

TBKápsulas

Tecnología creativa, realista
y con valor educativo en el aula.



VAMOS AL CINE CON LEGO® STEAM PARK

EDUCACIÓN INFANTIL



Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN

Comunidad de Madrid



Código Escuela 4.0



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

“Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes”



Creación de hoy

Vamos al cine con LEGO® STEAM PARK

¿Qué vamos a hacer?



1. Introducción

¡Es hora de la función! La actividad consiste en ayudar a los animales a encontrar su sitio ideal para ver la película.



3. Reto

El reto consiste en coger una tarjeta, identificar el animal, girar la ruleta y asignarle un sitio para ver la película.



2. Creación

1. Crear equipos de 2 a 4 alumnos.
2. Escoger una base rectangular.
3. Construir las butacas de diferentes colores y diferentes tamaños.
4. Unir las butacas a la base.
5. Coger una base rectangular y construir el soporte de la ruleta de colores.
6. Decorar libremente.



4. Final

Compartir reflexiones con el grupo.

Material

- LEGO® STEAM Park
- Material complementario imprimible:
 - Tarjetas con animales (espectadores del cine)
 - Tarjetas de colocación de espectadores en el cine

Preparación

1. **Imprimir, plastificar y recortar previamente las fichas** de la dinámica complementaria.
2. **Revisar** que **el material LEGO® STEAM PARK** esté completo y listo para utilizarse.

Materiales complementarios

- **Tarjetas con piezas de animales (espectadores del cine):** En cada tarjeta aparece un animal del kit de LEGO® STEAM Park. Con la ayuda de la ruleta de colores, los alumnos ubicarán a los diferentes animales en su correspondiente fila como espectadores.
- **Tarjetas de colocación de espectadores en el cine:** Con estas tarjetas, los alumnos deberán distribuir a los espectadores siguiendo el orden establecido.



Contexto de la actividad

- Actividad pensada para realizarse dentro del aula.
- Nivel: Infantil **15**.
- **Actividad recomendada para rincones guiados** o actividad de **grupo desdoblado**.
- **Recomendamos un kit de LEGO® STEAM Park para cada equipo de como máximo 4-5 personas.**

Objetivos

1. **Crear** secuencias sencillas.
2. **Replicar** patrones sencillos.
3. **Memorizar** secuencias y patrones sencillos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- **CE1. Identificar las características de materiales y objetos y establecer relaciones entre ellos mediante la exploración, la manipulación sensorial, el uso de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.**
- El alumnado explora y descubre los diferentes elementos y componentes del kit LEGO® STEAM Park, identificando sus atributos principales (tamaño, forma, color, etc.) y estableciendo relaciones entre ellos (construcción).
- **CE2. 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.**
- El alumnado se enfrenta a retos que le exigen experimentar, errar y plantear ideas para desarrollar su propio proceso creativo, en este caso relacionadas con la orientación en el espacio y la interpretación de secuencias sencillas.

ÁREA

- **Área II.** Descubrimiento y exploración del entorno.
- **El alumno observa y explora las diferentes posibilidades creativas que le ofrecen los elementos del kit LEGO® STEAM Park.**

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia personal, social y aprender a aprender.
- Competencia creativa.



Hazlo más fácil

Utiliza solo las consignas de las tarjetas de los animales. **Para hacer más fácil la actividad de las demás fichas complementarias, el alumnado puede utilizar el dedo índice para ir siguiendo el paso a paso, a la hora de ordenar el público.**



Hazlo más difícil

Para subir el nivel de la actividad, pueden memorizar la posición de los animales en la tarjeta del reto y resolverlo tan solo mirando la tarjeta una sola vez. También pueden memorizar las filas por colores o los animales.



Variaciones

Al trabajar en equipo, uno de los integrantes puede memorizar una fila, un animal, o la tarjeta completa, y el resto del equipo verificar que sea correcto. De igual manera, se puede dividir por equipos y que cada integrante deba memorizar un animal o color de la tarjeta y unirlo todo de manera grupal.



