



Título: “Érase una vez...un castillo medieval”

Ciclo: 2º ciclo

Curso: 2º de Educación Infantil

Áreas Curriculares: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno, y comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: cualquier trimestre.

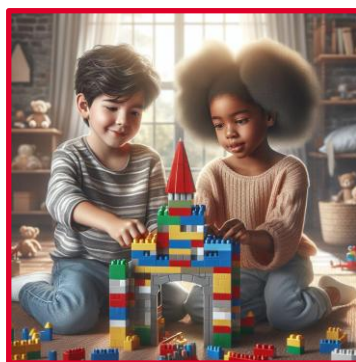
Nº de sesiones: 4 sesiones.



Introducción

Esta propuesta educativa está diseñada para niños de 4 años, con el propósito de estimular su creatividad, pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas a través del uso de Lego Steam Park. Mediante esta metodología, el alumnado podrá sumergirse en la arquitectura e ingeniería de la Época Medieval y aprender sobre los diferentes puentes levadizos y fosos de España.

Esta situación de aprendizaje fomenta el desarrollo de competencias en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM), integrando el juego con el aprendizaje. A través de los bloques de Lego, el alumnado aprenderá sobre los diferentes elementos del Castillo de la época Medieval descubriendo los aspectos culturales e históricos que los hacen únicos. Además, se potenciará el trabajo en equipo, la observación, la experimentación y el pensamiento crítico, brindándoles una experiencia educativa enriquecedora y divertida.



Autora: Laura Martínez Madroño
(creada con IA Copilot) (CC BY-SA).



Guía Didáctica

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo (enseñanzas mínimas) de la etapa de Educación Infantil.



Objetivos Generales de Etapa

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.



Objetivos Específicos

- Formular hipótesis sobre estructuras y comprobarlas.
- Resolver problemas en grupo.
- Fomentar la curiosidad y el interés por la historia y la ciencia.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional.
- Introducir a los niños el concepto de Época Medieval, Castillo Medieval y sus elementos.
- Mejorar la coordinación motora fina.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básico
1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas. 2. Desarrollar los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean. 4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado. 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros. 2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen. 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. 2.6. Participar en proyectos	El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.



utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.

4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. La metodología propuesta busca la implicación activa del alumnado y su aprendizaje significativo.

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprendizaje Cooperativo:** se organizan grupos donde los alumnos trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, promoviendo la colaboración, el intercambio de ideas y la responsabilidad compartida..
- **Aprender haciendo (Learning by Doing):** se basa en la experiencia práctica y la aplicación de conocimientos en situaciones reales. En lugar de memorizar información teórica, se fomenta la implicación del estudiante en actividades prácticas para desarrollar habilidades y comprender conceptos a través de la acción.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** Los alumnos se enfrentan a desafíos o problemas que deben resolver mediante la investigación, la creatividad y el trabajo en equipo.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** los estudiantes trabajan en proyectos reales o simulados, aplicando conocimientos de diversas áreas para resolver problemas o desarrollar productos concretos.



Situación de Aprendizaje



Agrupamientos

- 1. Individual:** el alumnado trabaja de manera independiente (tareas de evaluación)
- 2. Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas.
- 3. Gran grupo:** participa toda la clase participa en una actividad conjunta.



Espacios

1. Aula.
2. Vestíbulos o espacios de exposición.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje. Estudiantes: compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.	Material didáctico: fichas de ejemplos de castillos y sus elementos, cuento “El castillo de irás y no volverás”, 1 o 2 cajas de LEGO Steampar Tecnología: proyector, pizarra digital.	Recursos en línea: vídeo tutorial de la situación de aprendizaje y materiales descargables. Vídeo del cuento.



Situación de Aprendizaje



Evaluación

La realización de una evaluación adecuada de la Situación de Aprendizaje requiere definir los procedimientos, actividades e instrumentos que reflejan los objetivos y competencias propuestos.

