio sea autoevaluable. Es decir, que pueda emitir veredicto de acierto o error en un botón de "comprobar". - Que al final del texto haya un botón de "comprobar" y pulsando en éste indique los errores, en caso de haberlos.
- Que cuando el usuario rellene todos los huecos acertadamente, al pulsar "comprobar", aparezca una pancarta de felicitación y un sonido o una breve musiquilla que simbolice acierto.

Actividad 2. Hoy comemos fuera.

Descriptor: elegir (uno entre tres) el enunciado verbal de escenas secuenciadas.

Objetivo pedagógico: desarrollar la comprensión lectora con una intención instrumental, contrastar la información visual y la verbal.

Desarrollo del ejercicio: unos padres con su hijo (¿Perla?) llegan a un restaurante para comer. Un camarero les atiende. En la parte inferior de cada escena aparecerán los tres enunciados. Cuando el ratón se pose sobre uno de éstos, cambiará de color o de tono. Si el usuario pincha en un enunciado incorrecto, se activará un sonido corto que simbolice error. Si por el contrario pincha el correcto, se activará un sonido corto que simbolice acierto y el ejercicio continuará con la siguiente escena.

Secuencias:

Secuencia 1.

Una pareja con su hijo o hija llega a un restaurante. Visión panorámica de éste, con siete u ocho mesas, ocupadas todas salvo una.

Enunciados 1:

- A. Cuando llegamos, el restaurante estaba casi vacío. Había muchas mesas libres para elegir.
- B. Cuando llegamos, todas las mesas estaban ocupadas en el restaurante, suerte que quedaba una libre.
- C. Nada, imposible, no hay un sólo sitio libre. Tendremos que esperar una mesa libre.

Secuencia 2.

Los tres sentados en una mesa, el camarero se acerca con la carta.

Enunciados 2:

- A. Cuando nos sentamos en la mesa, vino el camarero con una libreta para apuntar lo que queríamos comer.
- B. Cuando nos sentamos en la mesa, vino el camarero a preguntarnos lo que queríamos comer.
- C. Cuando nos sentamos en la mesa, vino el camarero y nos trajo la carta para elegir la comida.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 08: El restaurante**

Secuencia 3.

Los tres sentados en la mesa, el camarero se acerca con los platos y las bebidas en una bandeja.

Enunciados 3:

- A. Un poco más tarde, el camarero trajo las bebidas. Los platos llegaron después.
- B. Un poco más tarde, el camarero trajo los platos y las bebidas en una bandeja.
- C. Un poco más tarde, el camarero trajo los platos en la mano. Las bebidas llegaron después.

Secuencia 4.

Los tres sentados en la mesa, los platos vacíos, mirando al camarero, que está al lado y de pie con una libreta en la mano y un lápiz en la otra en gesto de tomar nota.

Enunciados 4:

- A. Cuando terminamos lo que habíamos pedido, llamamos al camarero pero éste no ven ía.
- B. Cuando terminamos lo que habíamos pedido, el camarero tomó nota de los postres.
- C. No pudimos terminar lo que habíamos pedido y el camarero se acercó para i nteresa rse.

Secuencia 5.

Los tres sentados en la mesa, el camarero al lado con una bandeja con dos tazas de café y una copa de helado en la mano. El niño con gesto alegre mirando a la copa.

Enunciados 5:

- A. Otra vez llegó el camarero, mis padres pidieron café y yo un helado.
- B. Otra vez llegó el camarero, que les trajo café a mis padres pero a mí nada.
- C. Otra vez llegó el camarero con un helado para mí. Mis padres no pidieron nada.

Secuencia 6. Los tres sentados en la mesa, el camarero trae la cuenta, la madre saca el bolso para pagar.

Enunciados 6:

- A. Por último, el camarero trajo la cuenta pero mis padres, que estaban hablando entre ellos, no se dieron cuenta en ese momento.
- B. Por último, el camarero trajo la cuenta y mi padre sacó de su cartera la tarjeta para pagar.
- C. Por último, el camarero trajo la cuenta y mi madre sacó de su bolso la tarjeta para pagar.

Necesidades gráficas:

-Diseño de los personajes intervinientes: una pareja de adultos, un niño, un cam a rero.

-Diseño del escenario del interior de un restaurante. Se dibujarán varias escenas, seis en total, el escenario con pocas variaciones, los personajes en diferentes actitudes (ver las 6 secuencias, supra).

