



Título: CONSTRUYENDO NUESTRO PARQUE DE ATRACCIONES

Ciclo: Infantil

Curso: 3º de Infantil

Áreas Curriculares: Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno, Representación de la Realidad.

Temporalización: cualquier trimestre

N.º de sesiones: 10 sesiones de 45 minutos



Introducción

La situación de aprendizaje "Construyendo Nuestro Parque de Atracciones" está diseñada para alumnos de 5 años y tiene como objetivo principal introducir a los alumnos en los conceptos básicos de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM) de una manera lúdica y práctica. Utilizando el kit LEGO STEAM Park, los alumnos tendrán la oportunidad de diseñar, construir y decorar su propio parque de atracciones, desarrollando habilidades esenciales a través del juego y la exploración.

En la etapa de Educación Infantil, es fundamental proporcionar experiencias de aprendizaje que sean significativas y atractivas para los alumnos. El uso de materiales manipulativos como los LEGO permite a los alumnos aprender de manera activa y práctica, fomentando su curiosidad natural y su deseo de explorar el mundo que les rodea.

Además, integrar los conceptos STEAM en el aprendizaje temprano ayuda a sentar las bases para el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, habilidades que serán esenciales a lo largo de su vida académica y personal.

Durante el desarrollo de la situación de aprendizaje los alumnos aprenderán:



Movimiento y gravedad: los alumnos aprenderán sobre el movimiento y la gravedad al experimentar con las atracciones construidas, como el tiovivo y la montaña rusa.

Observación y predicción: a través de la experimentación, los alumnos desarrollarán habilidades de observación y aprenderán a hacer predicciones sobre el comportamiento de los objetos.

Uso de herramientas y materiales: los alumnos se familiarizarán con el uso de piezas LEGO y otros materiales para construir modelos funcionales.

Elementos móviles: incorporar engranajes en las atracciones introducirá a los alumnos a conceptos básicos de tecnología y mecánica.

Diseño y construcción: los alumnos desarrollarán habilidades de planificación y diseño al crear planos y construir atracciones.

Resolución de problemas: durante la construcción, los alumnos enfrentarán y resolverán problemas, fomentando el pensamiento crítico y la creatividad.

Expresión creativa: decorar las atracciones permitirá a los alumnos expresar su creatividad y desarrollar habilidades artísticas.

Apreciación estética: los alumnos aprenderán a valorar la estética y el diseño a través de la creación y decoración de sus modelos.

Conteo y clasificación: los alumnos practicarán habilidades matemáticas básicas al contar y clasificar las piezas utilizadas en sus construcciones.

Medición y comparación: al diseñar y construir, los alumnos aprenderán a medir y comparar tamaños y distancias.

Desarrollo del lenguaje: los alumnos ampliarán su vocabulario y mejorarán sus habilidades de comunicación al describir sus construcciones y participar en discusiones grupales.

Presentación y expresión oral: preparar y presentar su parque de atracciones ayudará a los alumnos a desarrollar habilidades de presentación y expresión oral.

Trabajo en equipo: las actividades fomentarán la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los alumnos trabajarán juntos para construir y decorar sus atracciones.

Autoevaluación y reflexión: reflexionar sobre lo aprendido y evaluar su propio trabajo ayudará a los alumnos a desarrollar habilidades de autoevaluación y pensamiento crítico.



El **producto final** elaborado en esta situación de aprendizaje será un parque de atracciones completo construido por los alumnos utilizando el kit LEGO STEAM Park. Este parque incluirá varias atracciones diseñadas, construidas y decoradas por los propios alumnos, tales como:

- Tiovivo: una atracción que los alumnos habrán construido y experimentado para entender conceptos de movimiento y gravedad.
- Montaña rusa: otra atracción que los alumnos habrán diseñado y construido, incorporando elementos móviles para explorar la tecnología y la mecánica.
- Otras atracciones creativas: dependiendo de la creatividad y las ideas de los alumnos, el parque puede incluir otras atracciones adicionales que ellos mismos hayan ideado y construido.





Guía Didáctica

El currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid está establecido por el Decreto 36/2022, de 8 de junio¹². Este decreto determina la ordenación y establece el currículo de la 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.
- e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- 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.
- 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 fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.



Objetivos Específicos

1. **Desarrollar habilidades de planificación y diseño:** dibujar planos y organizar ideas para la construcción del parque.
2. **Fomentar la creatividad y la expresión artística:** decorar y personalizar



las atracciones del parque.

3. **Introducir conceptos básicos de ingeniería y tecnología:** construir y entender el funcionamiento de atracciones como el tiovivo y la montaña rusa.
4. **Promover el trabajo en equipo y la colaboración:** trabajar en grupos para construir y diseñar el parque.
5. **Desarrollar habilidades matemáticas básicas:** contar y clasificar piezas LEGO, y registrar resultados.
6. **Fomentar la autonomía y la responsabilidad:** asumir roles y tareas específicas dentro del grupo.
7. **Desarrollar habilidades de comunicación y presentación:** preparar y presentar el parque de atracciones a los compañeros.
8. **Estimular la curiosidad y el interés por el entorno:** observar y explorar cómo funcionan las atracciones y relacionarlas con el mundo real.
9. **Promover la reflexión y la autoevaluación:** reflexionar sobre el proceso de construcción y evaluar el trabajo realizado.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
Área 1: Crecimiento en Armonía Competencia específica (nº1) Identidad y autonomía: promover la construcción de la identidad personal y la autonomía en las actividades cotidianas. Competencia específica (nº2)	Área 1: Crecimiento en Armonía 1.2. Valorar si el niño muestra independencia en actividades cotidianas. 1.3. Evaluar su capacidad para expresar y gestionar emociones. Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno	Área 1: Crecimiento en Armonía Conocimiento y control del cuerpo: Coordinación y control de movimientos. Identidad y autonomía: Desarrollo de la identidad personal. Gestión de emociones y



Gestión de emociones:
ayudar a los niños a
reconocer y gestionar sus
emociones de manera
adecuada.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno

Competencia específica (nº3)

Observación y
descubrimiento: estimular
la curiosidad y la
capacidad de observación
del entorno natural y
social.