La evaluación permite medir el progreso y los logros de los estudiantes y también aporta información clave para optimizar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se presentan estos aspectos en detalle.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
-Observación directa. -Construcciones del alumnado. -Expresión oral. -Autoevaluación.	-Participación. -Asamblea y puesta en común. -Completación de actividades planteadas.	-Rúbrica para el docente. -Diana de autoevaluación para el alumnado. -Diario.



Evaluación Docente

[Documento para descargar.](#)

Criterios	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Propone hipótesis sobre las estructuras creadas y las verifica.	Propone hipótesis y las comprueba con estrategias variadas en los 4 retos propuestos de manera	Propone hipótesis y busca formas de validarlas al menos en 3 de los retos propuestos.(0.75)	Propone hipótesis simples y las comprueba, pero necesita una guía continua (0.5)	No propone hipótesis ni es capaz de verificarlas. (0.25)



Situación de Aprendizaje



	autónoma.(1)			
Propone soluciones ante dificultades en la construcción.	Lidera la resolución de problemas, promoviendo la cooperación. (1)	Colabora, propone soluciones y escucha a los demás. (0.75)	Interactúa con el grupo, pero necesita una guía continua para contribuir. (0.5)	No participa activamente en la resolución de dificultades. (0.25)
Realiza actividades de coordinación motora fina con precisión según lo planeado. (construcción es varias)	Es capaz de realizar actividades de coordinación motora fina con precisión y según los planeado de manera autónoma y eficiente. (1)	Ejecuta actividades de coordinación motora fina con precisión en la mayoría de los intentos y con poca ayuda.(0.75)	Es capaz de realizar actividades de coordinación motora fina con cierto control aunque muestra imprecisión y necesita una guía continua (0.5)	No ejecuta actividades de coordinación motora fina. (0.25)
Construcción de estructuras simples.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Reconoce e identifica elementos y personajes de la Época Medieval.	Es capaz de explicarlos de manera autónoma (1)	Los entiende y los explica con ayuda (0.75)	Los entiende pero no los sabe explicar (0.5)	No los entiende (0.25)



Evaluación Alumnado

Autoevaluación individual: ([documento descargable](#))



Actividades

Nº de Sesión	1. Torres y Murallas
Temporalización	1 sesión de 45'
Tipo de Actividad	Grupo clase y pequeño grupo
Descripción	El alumnado deberá crear torres y murallas medievales con las piezas del LEGO STEAM Park. Preguntaremos al alumnado sobre el conocimiento que tienen del tema propuesto: Época Medieval. preguntándoles qué saben de este periodo. Contamos el cuento “El castillo de irás y no volverás”. Tras esto se harán grupos de 4 personas que tendrán que llevar a cabo el proyecto propuesto: creación de torres y muralla medieval. Para dinamizar la actividad propuesta podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de CE 4.0. 1. Introducción (10 minutos) • Cuento: “El castillo de irás y no volverás”. • Época medieval: puedes contar al alumnado brevemente cómo era la vida en la Edad Media. • Ejemplos de torres y muralla medieval. Puedes mostrar las imágenes que encontrarás en Recursos. 2. Construcción de torres y muralla(30 minutos) • Divide a la clase en grupos de 4 personas.



	- Se propondrá al alumnado que piense en las piezas de LEGO que necesitará su equipo para construir las torres y la muralla medievales. - Cada equipo creará sus torres y muralla teniendo en cuenta que pertenecen a la época medieval. 3. Reflexión final (5 minutos) Al finalizar la construcción, el alumnado se reunirá en círculo y cada grupo mostrará sus torres y murallas. El maestro o maestra formulará preguntas que inviten a la reflexión, como por ejemplo: ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad? ¿Qué aprendieron sobre la época medieval? ¿Se parecen las construcciones a las que tenemos hoy en día? ¿En qué tuvieron más dificultades? ¿Colaboraste con tu equipo en la construcción? ¿Por qué es importante trabajar juntos para construir algo grande?
Recursos	- Cuento: “El castillo de irás y no volverás”. Imágenes de los Castillos. - Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=mNikfgRO56M - Texto: ¿Cómo era la vida en la época medieval? - Piezas de LEGO. Autora: Clara Pérez García (CC BY-SA).