Necesidades de Locución:

1. Al posar el ratón sobre la zona sensible: "Hoy comemos fuera".
2. Al hacer clic en la zona sensible y activarse el ejercicio: "Hoy comemos fuera. ¿Quieres venir con nosotros? Elige la frase correcta que indica lo que está sucediendo".
3. Al segundo error: "Vuelve a leer atentamente, fíjate en los detalles de la historia".



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

Unidad 08: El restaurante

4. Mientras estén las escenas abiertas, sonido de fondo platos, cubiertos y conversaciones, como en el escenario general.
5. Sonidos de acierto y error según correspondan al clicar en las frases.

Necesidades de desarrollo:

-Insertar el ejercicio en la zona sensible del escenario general de la unidad 07, puerta de "Entrada".

-Insertar en la parte inferior de cada escena los tres enunciados.

-Que al posar el ratón sobre éstos, cambien de color o de tono.

-Que al pinchar sobre uno de los dos enunciados incorrectos, se active un sonido corto que simbolice error.

-Que al pinchar por segunda vez en uno de los dos enunciados incorrectos, se active una breve locución: "Vuelve a leer atentamente, fíjate en los detalles de la historia".

-Que al pinchar sobre el enunciado correcto, se active un sonido corto que simbolice acierto, y nos lleve a la siguiente escena.

-Que al pinchar sobre el enunciado correcto de la última escena, se active un sonido algo más largo que los anteriores que simbolice acierto y en dicha escena se abra una pancarta, que indique: "Muy bien, has superado el ejercicio".

Actividad 3. ¿Quién es quién?.

Descriptor: leer un texto breve sobre un personaje de la unidad, comprender lo leído y localizar la representación gráfica del personaje, entre varias similares.

Objetivo pedagógico: trabajar la comprensión lectora, basada en una intención. Captar los detalles descriptivos, discriminar la información relevante de la menos relevante, y contrastarla con imágenes.

Desarrollo del ejercicio: al activarse el ejercicio, una locución informará sobre las características de éste. "Adivina quién es quién. Lee atentamente su descripción. Haz clic en el personaje que se describe". La pantalla estará ocupada en sus dos tercios superiores por cuatro tarjetas con personajes. El tercio inferior estará ocupado por el texto descriptivo. Cuando el usuario lea el texto y haga clic en una tarjeta, se abrirá otra pantalla, con un nuevo texto y sus tarjetas de personajes. Los personajes serán: un cocinero, una cocinera, un maitre, una somelier² -está de moda que ahora las expertas en vino sean chicas-, un camarero y una camarera, en total cinco, que se cargarán aleatoriamente cada vez que se abra el ejercicio.

Descripción 1. Quién es... Julián, el cocinero.

Julián es el cocinero del restaurante "El rincón de Paco". Trabaja con Begoña en la cocina. Es todo un artista cortando los grandes pescados en rodajas. Es algo bajito y moreno, pero usa gorro de cocinero muy alto. Tiene la cara más bien redonda. Desde hace unos meses lleva bigote.

Descripción 2. Quién es... Loreto, la somelier¹.

Loreto es la experta en vinos del restaurante. Es alta y muy delgada. Tiene el pelo rubio con mechones pelirrojos y le gusta llevarlo corto, igual que su cantante preferida. Viste pantalones azules y camisa celeste. Es un poco presumida y le gustan los pendientes alargados.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 08: El restaurante**

Descripción 3. Quién es... Paco, el maitre.

Paco es alto y fuerte. Su pelo es castaño y rizado. Es el dueño del restaurante. Lleva gafas redondas. Hace unos meses se quitó la barba. Su mujer dice que así está más guapo. Le encantan las chaquetas de color verde, como la que lleva ahora. También lleva corbata.

Descripción 4. Quién es... Vicente, el camarero.

Vicente es muy joven, es el trabajador más joven del restaurante. Tiene el pelo moreno y un poco largo. No lleva gafas, tiene una vista de lince y atiende a los clientes en seguida. Hoy va vestido con pantalón gris y camisa blanca con rayas también grises.

Descripción 5. Quién es... Begoña, la cocinera.

Begoña es la esposa de Paco, pero trabaja con Julián en la cocina. Hace unos postres riquísimos y su especialidad son las natillas. Tiene el pelo rubio y liso, que se lo peina con una coleta. En el trabajo lleva siempre delantales de vivos colores. Hoy lleva uno de cuadros amarillos y violetas.

Necesidades de locución:

1. Al posar el ratón sobre la zona sensible: "Adivina quién es quién".
2. Al activarse el ejercicio: "Adivina quién es quién. Lee atentamente su descripción. Haz clic en el personaje que se describe".
3. Al clicar con acierto: "Muy bien, has acertado".
4. Al clicar con error: "Lee tranquilamente el texto, seguro que podrás adivinar quién es quién".