Competencia específica (nº4)

Relaciones lógicas:
desarrollar destrezas para
identificar y establecer
relaciones lógicas entre
los elementos del
entorno.

Competencia específica (nº5)

Resolución de retos:
fomentar una actitud
creativa y valiente en la
resolución de problemas y
situaciones de
aprendizaje.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

2.1. Evaluar la capacidad
del niño para observar y
describir su entorno.

2.2. Valorar su curiosidad
y disposición para
explorar.

Relaciones Lógicas:

2.3. Observar si el niño
identifica y establece
relaciones entre objetos y
situaciones.

2.4. Evaluar su capacidad
para resolver problemas
sencillos.

2.5. Valorar la creatividad
del niño en la resolución
de retos.

2.6. Evaluar su
disposición para enfrentar
nuevas situaciones.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

3.1. Evaluar la capacidad
del niño para
comunicarse verbalmente
y a través de otros
lenguajes (corporal,
artístico).

3.2. Observar su habilidad
para comprender y utilizar
diferentes formas de
expresión.

3.3. Valorar la capacidad
del niño para construir su
propia imagen y

sentimientos.

Adquisición de autonomía
en actividades cotidianas.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno

Observación y Descubrimiento:

Exploración y observación
del entorno natural y
social.

Identificación de
características y
propiedades de objetos y
seres vivos.

Relaciones lógicas:

Establecimiento de
relaciones entre objetos y
situaciones.

Resolución de problemas
sencillos y cotidianos.

Actitud Creativa y valiente:

Fomento de la curiosidad
y la creatividad.

Disposición para enfrentar
nuevos retos y
situaciones.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad



Situación de Aprendizaje



Competencia específica (nº6)

Lenguajes y expresión: desarrollar capacidades para comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión (verbal, corporal, artística).

Competencia específica (nº7)

Interacción social: promover la interacción y la relación con los demás a través de la comunicación.

representar la realidad.

3.4. Evaluar su habilidad para interactuar y relacionarse con los demás.

Interacción Social:

3.5. Observar la capacidad del niño para establecer relaciones sociales positivas.

3.6. Evaluar su participación en actividades grupales y su respeto por las normas.

Lenguajes y expresión:

Desarrollo de habilidades de comunicación verbal y no verbal.

Uso de diferentes formas de expresión artística y corporal.

Construcción de la imagen y representación:

Representación de la realidad a través del juego y la creatividad.

Construcción de la propia imagen y comprensión del entorno.

Interacción social:

Establecimiento de relaciones sociales positivas.

Participación en actividades grupales y respeto por las normas.



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):** se desarrolla activamente con la



construcción con los bloques de Lego Steam Park de las atracciones de la feria como tío vivo, noria o montaña rusa además de las decoraciones. De esta manera, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.

- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** se plantean retos como el diseño de diversas atracciones además de una explicación del parque realizado.
- **Tutoría entre iguales:** se llevan a cabo distintos agrupamientos (pequeño grupo para la construcción de atracciones y gran grupo en la presentación) en función de la actividad propuesta en cada sesión para permitir a los estudiantes para desarrollar habilidades de investigación, ejecución y planificación.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** toda la situación de aprendizaje se articula en la creación de distintos elementos individuales del parque para llegar a un proyecto único que comprenda todos los elementos de un parque de atracciones.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** los estudiantes deben resolver problemas relacionados con la creación y funcionamiento de los engranajes y mecanismos de las distintas atracciones.
- **Design Thinking:** para dar solución al proyecto de creación del parque planteado se fomenta el pensamiento crítico mediante el desarrollo de las fases del método científico.



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. 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.
- 3. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.



Espacios

Para la situación de aprendizaje "Construyendo nuestro parque de atracciones" con el kit LEGO STEAM Park, se pueden utilizar varios espacios dentro del entorno escolar para maximizar la experiencia educativa. La propuesta de los



espacios y cómo se pueden utilizar:

1. Aula principal

Uso:

- Introducción y planificación: presentación del proyecto, discusión inicial y planificación del parque.
- Construcción de atracciones: espacio principal para que los alumnos trabajen en grupos y construyan las atracciones con las piezas LEGO.

Desarrollo:

- Organiza las mesas en grupos para facilitar el trabajo colaborativo.
- Proporciona un área específica para almacenar las piezas LEGO y los materiales adicionales.
- Utiliza una pizarra o pantalla para mostrar ejemplos y guiar las actividades.

2. Zona de juego o patio

Uso:

- Exploración física: realizar actividades que impliquen movimiento y exploración física, como experimentar con el movimiento de las atracciones construidas.
- Actividades al aire libre: Sesiones que requieran más espacio, como la prueba de las atracciones móviles.

Desarrollo:

- Marca áreas específicas para diferentes actividades para mantener el orden y la seguridad.
- Proporciona materiales adicionales como pesas pequeñas o rampas para experimentar con el movimiento y la gravedad.

3. Biblioteca o sala de lectura

Uso:

- Investigación y creatividad: espacio tranquilo para que los alumnos investiguen sobre parques de atracciones y se inspiren para decorar sus construcciones.
- Lectura de cuentos: leer libros relacionados con parques de atracciones y conceptos STEAM.

Desarrollo:

- Selecciona libros y recursos visuales que sean apropiados para la edad y el



tema.

- Crea un rincón de lectura cómodo donde los alumnos puedan relajarse y explorar los materiales.

4. Sala de tecnología o informática

Uso:

- Introducción a la tecnología: utilizar dispositivos para investigar y aprender sobre cómo funcionan las atracciones en la vida real.
- Presentaciones digitales: preparar y practicar presentaciones digitales del parque de atracciones.

Desarrollo:

- Asegúrate de que los dispositivos estén configurados con aplicaciones y recursos adecuados para la edad.
- Proporciona tutoriales sencillos sobre cómo usar las herramientas digitales para crear presentaciones.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
Docentes: profesor del grupo de 3º de infantil. Estudiantes: alumnos del grupo de 3º de infantil.	Materiales: Bloques de construcción de Lego Steam Park. Material didáctico: - Presentación sesión 1 sobre atracciones de feria. - Presentación sesión 2 con planos de parques de atracciones. - Presentación sesión 3 sobre evolución del tío	Ordenador del profesor, micrófono y proyector o display para las presentaciones.



	vivo en la historia. - Presentación sesión 4 explicativa del movimiento de la gravedad. - Presentación sesión 5 sobre montañas rusas. - Presentación sesión 6 exponiendo posibles decoraciones de parques de atracciones. - Presentación sesión 7 sobre engranajes y mecanismos. - Ficha para el recuento de bloques y presentación sobre técnicas de recuento y clasificación. - Ejemplos de carteles descriptivos para presentar el parque. - Diplomas de participación. - Hojas de evaluación. Material fungible: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, etc.	
--	--	--



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
Observación directa: <u>Descripción:</u> observar a los niños durante las actividades para evaluar su participación, colaboración y habilidades. <u>Aplicación:</u> durante la construcción de las atracciones y las actividades de grupo. Registro anecdótico: <u>Descripción:</u> anotar observaciones específicas sobre el comportamiento y el progreso de los niños. <u>Aplicación:</u> durante las sesiones de trabajo en grupo y las presentaciones. Entrevistas y conversaciones: <u>Descripción:</u> realizar preguntas abiertas a los	Evaluación formativa: <u>Descripción:</u> evaluar el progreso de los niños de manera continua durante el proyecto. <u>Métodos:</u> observaciones, preguntas durante las actividades, y retroalimentación inmediata. Evaluación sumativa: <u>Descripción:</u> evaluar el resultado final del proyecto y el aprendizaje global. <u>Métodos:</u> presentación del parque de atracciones, autoevaluación y evaluación por pares. Autoevaluación: <u>Descripción:</u> los niños reflexionan sobre su propio trabajo y progreso. <u>Métodos:</u> hojas de	Listas de cotejo: <u>Descripción:</u> listas con criterios específicos para evaluar habilidades y comportamientos. <u>Aplicación:</u> evaluar la participación, colaboración y habilidades técnicas durante las actividades. Rúbricas: <u>Descripción:</u> herramientas con criterios detallados y niveles de desempeño. <u>Aplicación:</u> evaluar la calidad de las construcciones y presentaciones finales. Portafolios: <u>Descripción:</u> colección de trabajos y registros del progreso de los niños. <u>Aplicación:</u> incluir dibujos, planos, fotos de las construcciones y hojas de



niños para conocer sus ideas y reflexiones.

Aplicación: al final de cada sesión para evaluar la comprensión y el interés.

autoevaluación con preguntas simples y dibujos.

autoevaluación.

Diarios de aprendizaje:

Descripción: registros escritos o dibujados por los niños sobre sus experiencias y aprendizajes.

Aplicación: reflexionar sobre cada sesión y documentar el proceso de construcción.



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:

- **Claridad en los objetivos:** el docente presenta claramente los objetivos de cada sesión.
- **Preparación de materiales:** los materiales y recursos están preparados y organizados antes de la clase.
- **Estructura de la sesión:** la sesión está bien estructurada, con una secuencia lógica de actividades.
- **Manejo del tiempo:** el docente gestiona adecuadamente el tiempo de cada actividad.
- **Ambiente de aprendizaje:** se crea un ambiente positivo y seguro para el aprendizaje.
- **Atención a la diversidad:** se adaptan las actividades para atender las necesidades individuales de los niños.
- **Claridad en las instrucciones:** las instrucciones son claras y comprensibles para los niños.
- **Retroalimentación constructiva:** el docente proporciona retroalimentación constructiva y oportuna.
- **Fomento de la participación:** se fomenta la participación activa de todos los niños.
- **Observación del progreso:** el docente observa y registra el progreso de los niños.
- **Uso de instrumentos de evaluación:** se utilizan diversos instrumentos de evaluación, como listas de cotejo, rúbricas y portafolios.
- **Reflexión y autoevaluación:** se promueve la reflexión y autoevaluación entre los niños.



Rúbrica de evaluación para los alumnos (documento descargable)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
1. Participación activa	Participa activamente en todas las actividades y contribuye con ideas.	Participa en la mayoría de las actividades y contribuye ocasionalmente.	Participa en algunas actividades, pero rara vez contribuye con ideas.	Participa mínimamente o no participa en las actividades.
2. Colaboración en el grupo	Colabora eficazmente con sus compañeros y muestra habilidades de liderazgo.	Colabora con sus compañeros, aunque a veces necesita orientación.	Colabora de manera limitada y necesita apoyo frecuente.	No colabora con sus compañeros y muestra resistencia al trabajo en grupo.
3. Creatividad y originalidad	Muestra alta creatividad y originalidad en sus construcciones y decoraciones.	Muestra creatividad en sus construcciones, aunque con ideas menos originales.	Muestra poca creatividad y originalidad en sus construcciones.	No muestra creatividad ni originalidad en sus construcciones.
4. Habilidades de resolución de problemas	Identifica y resuelve problemas de manera autónoma y eficaz.	Identifica y resuelve problemas con alguna ayuda.	Necesita apoyo constante para identificar y resolver problemas.	No identifica ni resuelve problemas, incluso con ayuda.
5. Comprensión de conceptos STEAM	Demuestra una comprensión sólida de los conceptos	Demuestra una comprensión básica de los conceptos	Demuestra una comprensión limitada de los conceptos	No demuestra comprensión de los conceptos STEAM.



Situación de Aprendizaje



	STEAM aplicados en las actividades.	STEAM.	STEAM.	
6. Uso de materiales	Utiliza los materiales de manera eficiente y cuidadosa.	Utiliza los materiales adecuadamente, aunque con alguna supervisión.	Utiliza los materiales de manera ineficiente o descuidada.	No utiliza los materiales adecuadamente, causando desperdicio o daño.
7. Comunicación verbal	Utiliza los materiales de manera eficiente y cuidadosa.	Utiliza los materiales adecuadamente, aunque con alguna supervisión.	Utiliza los materiales de manera ineficiente o descuidada.	No utiliza los materiales adecuadamente, causando desperdicio o daño.
8. Reflexión y autoevaluación	Reflexiona sobre su trabajo y realiza autoevaluaciones precisas y constructivas.	Reflexiona sobre su trabajo, aunque con autoevaluaciones menos detalladas.	Reflexiona mínimamente sobre su trabajo y realiza autoevaluaciones superficiales.	No reflexiona sobre su trabajo ni realiza autoevaluaciones.
9. Gestión del tiempo	Gestiona su tiempo de manera eficiente y completa todas las tareas a tiempo.	Gestiona su tiempo adecuadamente, aunque necesita alguna orientación.	Gestiona su tiempo de manera ineficiente, causando retrasos en las tareas.	No gestiona su tiempo adecuadamente y no completa las tareas a tiempo.
10. Actitud y motivación	Muestra una actitud positiva y alta motivación hacia las	Muestra una actitud generalmente positiva y motivación	Muestra una actitud y motivación fluctuantes hacia las	Muestra una actitud negativa y baja motivación hacia las



	actividades.	adecuada.	actividades.	actividades.
--	--------------	-----------	--------------	--------------

[Rúbrica de evaluación para la práctica docente \(documento descargable\)](#)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
1. Claridad en los objetivos	Los objetivos de cada sesión son presentados de manera clara y comprensible para todos los niños.	Los objetivos son presentados, pero algunos niños pueden no comprenderlos completamente.	Los objetivos son presentados de manera poco clara, causando confusión en algunos niños.	Los objetivos no son presentados o son muy confusos para los niños.
2. Preparación de materiales	Todos los materiales y recursos están preparados y organizados antes de la clase.	La mayoría de los materiales están preparados, pero algunos detalles faltan.	Algunos materiales no están preparados, causando interrupciones en la clase.	Los materiales no están preparados, afectando significativamente la clase.
3. Manejo del tiempo	El tiempo de cada actividad es gestionado de manera eficiente, permitiendo completar todas las tareas.	El tiempo es gestionado adecuadamente, aunque algunas actividades pueden necesitar más tiempo.	El manejo del tiempo es inconsistente, causando que algunas actividades no se completen.	El manejo del tiempo es ineficiente, afectando negativamente el desarrollo de la clase.
4. Ambiente de aprendizaje	Se crea un ambiente positivo y seguro que	El ambiente es generalmente positivo, aunque puede haber	El ambiente es a veces negativo o poco seguro,	El ambiente es negativo o inseguro, impidiendo el



Situación de Aprendizaje



	fomenta el aprendizaje y la participación.	momentos de distracción.	afectando el aprendizaje.	aprendizaje efectivo.
5. Atención a la diversidad	Las actividades están adaptadas para atender las necesidades individuales de todos los niños.	La mayoría de las actividades están adaptadas, pero algunas necesidades individuales no se abordan completamente.	Algunas actividades no están adaptadas, causando dificultades para algunos niños.	Las actividades no están adaptadas, ignorando las necesidades individuales de los niños.
6. Claridad en las instrucciones	Las instrucciones son claras y comprensibles para todos los niños.	Las instrucciones son generalmente claras, aunque algunos niños pueden necesitar aclaraciones adicionales.	Las instrucciones son a veces confusas, causando malentendidos.	Las instrucciones son confusas o inexistentes, afectando la comprensión de las actividades.
7. Feedback constructivo	El feedback es constructivo, oportuno y fomenta el aprendizaje y la mejora continua.	El feedback es generalmente constructivo, aunque puede no ser siempre oportuno.	El feedback es a veces insuficiente o poco constructivo.	El feedback es inexistente o negativo, afectando la motivación y el aprendizaje.
8. Fomento de la participación	Se fomenta la participación activa de todos los niños en las actividades.	La mayoría de los niños participan activamente, aunque algunos pueden estar menos involucrados.	La participación es inconsistente, con algunos niños no involucrados en las actividades.	La participación es baja, con muchos niños no involucrados en las actividades.
9. Uso de métodos	Se utilizan	Se utilizan	Los métodos	No se utilizan



activos	métodos de enseñanza activos y participativos que involucran a todos los niños.	métodos activos, aunque no siempre involucran a todos los niños.	activos son utilizados de manera inconsistente, afectando la participación.	métodos activos, resultando en una enseñanza pasiva y poco participativa.
10. Evaluación del progreso	El progreso de los niños es observado y registrado de manera continua y detallada.	El progreso es generalmente observado, aunque algunos detalles pueden faltar.	La observación del progreso es inconsistente, con algunos aspectos no registrados.	El progreso no es observado ni registrado, afectando la evaluación del aprendizaje.



Evaluación alumnado

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

Test Individual

Nombre del alumno: _____

Fecha: _____

- ¿Qué es lo primero que hicimos al empezar a construir nuestro parque de atracciones?
 - Construir la noria
 - Dibujar un plano del parque
 - Decorar las atracciones
- ¿Qué materiales utilizamos para construir las atracciones?
 - Piezas de LEGO
 - Lápices y papel
 - Plastilina
- ¿Cómo se llama la atracción que construimos que tiene asientos que giran en círculo?
 - Montaña rusa
 - Noria



c) Tobogán

4. ¿Qué aprendimos sobre el movimiento cuando experimentamos con la rueda de la fortuna?

- a) Que las piezas no se mueven
- b) Que las piezas se mueven hacia arriba y hacia abajo
- c) Que las piezas giran en círculo

5. ¿Cómo clasificamos las piezas de LEGO durante la actividad de matemáticas?

- a) Por color, tamaño y forma
- b) Por el número de piezas
- c) Por el peso de las piezas

6. ¿Qué hicimos para decorar nuestras atracciones?

- a) Usamos pegatinas y marcadores
- b) Usamos tijeras y pegamento
- c) Usamos plastilina y papel

7. ¿Qué es lo que más te gustó de construir el parque de atracciones?

8. ¿Qué aprendiste sobre trabajar en equipo durante esta actividad?

9. ¿Cómo te sentiste al presentar tu parque de atracciones a tus compañeros?

10. ¿Qué harías diferente la próxima vez que construyas algo con LEGO?

Instrucciones para el docente:

Corrección: revisa las respuestas de opción múltiple y las respuestas abiertas para evaluar la comprensión y reflexión de los alumnos.

Retroalimentación: proporciona retroalimentación constructiva basada en las respuestas de los alumnos para ayudarles a mejorar y reflexionar sobre su aprendizaje.

[Autoevaluación individual de la sesión:\(documento descargable\)](#)

Autoevaluación Individual

Nombre del alumno: _____

Fecha: _____

1. ¿Cómo te sentiste al participar en la construcción del parque de atracciones?

Muy feliz 😊

Feliz 😊

Un poco feliz 😊

No muy feliz 😊



2. ¿Participaste activamente en todas las actividades?

Sí, participé en todas las actividades.
Participé en la mayoría de las actividades.
Participé en algunas actividades.
No participé mucho en las actividades.

3. ¿Cómo te llevaste con tus compañeros de grupo?

Muy bien, colaboramos y nos ayudamos mucho.
Bien, colaboramos la mayor parte del tiempo.
A veces tuvimos dificultades para colaborar.
No colaboramos bien.

4. ¿Te sentiste creativo al construir y decorar las atracciones?

Sí, me sentí muy creativo.
Me sentí creativo algunas veces.
Me costó ser creativo.
No me sentí creativo.

5. ¿Pudiste resolver problemas cuando surgieron durante la construcción?

Sí, resolví los problemas por mí mismo.
Resolví algunos problemas con ayuda.
Necesité mucha ayuda para resolver problemas.
No pude resolver los problemas.

6. ¿Entendiste los conceptos STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) que aprendimos?

Sí, entendí todos los conceptos.
Entendí la mayoría de los conceptos.
Entendí algunos conceptos.
No entendí los conceptos.

7. ¿Cómo te sentiste al presentar tu parque de atracciones a tus compañeros?

Muy seguro y orgulloso.
Seguro, pero un poco nervioso.
Un poco inseguro.
Muy inseguro y nervioso.

8. ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

9. ¿Qué crees que podrías mejorar la próxima vez?



10. ¿Qué aprendiste sobre trabajar en equipo durante esta actividad?

Instrucciones para el docente:

Revisión: revisa las respuestas de los alumnos para entender sus percepciones y reflexiones sobre la actividad.

Retroalimentación: proporciona retroalimentación basada en las respuestas para ayudar a los alumnos a mejorar y reflexionar sobre su aprendizaje y participación.



Actividades

N.º de Sesión	1. Introducción al proyecto
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de presentación y exploración
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Bienvenida y presentación: comienza la sesión dando la bienvenida a los alumnos y explicando brevemente el proyecto que van a realizar. Usa un lenguaje sencillo y entusiasta para captar su atención. Objetivo del proyecto: explica que van a construir su propio parque de atracciones usando el kit LEGO STEAM Park. Muestra imágenes de parques de atracciones reales para inspirar a los alumnos y ayudarles a visualizar el objetivo final. <u>Desarrollo de la actividad (20 minutos):</u> Exploración del kit LEGO STEAM Park: distribuye el kit LEGO entre los alumnos y permíteles explorar las piezas libremente durante unos minutos. Anima a los alumnos a identificar y nombrar las diferentes piezas y colores. Demostración de construcción: Realiza una pequeña demostración de cómo ensamblar algunas piezas básicas. Esto ayudará a los alumnos a



	familiarizarse con el proceso de construcción y a entender cómo se conectan las piezas. <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Reflexión y preguntas: reúne a los alumnos en un círculo y pídeles que compartan lo que más les gustó de la actividad. Anima a los alumnos a hacer preguntas sobre el proyecto y las piezas LEGO. Adelanto de la próxima sesión: explica brevemente lo que harán en la próxima sesión, que será dibujar un plano del parque de atracciones. Esto mantendrá a los alumnos interesados y emocionados por la siguiente actividad.
Recursos	Kit LEGO STEAM Park: incluye todas las piezas necesarias para construir las atracciones. <u>Imágenes de parques de atracciones: fotografías o ilustraciones de diferentes parques de atracciones para mostrar a los alumnos.</u> Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y explorar las piezas LEGO cómodamente. Material de apoyo: pizarra o carteles para escribir y dibujar durante la explicación, si es necesario.