Nº de Sesión	2. Puente levadizo y foso.
Temporalización	1 sesión de 45'
Tipo de Actividad	Grupo clase y pequeño grupo
Descripción	1. Introducción (15 minutos) Preguntamos a los niños si han visto alguna vez un Castillo con su foso y su puente levadizo y si saben para qué se



Situación de Aprendizaje



	usaban. Vamos a enseñar al alumnado imágenes de puentes levadizos y fosos como por ejemplo algunos que tenemos en la península: Castillo de Manzanares el Real (Madrid), Castillo de Cardona (Barcelona), Castillo de los Templarios (León). 2. Construcción (20 minutos) Animamos al alumnado a crear sus propios puentes y fosos con las piezas de LEGO Steam Park. 3. Reflexión (10 minutos) Presentamos las creaciones en el aula y analizamos las similitudes y diferencias entre ellas. Sondeamos al alumnado sobre qué dificultades han encontrado.
Recursos	• Piezas de LEGO. • Imágenes de los Castillos, puentes y fosos..  Autora: Marta Belinchón Azpeitia (CC BY-SA).

Nº de Sesión	3. Subir objetos a una torre
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase y pequeño grupo.
Descripción	Los alumnos utilizarán las poleas que incluye el kit LEGO STEAM PARK para superar el reto propuesto, que será subir los diferentes materiales a la torre. Antes de comenzar la actividad de construcción se planteará al alumnado la necesidad de los caballeros del castillo de subir cosas a la torre, pueden pensar qué son las cosas necesarias que deben transportar: comida, ropa, etc. Se dará información al alumnado sobre las torres medievales, se repasarán los conocimientos adquiridos en la primera sesión de la situación de aprendizaje y se



hablará de los personajes que pueden encontrarse en un castillo medieval.
Se mostrarán imágenes y recreaciones de cómo eran para que puedan crear sus propios escenarios.

Después, dividirá la clase en grupos de 4, que construirán sus propuestas.

Para dinamizar la actividad propuesta podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de [CE 4.0](#).

Introducción (10 minutos)

- ¿Cómo es una torre medieval?
- ¿Qué personajes nos podemos encontrar en ella?
- Se puede hacer un pequeño teatrillo de cómo se imaginan los estudiantes la vida en un castillo y cuáles son las cosas que se puede necesitar subir a una torre. De ahí se inferirá la necesidad de trabajar con poleas.
- Se puede, si no las conocen todavía, enseñarles brevemente el mecanismo de la polea aislado, para que luego puedan incluirlo en su construcción.

Construcción de una torre con poleas(30 minutos)

- Divide a la clase en pequeños grupos.
- Todos los alumnos colaboran en sus respectivos equipos utilizando las piezas de LEGO.
- Se propondrá al alumnado que piense en las piezas de LEGO que necesitará su equipo para construir la polea que servirá para subir recursos a la torre medieval.
- Cada equipo cogerá las piezas que haya pensado y tratará de construir su torre y polea.

Reflexión (5 minutos)

Al finalizar la construcción, el alumnado se reunirá en círculo y cada grupo mostrará su producto final.

El maestro o maestra formulará preguntas que inviten a la reflexión, como por ejemplo:

- ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad?
- ¿Qué aprendieron sobre el funcionamiento de la polea?
- ¿En qué tuvieron más dificultades?
- ¿Cómo ayudaste a tu equipo a construir el proyecto?
- ¿Por qué es importante trabajar juntos para construir algo grande?