Necesidades de desarrollo:

- Insertar el ejercicio en la zona sensible del escenario general de la unidad 07, puerta de "Cocina".
- integrar en el ejercicio los cinco textos y sus cuatro ilustraciones, cuatro por texto. - que los textos y sus tarjetas aparezcan aleatoriamente cada vez que se abra el ejercicio.
- asociar al ejercicio un contador de clics de acierto y de error en las tarjetas de imágenes.
- que al clicar el usuario en el dibujo correcto, cuente como acierto.
- que al clicar el usuario en el dibujo incorrecto, cuente como error.
- que en el último texto, un botón de "comprobar" muestre al usuario los aciertos y los errores.

Necesidades gráficas.

- Dibujo de los cinco personajes, perfectamente ajustados a la descripción del texto, más tres de cada "similares". En total 20 personajes: cuatro camareros, cuatro cocineros, etc. Los grupo de cuatro deberán presentar similitudes entre ellos. Si, por ejemplo, el cocinero usa gorro alto, los cuatro llevarán gorro, pero uno de ellos gorro bajo; si es bajito, tres serán bajitos y uno alto; si es moreno, tres serán morenos y uno rubio o pelirrojo, etc. Si la cocinera lleva delantal de vivos colores, a cuadros amarillos y violetas, el resto de cocineras llevarán delantal de vivos colores, uno de



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas Unidad 08: El restaurante

cuadros amarillos y azules, otro de cuadros naranjas y violetas, etc. Por otro lado también, los personajes deberán tener un aspecto simpático y agradable.

Actividad 4. ¿Dónde está cada cosa?

Descriptor: leer un nombre relacionado con la unidad y encontrar su imagen en un escenario.

Objetivo pedagógico: desarrollar la comprensión lectora y ampliar vocabulario activo con palabras relacionadas de la unidad. Interactuar con la experiencia previa del usuario sobre entornos reales similares: restaurantes, cafeterías, etc. y enriquecer verbalmente ésta.

Desarrollo del ejercicio: escenario general del restaurante. Una zona sensible activará en la parte derecha un listado de palabras usuales del restaurante, se mantiene el escenario pero algunos objetos se activan. El usuario deberá hacer clic en la palabra y luego en el objeto del restaurante. Si realiza esto con acierto, desaparece la palabra del listado. El ejercicio termina cuando desaparecen todas las palabras.

Lista de palabras y forma de los objetos :

"perchero": un perchero de pie, colocado a la entrada.

"cartel de menú": colgado en la pared, de tamaño medio, que se lea la palabra "menú".

"bodega de vinos": una especie de mueble apilable, usual, en rombo, con botellas horizontales.

"mueble de vajilla": algo parecido a una alacena, un poco rústica, que se vean bien los platos.

"vitrina de copas": ídem para cristalería, con las copas bien a la vista.

"servilletas y manteles": en un mueble tipo aparador, manteles y servilletas colocados encima.

"vitrina de pescados": tipo acero inoxidable, abombadas, las tres cuartas partes superiores de cristal. Se ven los pescados.

"vitrina de verduras": ídem, se ven las verduras, una berenjena, zanahorias, cebolletas, etc.

"acuario de mariscos": ídem, se ve una langosta, se ven bogavantes, vistosillos también.

"carta de helados": típica, identificable, de marca industrial, -referencia infantil ineludible en el entorno-.

Necesidades de locución:

1. Al posar el ratón sobre la zona sensible: "¿Dónde está cada cosa?"
2. Al activarse el ejercicio: "Averigua dónde está cada cosa. A la derecha tienes la lista de cosas que debes encontrar en el restaurante. Haz clic en la palabra y luego en el objeto. Si has acertado, la palabra desaparecerá".
3. Cuando una palabra desaparece por haber acertado: sonido corto que simbolice éxito.
4. Cuando error: sonido corto que simbolice fallo.
5. Cuando desaparezcan todas las palabras del listado y termine el ejercicio: "Muy bien, ya sabes dónde está cada cosa".



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 08: El restaurante**

Necesidades de desarrollo:

- Insertar el ejercicio en la zona sensible del escenario general de la unidad 07, puerta de "Almacén".
- Colocar objetos sensibles en el escenario general y lista de palabras a la derecha. Se deben emparejar la palabra y su objeto en el escenario. Cuando se emparejen haciendo clic, la palabra debe desaparecer del listado.
- integrar los sonidos de acierto y error en sus respectivos casos.
- integrar las locuciones inicial y final.

Necesidades gráficas.

- Se requiere el escenario general de la unidad.