N.º de Sesión	2. Planificación del parque
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de planificación y diseño
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Introducción a la planificación: comienza la sesión explicando la importancia de planificar antes de construir. Usa ejemplos sencillos, como planificar un dibujo antes de pintarlo, para que los alumnos comprendan la idea. Presentación de materiales: muestra a los alumnos



	los materiales que utilizarán para dibujar el plano del parque de atracciones. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Dibujo del plano: distribuye papel y lápices de colores a cada niño. Pídeles que dibujen su propio plano del parque de atracciones, incluyendo las atracciones que les gustaría construir. Anima a los alumnos a ser creativos y a pensar en diferentes tipos de atracciones. Ayuda y orientación: mientras los alumnos dibujan, camina por el aula ofreciendo ayuda y orientación. Haz preguntas para estimular su imaginación, como "¿Dónde pondrías el tiovivo?" o "¿Qué otras atracciones te gustaría tener en tu parque?". <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Compartir y discutir: pide a los alumnos que muestren sus planos y expliquen sus ideas al grupo. Esto fomentará la comunicación y el intercambio de ideas. Adelanto de la próxima sesión: Explica que en la próxima sesión comenzarán a construir la primera atracción basada en sus planos. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.
Recursos	Papel: hojas grandes para que los alumnos tengan suficiente espacio para dibujar sus planos. Lápices de colores: una variedad de colores para que los alumnos puedan hacer dibujos detallados y coloridos. Reglas: para ayudar a los alumnos a dibujar líneas rectas y a organizar mejor sus planos. <u>Ejemplos de planos: muestra algunos ejemplos sencillos de planos de parques de atracciones para inspirar a los alumnos.</u>

N.º de Sesión	3. Construcción de la primera atracción
----------------------	--



Situación de Aprendizaje



Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de construcción y exploración
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión del plano: comienza la sesión revisando los planos que los alumnos dibujaron en la sesión anterior. Pide a algunos alumnos que compartan sus planos y expliquen dónde quieren colocar el tiiovivo. Introducción a la construcción: explica que hoy van a construir la primera atracción: un tiiovivo. Muestra una imagen o un modelo de un tiiovivo para que los alumnos tengan una idea clara de lo que van a construir. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Construcción guiada: distribuye las piezas del kit LEGO STEAM Park necesarias para construir el tiiovivo. Guía a los alumnos paso a paso en el proceso de construcción, asegurándote de que todos sigan el ritmo y comprendan cada paso.  Exploración libre: una vez que el tiiovivo esté construido, permite a los alumnos explorar y jugar con ella. Anima a los alumnos a hacer preguntas y a experimentar con el movimiento del mecanismo.



Cierre de la sesión (10 minutos):

Reflexión y discusión: Reúne a los alumnos y pídeles que compartan sus experiencias durante la construcción. Pregunta qué les gustó más y qué encontraron más desafiante.

Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión explorarán la física detrás del movimiento del tiiovivo. Esto mantendrá a los alumnos interesados y curiosos.

Recursos

Kit LEGO STEAM Park: piezas específicas necesarias para construir el tiiovivo.

[Imágenes o modelos: fotografías o modelos de tiiovivos para mostrar a los alumnos.](#)

Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y construir cómodamente.

Material de apoyo: instrucciones visuales o guías paso a paso para ayudar en la construcción.

N.º de Sesión

4. Exploración de la física

Temporalización

1 sesión de 45 minutos

Tipo de Actividad

Actividad de experimentación y observación

Descripción

Inicio de la sesión (10 minutos):



	Revisión del ti vivo: comienza la sesión revisando el mecanismo que construyeron en la sesión anterior. Pide a los alumnos que expliquen cómo la construyeron y qué partes les parecieron más interesantes. Introducción a la física: explica que hoy van a explorar cómo se mueve el ti vivo y qué fuerzas están actuando sobre ella. Usa un lenguaje sencillo y ejemplos cotidianos para que los alumnos comprendan los conceptos básicos de movimiento y gravedad. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Experimentación con el ti vivo: distribuye pesas pequeñas y pide a los alumnos que las coloquen en diferentes partes del ti vivo. Anima a los alumnos a observar cómo cambia el movimiento de la rueda cuando se añaden las pesas. Discusión guiada: mientras los alumnos experimentan, haz preguntas para guiar su observación, como "¿Qué pasa cuando ponemos más peso en un lado?" o "¿Cómo cambia la velocidad del mecanismo?". Esto ayudará a los alumnos a pensar críticamente sobre lo que están observando. <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Reflexión y compartir: reúne a los alumnos y pídeles que compartan sus observaciones. Pregunta qué aprendieron sobre el movimiento y la gravedad. Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión construirán una nueva atracción: una montaña rusa. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.
Recursos	Tio vivo construido: que los alumnos construyeron en la sesión anterior. Pesas pequeñas: para experimentar con el movimiento y la gravedad. Espacio adecuado: un área amplia y segura donde



Situación de Aprendizaje



	los alumnos puedan experimentar cómodamente. <u>Material de apoyo: imágenes y diagramas sencillos que expliquen los conceptos de movimiento y gravedad.</u>
--	--

N.º de Sesión	5. Construcción de la segunda atracción
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de construcción y diseño
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión del plano: Comienza la sesión revisando los planos que los alumnos dibujaron en la sesión 2. Pide a algunos alumnos que compartan sus planos y expliquen dónde quieren colocar la montaña rusa. Introducción a la construcción: explica que hoy van a construir una nueva atracción: una montaña rusa. Muestra una imagen o un modelo de una montaña rusa para que los alumnos tengan una idea clara de lo que van a construir. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Construcción guiada: distribuye las piezas del kit LEGO STEAM Park necesarias para construir la montaña rusa. Guía a los alumnos paso a paso en el proceso de construcción, asegurándote de que todos sigan el ritmo y comprendan cada paso.



Exploración libre: una vez que la montaña rusa esté construida, permite a los alumnos explorar y jugar con ella. Anima a los alumnos a hacer preguntas y a experimentar con el movimiento de la montaña rusa.



Cierre de la sesión (10 minutos):

Reflexión y discusión: reúne a los alumnos y pídeles que compartan sus experiencias durante la construcción. Pregunta qué les gustó más y qué encontraron más desafiante.



Situación de Aprendizaje



	Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión decorarán las atracciones con elementos adicionales. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.
Recursos	Kit LEGO STEAM Park: piezas específicas necesarias para construir la montaña rusa. <u>Imágenes o modelos: fotografías o modelos de montañas rusas para mostrar a los alumnos.</u> Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y construir cómodamente.

N.º de Sesión	6. Creatividad en el diseño
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de decoración y expresión artística
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión de las atracciones: comienza la sesión revisando las atracciones que los alumnos han construido hasta ahora, como la noria y la montaña rusa. Pide a los alumnos que expliquen cómo las construyeron y qué partes les gustaría decorar. Introducción a la decoración: explica que hoy van a decorar las atracciones con elementos adicionales para hacerlas más coloridas y atractivas. Muestra ejemplos de decoraciones y explica cómo pueden usar diferentes materiales para personalizar sus creaciones. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Decoración guiada: distribuye las piezas adicionales, pegatinas y marcadores. Anima a los alumnos a ser creativos y a decorar sus atracciones de la manera que más les guste. Ofrece sugerencias y ayuda cuando sea necesario.



Exploración libre: permite a los alumnos explorar y experimentar con diferentes combinaciones de colores y decoraciones. Fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre los alumnos.





Cierre de la sesión (10 minutos):

Reflexión y compartir: reúne a los alumnos y pídeles que muestren sus atracciones decoradas al grupo. Pregunta qué les gustó más de la actividad y cómo se sienten acerca de sus creaciones.

Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión incorporarán elementos móviles en las atracciones. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.

Recursos

Piezas adicionales: elementos adicionales del kit LEGO STEAM Park para decorar las atracciones.

Pegatinas y marcadores: para añadir detalles y colores a las atracciones.

Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y decorar cómodamente.

[Material de apoyo: ejemplos de decoraciones y sugerencias para inspirar a los alumnos.](#)



N.º de Sesión	7. Introducción a la tecnología
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de construcción y tecnología
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión de las atracciones decoradas: comienza la sesión revisando las atracciones que los alumnos han decorado en la sesión anterior. Pide a los alumnos que expliquen cómo las decoraron y qué elementos les gustaría añadir. Introducción a los elementos móviles: explica que hoy van a incorporar elementos móviles en las atracciones para hacerlas más interactivas. Muestra ejemplos de cómo se pueden usar los engranajes para mover partes de las atracciones. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Construcción guiada: distribuye las poleas y engranajes del kit LEGO STEAM Park. Guía a los alumnos paso a paso en el proceso de añadir estos elementos a sus atracciones. Asegúrate de que todos sigan el ritmo y comprendan cada paso.  Exploración libre: una vez que los elementos móviles estén incorporados, permite a los alumnos explorar y



jugar con sus atracciones. Anima a los alumnos a hacer preguntas y a experimentar con el movimiento de las partes móviles.



Cierre de la sesión (10 minutos):

Reflexión y compartir: reúne a los alumnos y pídeles que muestren sus atracciones con elementos móviles al grupo. Pregunta qué les gustó más de la actividad y cómo se sienten acerca de sus creaciones.

Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión contarán y clasificarán las piezas utilizadas. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.

Recursos

Engranajes: elementos del kit LEGO STEAM Park para añadir movimiento a las atracciones.

[Imágenes o Modelos: fotografías o modelos de](#)



	atracciones con partes móviles para mostrar a los alumnos. Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y trabajar cómodamente.
--	---

N.º de Sesión	8. Matemáticas en el parque
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de Conteo y Clasificación
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión de las atracciones con elementos móviles: comienza la sesión revisando las atracciones que los alumnos han construido y modificado en las sesiones anteriores. Pide a los alumnos que expliquen cómo añadieron los elementos móviles y qué partes se mueven. Introducción a la actividad de conteo: explica que hoy van a contar y clasificar las piezas utilizadas en sus atracciones. Usa ejemplos sencillos para que los alumnos comprendan la importancia de contar y clasificar en la vida cotidiana. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Conteo guiado: distribuye hojas de conteo y lápices a cada niño. Pide a los alumnos que cuenten las diferentes piezas utilizadas en sus atracciones y que registren los resultados en las hojas de conteo. Anima a los alumnos a trabajar en parejas para fomentar la colaboración. Clasificación de piezas: después de contar, pide a los alumnos que clasifiquen las piezas por tipo, color o tamaño. Esto ayudará a los alumnos a desarrollar habilidades de organización y categorización. <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Reflexión y compartir: reúne a los alumnos y pídeles que compartan sus resultados de conteo y clasificación con el grupo. Pregunta qué encontraron más



Situación de Aprendizaje



	interesante o desafiante de la actividad. Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión prepararán una presentación de su parque de atracciones. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.
Recursos	Hojas de conteo: plantillas para que los alumnos registren el número de piezas utilizadas. Lápices: para que los alumnos puedan escribir y registrar sus resultados. Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y trabajar cómodamente. Material de apoyo: ejemplos de cómo contar y clasificar piezas para guiar a los alumnos.

N.º de Sesión	9. Presentación del parque
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de Comunicación y Presentación
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión de las atracciones y preparativos: comienza la sesión revisando todas las atracciones que los alumnos han construido y decorado. Pide a los alumnos que expliquen brevemente cada atracción y cómo la construyeron. Introducción a la presentación: explica que hoy van a preparar una presentación de su parque de atracciones. Habla sobre la importancia de comunicar sus ideas y de compartir su trabajo con los demás. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Preparación de la presentación: distribuye carteles y materiales de arte a los alumnos. Pídeles que preparen carteles que describan cada atracción, incluyendo el nombre de la atracción, cómo funciona y qué la hace especial. Anima a los alumnos a ser



Situación de Aprendizaje



	creativos y a usar dibujos y colores para hacer sus carteles atractivos. Ensayo de la presentación: una vez que los carteles estén listos, permite a los alumnos ensayar sus presentaciones. Anima a los alumnos a practicar hablar en voz alta y a explicar sus atracciones con claridad. Ofrece retroalimentación positiva y sugerencias para mejorar. <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Reflexión y compartir: reúne a los alumnos y pídeles que compartan sus experiencias durante la preparación de la presentación. Pregunta qué les gustó más de la actividad y cómo se sienten acerca de presentar su parque de atracciones. Adelanto de la próxima sesión: explica que en la próxima sesión reflexionarán sobre lo aprendido y evaluarán el proyecto. Esto mantendrá a los alumnos emocionados y motivados.
Recursos	Carteles y materiales de arte: papel grande, marcadores, lápices de colores, pegatinas y otros materiales para crear carteles. Micrófono (opcional): para que los alumnos practiquen hablar en voz alta y se sientan como verdaderos presentadores. Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan trabajar y ensayar cómodamente. <u>Material de apoyo: ejemplos de presentaciones y sugerencias para guiar a los alumnos en la creación de sus carteles.</u>



N.º de Sesión	10. Evaluación y reflexión
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Actividad de reflexión y evaluación
Descripción	<u>Inicio de la sesión (10 minutos):</u> Revisión del proyecto: comienza la sesión revisando todo el proyecto del parque de atracciones. Pide a los alumnos que recuerden las diferentes etapas del proyecto, desde la planificación hasta la construcción y decoración de las atracciones. Introducción a la reflexión: explica que hoy van a reflexionar sobre lo que han aprendido y evaluar su trabajo. Habla sobre la importancia de pensar en lo que hicieron bien y en lo que podrían mejorar. <u>Desarrollo de la actividad (25 minutos):</u> Reflexión guiada: distribuye hojas de evaluación y lápices a cada niño. Pide a los alumnos que respondan preguntas sobre su experiencia, como "¿Qué fue lo que más te gustó del proyecto?", "¿Qué encontraste más difícil?" y "¿Qué aprendiste sobre la construcción y el diseño?". Discusión en grupo: después de completar las hojas de evaluación, reúne a los alumnos en un círculo y permite que compartan sus respuestas. Fomenta una discusión abierta y positiva, donde los alumnos puedan expresar sus pensamientos y sentimientos sobre el proyecto. <u>Cierre de la sesión (10 minutos):</u> Entrega de certificados: prepara certificados de participación para cada niño y entrégaselos al final de la sesión. Felicita a los alumnos por su esfuerzo y creatividad a lo largo del proyecto. Despedida y reflexión final: agradece a los alumnos por su participación y pídeles que compartan una última reflexión sobre lo que más disfrutaron del proyecto. Esto ayudará a cerrar el proyecto de manera positiva y memorable.



Recursos

Lápices: para que los alumnos puedan escribir sus respuestas.

Certificados de participación: diplomas o certificados para reconocer el esfuerzo y la creatividad de los alumnos.

Espacio adecuado: un área amplia y segura donde los alumnos puedan sentarse y reflexionar cómodamente.

Material de apoyo: ejemplos de preguntas de reflexión y sugerencias para guiar a los alumnos en la evaluación.



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:

1. Evaluación inicial

Objetivo: identificar las necesidades, intereses y habilidades de cada niño.

Método: realizar observaciones y conversaciones con los alumnos para entender sus fortalezas y áreas de mejora.

2. Adaptación de actividades

Diferenciación por Nivel de Dificultad: ofrecer tareas con diferentes niveles de complejidad. Por ejemplo, algunos alumnos pueden trabajar en construcciones más simples mientras otros abordan desafíos más complejos.

Materiales Adaptados: proporcionar materiales adicionales o alternativos para aquellos que lo necesiten, como piezas LEGO más grandes para alumnos con dificultades motoras.



3. Grupos de trabajo heterogéneos

Objetivo: fomentar la colaboración y el aprendizaje entre pares.

Método: formar grupos con alumnos de diferentes habilidades y estilos de aprendizaje para que se apoyen mutuamente.

4. Instrucción personalizada

Objetivo: atender las necesidades individuales durante las actividades.

Método: ofrecer apoyo adicional a los alumnos que lo necesiten, ya sea a través de explicaciones más detalladas, tiempo extra o asistencia directa.

5. Uso de tecnologías de apoyo

Objetivo: facilitar el acceso y la participación de todos los alumnos.

Método: utilizar herramientas tecnológicas como aplicaciones de aprendizaje adaptativo o dispositivos de asistencia para alumnos con necesidades especiales.

6. Fomento de la autonomía

Objetivo: promover la independencia y la responsabilidad.

Método: asignar roles específicos dentro de los grupos que se adapten a las habilidades y preferencias de cada niño, permitiéndoles tomar decisiones y liderar ciertas tareas.

7. Refuerzo positivo y motivación

Objetivo: mantener a los alumnos motivados y comprometidos.

Método: utilizar elogios y recompensas para reconocer los esfuerzos y logros de cada niño, adaptando el refuerzo a las necesidades individuales.

8. Actividades de reflexión y autoevaluación

Objetivo: fomentar la autoevaluación y el pensamiento crítico.

Método: proporcionar momentos para que los alumnos reflexionen sobre su propio trabajo y progreso, y compartan sus experiencias con el grupo.

9. Colaboración con las familias

Objetivo: asegurar una comprensión completa de las necesidades de cada niño.

Método: mantener una comunicación regular con las familias para compartir avances y recibir retroalimentación sobre cómo apoyar mejor a los alumnos en casa y en la escuela.