Recursos

- Información sobre torres medievales (previamente trabajadas) y poleas.
- [Imágenes de los Castillos.](#)
- Piezas de LEGO.



Autor: José Ignacio Nieto Acero (CC BY-SA).

Nº de Sesión	4 Crea tu castillo
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Dividir la clase en dos grandes grupos.
Descripción	Repasar lo trabajado en sesiones anteriores de forma divertida y cooperativa utilizando Lego Steam Park, centrando la actividad en la construcción de un castillo medieval, que cuente con todos los elementos trabajados en las sesiones previas: torres, murallas, foso y puente levadizo. Para un mejor desarrollo de la actividad podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de CE 4.0. Introducción (5 minutos) Se iniciará la sesión enseñando a los estudiantes ejemplos de castillos medievales de la geografía española. Habla brevemente sobre cada uno: • El Castillo de los Templarios (Ponferrada, León) • El Castillo de Coca (Segovia) • El Castillo de Cuéllar (Segovia) • El Castillo de Manzanares el Real (Comunidad de Madrid) • El Castillo de Peralada (Girona) Explicación de la actividad (5 minutos)



Dividimos a los estudiantes en dos grandes grupos.

Explicamos que cada grupo tiene que elegir la construcción que quiere hacer con Lego Steam Park.

Trabajo en equipo (30 minutos)

Los grupos comienzan a construir su castillo utilizando las piezas de Lego Steam Park. Deberán utilizar el conocimiento previo obtenido de la construcción de los diferentes elementos que pueden incluir: torres, puente, justas, personajes, etc.

Los niños deben seguir estos pasos:

Planificación (5 minutos): se pedirá al alumnado que, en grupo, decidan qué elementos van a incluir en su castillo medieval, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en las sesiones previas y partiendo de las imágenes de recreaciones y castillos reales mostradas en el aula.

Construcción (20 minutos): el alumnado crea su propio castillo. En grupo decidirán y construirán la estructura propuesta añadiendo los elementos propios de la Época Medieval que decidan.

Finalización del castillo(5 minutos): estos últimos minutos los dedicarán a añadir detalles si así lo desean y a incluir personajes en su castillo.

Presentación (5 minutos)

Cada grupo presenta su castillo medieval al resto de la clase, explicando qué han construido y qué elementos han incluido.

Reflexión Final (5 minutos)

Para concluir esta última sesión se compartirá en el grupo las conclusiones a las que han llegado. Para hacerlo se pueden realizar las siguientes preguntas:

¿Qué castillo les ha gustado más? ¿Por qué?

¿Creen que la vida en un castillo de la época medieval es diferente a la vida en un piso actual?

¿Cuáles pueden ser las diferencias?

¿Cómo se puede hacer la vida en un castillo más cómoda?

¿Ha sido importante el trabajo en equipo para construir el castillo?



Recursos

- Pack de Lego Steam Park
- [Imágenes de los castillos](#).
- Pizarra o cartulina para presentar ideas.
- [Diana de autoevaluación](#).
- [Rúbrica de evaluación](#).



Autora: Laura Martínez Madroño (CC BY-SA).



Atención a las diferencias del alumnado

Para garantizar la inclusión y el progreso de todos los estudiantes, es esencial ajustar las actividades y tareas de acuerdo con la diversidad presente en el aula. Aplicando los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, es posible desarrollar enfoques dinámicos y adaptables que se alineen con las particularidades de cada alumno.

Estrategias y recomendaciones generales que pueden contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje accesible y enriquecedor para todos los estudiantes:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir



instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación

- **Tipo de productos de la tarea:** los estudiantes pueden elegir entre crear un documento, una presentación digital o un póster. Esto permite a cada estudiante trabajar con el formato que mejor se adapte a sus habilidades y preferencias.
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, un estudiante con necesidades educativas especiales puede centrarse en explicar solo las partes principales del ciclo del agua, mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales.