



¡VIAJE A EUROPA!

Ciclo: Segundo ciclo

Curso: Infantil

Áreas Curriculares: Interdisciplinar

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

N.º de sesiones: 10 sesiones.



Introducción

Esta situación de aprendizaje está diseñada para realizarla de manera interdisciplinar en diferentes áreas.

Se trabajarán diferentes países de Europa a través de un viaje. En cada uno de los países se trabajarán una serie de contenidos relacionados con aspectos culturales y conceptos básicos de robótica educativa, haciendo uso del kit de Lego Steam Park.

Durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje el alumnado aprenderá:

- Habilidades en la resolución de problemas.
- Conceptos matemáticos y científicos.
- Familiarizarse con los elementos especiales del Parque STEAM y sus funcionalidades.
- Desarrollar habilidades motoras como la coordinación y destrezas motoras finas.
- Estimular su creatividad.

A través del kit de Lego Steam Park guiaremos a los estudiantes en su exploración práctica, favoreciendo tanto la experimentación como el desarrollo de habilidades científicas y artísticas mientras trabajan los conceptos de las disciplinas de **Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (STEAM)**.



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 de la etapa de Educación Infantil.



Objetivos Generales de Etapa

En esta situación de aprendizaje nos basamos en los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 36/2022, contribuyendo de esta forma al desarrollo integral del niño. Destacamos:

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- 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.
- j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomenten la igualdad entre hombres y mujeres.



Objetivos Específicos

1. Experimentar con el material de Lego Steam Park y plantear preguntas.
2. Ordenar y clasificar objetos.
3. Identificar y localizar en un mapa algunos países de Europa, sus banderas y elementos culturales característicos.
4. Diseñar y construir representaciones creativas de elementos utilizando el kit LEGO STEAM Park, promoviendo la expresión artística y la aplicación de principios de mecánica e ingeniería básica.
5. Desarrollar la competencia lingüística oral, mediante el diálogo y la



en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.

4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

- El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar...

- Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.

C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.

- Necesidades básicas: manifestación, regulación y control personal.

- Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social en la comida, en el descanso, en la higiene y en los desplazamientos, etc. Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno.

D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.



Situación de Aprendizaje



		- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Incorporación de pautas adecuadas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma autónoma. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. - Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios. La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad), el entorno próximo al alumnado (casa, calle, barrio, ciudad...), medios de transporte y de comunicación, etc. - Asentamientos y actividades del entorno. - Celebraciones, costumbres y tradiciones.
--	--	--



Área de descubrimiento y exploración del entorno.

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 iniciar la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.

Área de descubrimiento y exploración del entorno.

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.

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, comparándolas 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

Área de descubrimiento y exploración del entorno.

A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.

- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. Números cardinales y ordinales. Aproximación a la serie numérica: representación gráfica, utilización oral para contar y construir la serie numérica.



	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 utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha... - Aproximación a los principales hechos del pasado: prehistoria, primeras civilizaciones, hechos fundamentales de la historia, civilizaciones antiguas, modos de vida en el pasado, inventos, hechos relevantes, personajes ... <u>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</u> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación,
--	--	---



		experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información. - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.
Comunicación y representación de la realidad. 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones. 3. Producir mensajes de	Comunicación y representación de la realidad. 1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas. 3.1. Hacer un uso	Comunicación y representación de la realidad. <u>A. Intención e interacción comunicativa.</u> - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.



manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.

3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.

5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

5.1. Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.

5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.

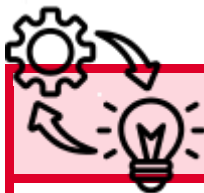
C. Comunicación verbal oral. Comprensión- expresión- diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara.

- Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.

G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales.

- Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado



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. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

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

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el construccionismo, donde los estudiantes aprenden mediante la creación. Al involucrarse activamente en la construcción de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas.
- **Tutoría entre iguales:** consiste en la agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea. Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **Aprendizaje Cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** los estudiantes trabajan en proyectos a largo plazo que integran múltiples áreas del conocimiento. Este enfoque permite a los estudiantes explorar temas en profundidad y desarrollar habilidades de investigación, planificación y ejecución.
- **Gamificación:** utiliza elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, recompensas y desafíos, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Individual:** los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
- 2. Pareja:** dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivel. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de ideas.
- 3. Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.
- 4. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.
- 5. Grupos cooperativos:** los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Aula de psico o patio.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.	Libros y cuadernos: materiales impresos. Material didáctico:	Recursos en línea: vídeos educativos, tutoriales, artículos, y otros contenidos



Situación de Aprendizaje



Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.	juegos educativos, mapas, modelos, etc. Tecnología: proyectores, pizarras digitales, etc. Material de oficina: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, etc	disponibles en internet.
---	---	--------------------------



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Cuestionarios Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado.	Preguntas abiertas. Participación diaria Asamblea y puesta en común. Actividades.	Rúbricas Listas de cotejo Escala de valoración Diana de autoevaluación Portafolio



Evaluación Docente

Ítems observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- Sigue la actividad de manera correcta.
- Explica la actividad de manera adecuada.
- Usa el material de manera adecuada y correcta.
- Realiza la construcción de la maqueta correctamente.

Rúbrica de evaluación para el docente (documento descargable)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Resolución de problemas	El estudiante resuelve los problemas de forma independiente y efectiva, utilizando varias estrategias innovadoras. (1)	El estudiante resuelve los problemas de manera efectiva, aunque a veces necesita algo de orientación. (0.75)	El estudiante resuelve algunos problemas con ayuda, pero no siempre lo hace de manera eficiente o adecuada. (0.5)	El estudiante no puede identificar ni resolver los problemas planteados. No muestra esfuerzo por encontrar soluciones. (0.25)
Comprensión de conceptos matemáticos y científicos	El estudiante tiene una comprensión profunda de los conceptos matemáticos y científicos y los aplica de manera excepcional y creativa. (1)	El estudiante comprende los conceptos matemáticos y científicos y los aplica con éxito en los contextos dados. (0.75)	El estudiante demuestra una comprensión básica de los conceptos matemáticos y científicos, pero le cuesta aplicarlos correctamente. (0.5)	El estudiante muestra comprensión limitada o nula de los conceptos matemáticos y científicos abordados. (0.25)



Evaluación Alumnado

Test individual: (documento descargable) al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un juego para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

La dinámica a través de la cuál vamos a evaluar la adquisición de conceptos de los alumnos se desarrolla de la siguiente manera:

Se reparten 5 cartas a cada jugador, el resto forman parte del mazo central. El objetivo del juego es conseguir el máximo número de familias. En cada juego siempre hay un total de 7 familias formadas por 4 personajes diferentes.

Autoevaluación individual de la sesión: (documento descargable)

Se añaden dianas de autoevaluación para que el alumnado pueda reflexionar sobre lo aprendido.



Actividades

Nº de Sesión	1 - Presentación de la SdA
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo
Descripción	Esta sesión la utilizaremos como elemento motivador para iniciar nuestra situación de aprendizaje. Presentaremos la historia de “POPPY”, que va a emprender un viaje por Europa y nos pide que le acompañemos. Tras contar la historia, mostraremos a los alumnos el pasaporte de nuestro viaje y explicaremos la utilidad y función del mismo: primero llegaremos a un país y lo exploraremos, conoceremos su bandera, su capital, su localización en Europa y algunos monumentos y costumbres más conocidas. Después, podremos poner el sello de “país



Situación de Aprendizaje



	visitado” en nuestro pasaporte. Tras organizar la clase, repartiremos el material plástico elegido (pinturas de cera, rotuladores...) para escribir nuestro nombre y decorar la portada de nuestro pasaporte y lo guardaremos donde se considere.
Recursos	Cuento de Poppy (presentación de Poppy pág. 1 y 2) Pasaporte personal.

Nº de Sesión	2 - Conocemos el primer país (Francia)
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y trabajo por parejas.
Descripción	Comenzamos nuestra aventura. Acompañamos a “Poppy” en el primer país, Francia. A través de la presentación mostraremos al alumno los elementos más característicos de este país como su bandera, capital, localización en el mapa, comida tradicional y monumento destacado. Acabaremos la sesión realizando por parejas un puzzle de la Torre Eiffel que añadiremos a nuestro pasaporte.
Recursos	Cuento de Poppy (pág. 3 a 7) Puzzle de la Torre Eiffel

Nº de Sesión	3 - La torre Eiffel y las rampas
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y trabajo individual.
Descripción	En esta sesión los alumnos construirán la torre más alta que puedan, intentando simular la Torre Eiffel. Una vez que tengamos construidas nuestras torres, vamos a ir creando rampas para poder bajar desde lo más alto. Con las rampas vamos a ver por qué los objetos ruedan, a



Situación de Aprendizaje



	predecir y medir distancias. De esta manera estaremos trabajando la fuerza y la gravedad como elementos para que las cosas se muevan. Conectaremos los conocimientos con cosas que ellos conozcan del día a día, como pueden ser los toboganes y el desplazamiento de las personas hasta abajo. Cada grupo de alumnos construirá una rampa que baje desde la torre construida, para que nuestro personaje "Poppy" pueda deslizarse con su coche. Tras la realización de la dinámica con el material de Lego Steam Park, los alumnos completarán la hoja del pasaporte correspondiente a este país y lo incluirán en su pasaporte.
Recursos	Piezas de Lego Steam Park Hoja del pasaporte - Francia

Nº de Sesión	4 - Seguimos el viaje (Países Nórdicos)
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y en parejas.
Descripción	Continuamos el viaje. Acompañamos a "Poppy" a un viaje en barco y tren por los diferentes países nórdicos. A través de la presentación mostraremos al alumno los elementos más característicos de este conjunto de países, así como sus banderas, capital, localización en el mapa, comidas tradicionales y elementos históricos. Acabaremos la sesión realizando una actividad de secuenciación, donde crearemos el algoritmo para vestir a un vikingo.
Recursos	Cuento de Poppy (hasta página 15) Hoja del pasaporte - Países nórdicos <u>Juego de secuenciación de vestir a un Vikingo.</u>



Situación de Aprendizaje



Nº de Sesión	5 - Flotabilidad y el barco Vikingo
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Trabajo en pequeño grupo.
Descripción	En esta sesión los alumnos explorarán la flotabilidad de diferentes elementos cercanos a ellos aproximándonos al pensamiento científico a través de la formulación de hipótesis. En gran grupo/asamblea, los alumnos serán presentados con un conjunto de elementos cuya flotabilidad es diferente. Por turnos, los alumnos decidirán si colocarán cada uno de ellos en la bandeja de “se hunde” o de “flota”. Una vez clasificados todos los objetos, los alumnos comprobarán si sus hipótesis han sido correctas y corregirán la colocación del objeto en la bandeja correspondiente. Al finalizar, los alumnos por turnos podrán colocar a Poppy” u otro personaje del set de Lego Steam Park en una de las barcas y trabajaremos el soplado a través de pajitas empujando las mismas desde la salida hasta la meta o a través de un recorrido marcado tipo laberinto. Con esta actividad de soplado trabajamos el control de la respiración para la realización del soplo, la motricidad fina a la hora de colocar con precisión la pajita, la coordinación-óculo manual al ajustar la fuerza y la dirección del soplido, además de la atención y la concentración, el control de la frustración o la resolución de problemas entre otros. Tras la realización de la dinámica con el material de Lego Steam Park (o mientras algunos alumnos la realizan), los alumnos completarán la hoja del pasaporte correspondiente a este país y lo incluirán en su pasaporte.
Recursos	Piezas de Lego Steam Park. Bandeja metodología Minimundos o similar. Diferentes elementos con distinta flotabilidad. Pajitas Agua. Hoja del pasaporte - Países nórdicos



Nº de Sesión	6 - Nuestra siguiente parada (Países Bajos)
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y en parejas.
Descripción	Continuamos el viaje. Acompañamos a “Poppy” a un viaje en tren por los Países Bajos. A través de la presentación mostraremos al alumno los elementos más característicos de este país, así como su bandera, capital, localización en el mapa, comidas tradicionales y monumentos. Acabaremos la sesión realizando una actividad de completar patrones con los tulipanes típicos del país.
Recursos	Cuento de Poppy (hasta página 21) Hoja del pasaporte - Países Bajos <u>Juego de patrones con tulipanes.</u>

Nº de Sesión	7 - Los molinos y los engranajes
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y pequeño grupo.
Descripción	En esta sesión vamos a crear molinos de viento en miniatura con piezas de Lego. Vamos a aprender sobre el funcionamiento de los molinos de viento tradicionales y cómo los engranajes ayudan a dar movimiento a las palas del molino. Introducción a los molinos de viento: Comienza hablando con los niños sobre los molinos de viento de los Países Bajos, su historia y cómo han sido utilizados durante siglos para generar energía. Vamos a ver imágenes de los molinos de viento y explicar cómo el viento hace girar las aspas (las palas del molino). Construcción del molino de viento: • Los niños usarán las piezas de Lego para construir



	una base sólida para el molino. • Luego, construirán una estructura vertical que simula la torre del molino. • Las palas del molino se pueden hacer utilizando piezas planas Incorporación de los engranajes: • Explicaremos a los niños cómo los engranajes funcionan en los molinos de viento reales. Los engranajes son importantes porque transmiten el movimiento de las palas del molino al mecanismo que realiza el trabajo. • Usando los engranajes de Lego, los niños pueden conectar las palas del molino a un eje central que, al girar, active otros engranajes que representen la conversión de energía Simulación del viento: Para hacer la actividad aún más interactiva, se puede usar un ventilador o hacer que los niños soplen para simular el viento. Al aplicar el "viento", haríamos las palas girar, mostrando cómo funciona el molino. Discusión y reflexión: Después de construir el molino, invitaremos a los niños a pensar en cómo los molinos de viento podrían haber ayudado a las personas en el pasado, y cómo la tecnología de los engranajes permite mover cosas sin tener que usar la fuerza manual.
Recursos	Piezas de Lego Steam Park (con piezas como engranajes, ejes, y bloques de construcción) Hoja del pasaporte - Países Bajos

Nº de Sesión	8 - Última parada (Grecia)
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y trabajo por parejas.
Descripción	Continuamos el viaje. Acompañamos a "Poppy" a Grecia. A través de la presentación mostraremos al alumno los



Situación de Aprendizaje



	elementos más característicos de este país, así como su bandera, capital, localización en el mapa, comidas tradicionales y monumentos. Acabaremos la sesión jugando al juego de las estatuas con todo el grupo.
Recursos	Cuento de Poppy (hasta página 26) Hoja del pasaporte - Grecia <u>Juego de las estatuas</u> (dándoles un patrón de ejemplo de estatua).

Nº de Sesión	9 - Nos ponemos teatrales
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Gran grupo y trabajo por parejas.
Descripción	En esta sesión los niños aprenderán sobre el teatro griego de la Antigua Grecia y cómo se realizaban las representaciones teatrales en ese entonces, mientras construyen un pequeño escenario de teatro griego utilizando las piezas de Lego Steam Park. Además, podrán desarrollar habilidades en las artes escénicas al interpretar una pequeña obra o escena representativa. Introducción a las artes escénicas: Comenzaremos la actividad conectando los conocimientos, reflexionando sobre si han visto un espectáculo, por ejemplo, una función de marionetas, un concierto, una obra de teatro o un recital. Vamos a observar dónde se celebran estos espectáculos y van a ir describiendo lo que saben de esos lugares. Posteriormente, vamos a tener una pequeña charla sobre el teatro griego y cómo las primeras representaciones teatrales se realizaban en grandes teatros al aire libre, con asientos en forma de círculo y un escenario central. Mostraremos algunas imágenes de teatros antiguos como el Teatro de Epidauro y explicaremos que los actores usaban máscaras



	para representar diferentes personajes. Construcción: Vamos a pedir a los alumnos que construyan un escenario o tarima para una obra de teatro. En el proceso vamos a ir haciéndoles reflexionar sobre qué necesitan los artistas para sus actuaciones y qué necesita el público para ver la función cómodamente. Los niños utilizarán las piezas de Lego Steam Park para construir el escenario del teatro. Pueden crear una estructura básica que simule el orchestra (el espacio central donde los actores se presentan), y el skene (la parte detrás del escenario donde los actores se preparaban). Pueden incorporar engranajes y ruedas de Lego para crear un mecanismo que permita mover elementos del escenario (para hacer la representación más dinámica, como en los antiguos teatros griegos donde existían mecanismos como el "mechane" para que los actores pudieran parecer que volaban). Representación: Ahora los alumnos van a tener que representar una función con los personajes de Lego Steam Park encima de sus escenarios. Incidiremos en las normas básicas a la hora de comportarnos en un espectáculo (respetando a los actores, aplaudiendo, guardando silencio y prestando atención). Discusión y reflexión: Vamos a reflexionar sobre diferentes ejemplos de trajes, accesorios, bailes, música y arte visual del mundo entero. Observando las distintas culturas en otras partes del mundo. También vamos a conectar lo aprendido con sus propias experiencias, dejando que compartan o hablen de los diferentes espectáculos que han visto.
Recursos	Piezas de Lego Steam Park Hoja del pasaporte - Grecia Papeles o cartulinas para crear vestuarios y accesorios



Nº de Sesión	10 - Visita al Parque Europa
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Salida al entorno cercano.
Descripción	Llegamos al final de nuestro viaje. Vamos de visita al Parque Europa a recorrer todos aquellos países que hemos trabajado a lo largo de nuestro viaje, fomentando así la observación y el sentido de la pertenencia a la cultura europea a través de la vivencia directa. Comenzamos la sesión con una breve reunión en el aula. "Hoy vamos a vivir una experiencia muy especial. Vamos a ir al Parque Europa, donde están los monumentos que hemos aprendido juntos en clase. Vamos a verlos en la vida real y observar cómo son, qué detalles tienen y cómo se siente el estar frente a ellos. ¿Estáis preparados para esta aventura?" Preguntas motivadoras: • "¿Qué monumentos recuerdas que hemos trabajado en clase?" • "¿Cómo creéis que será verlos en persona?" • "¿Qué cosas interesantes podemos observar cuando estemos allí?" • "¿Cuál de todos los monumentos creéis que será más grande?" • "¿A quién le gustaría ver la Torre Eiffel?" • "Cuando lleguemos, ¿qué será lo primero que queréis ver?" Aprovechamos el momento para recordar a los niños datos curiosos sobre cada uno de los países. Nos preparamos para salir del centro con nuestros pasaportes. Exploración: Una vez en el parque, exploramos el entorno y visitamos los diferentes monumentos europeos. El profesor va guiando la visita, haciendo preguntas y destacando aspectos que los niños puedan haber olvidado o que les resulten curiosos. En cada una de las paradas realizaremos una rueda de reflexión entre todos. 1. Observación 2. Preguntas



	3. Respuestas 4. Puesta de un sello en el pasaporte Una vez visitados todos los monumentos del parque finalizaremos la situación de aprendizaje volviendo al colegio en autobús.
Recursos	Pasaporte completo de los países.



Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **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.