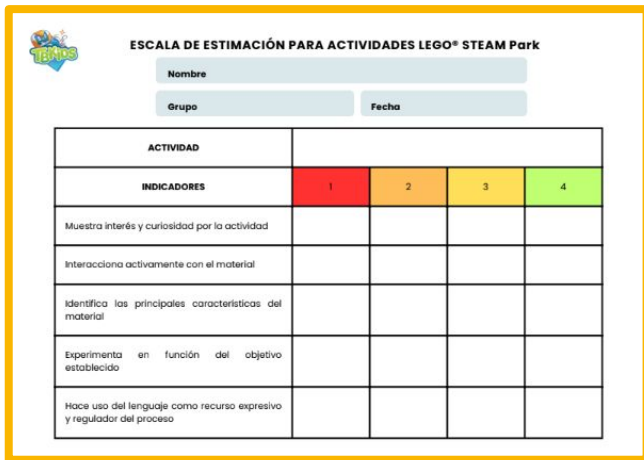
Consejos de profe experto

- Si percibes cierta dificultad a la hora de la construcción o el uso de los materiales complementarios, **puedes guiar a tus alumnos ofreciendo un modelaje activo desde la perspectiva del alumno (roleplaying).**

Instrumentos de evaluación

- **ESCALA DE ESTIMACIÓN ACTIVIDADES LEGO® STEAM PARK.**

En esta escala se recogen los aspectos esenciales de las actividades con LEGO® STEAM Park. Te permitirá hacer una primera valoración del desempeño del alumno, teniendo en cuenta sus conocimientos, destrezas y actitudes.



ESCALA DE ESTIMACIÓN PARA ACTIVIDADES LEGO® STEAM Park

Nombre

Grupo Fecha

ACTIVIDAD				
INDICADORES	1	2	3	4
Muestra interés y curiosidad por la actividad				
Interacciona activamente con el material				
Identifica las principales características del material				
Experimenta en función del objetivo establecido				
Hace uso del lenguaje como recurso expresivo y regulador del proceso				

Dinámicas de evaluación

- Puedes poner a prueba el aprendizaje de tus alumnos. **Participa en la construcción del cine, lanzando dudas y preguntas al aire, para así guiar la atención de los alumnos hacia los conceptos verdaderamente importantes** (color y orientación espacial) **de la sesión.**
 - Observa la ficha de tus alumnos y hazles preguntas acerca de su experiencia.

Recomendaciones de evaluación

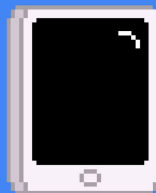
- ¡El día a día en el aula puede llegar a ser muy demandante! **Te recomendamos observar al grupo y, al finalizar la actividad, rellenar la escala de estimación de los alumnos que consideres que necesitan un seguimiento más individualizado.** La encontrarás en el apartado Instrumentos de evaluación.





¡Hola a todos!
Soy Miguel, el **encargado del Cine.**

Mi trabajo es asegurarme que **cada cliente tenga su butaca para ver la película** . Y lo más importante...
¡Asegurarme que nunca falten las palomitas!

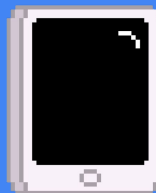




¡En la función de hoy tenemos una película muy divertida!

Es por eso por lo que tendremos muchos espectadores.

¿Me podéis ayudar a acomodar a cada cliente en su butaca adecuada?



**EMPEZAR
EL
RETO**





HOY HAREMOS...



¡Vamos al cine!



PASO
1

Escoger una base rectangular.





PASO
2

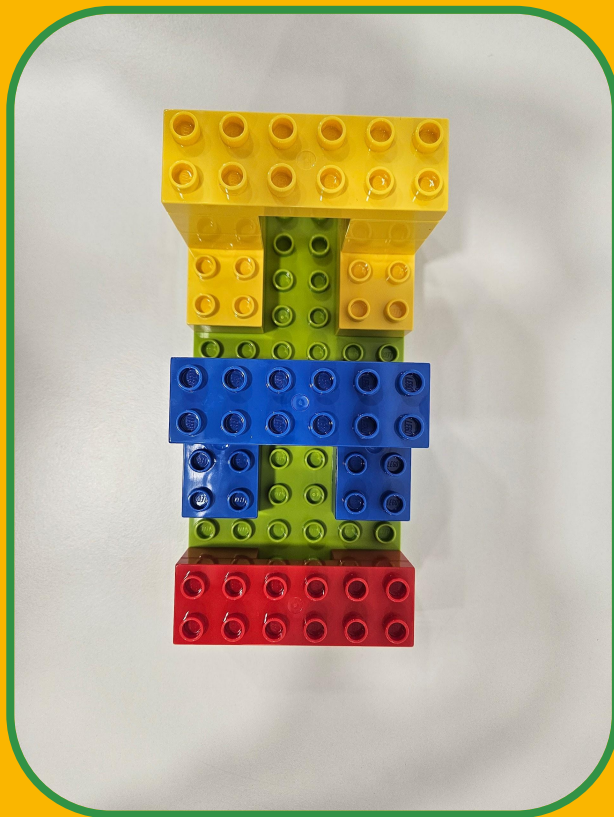
Construir las butacas del cine de diferentes tamaños y de colores (rojo, azul y amarillo).





PASO
3

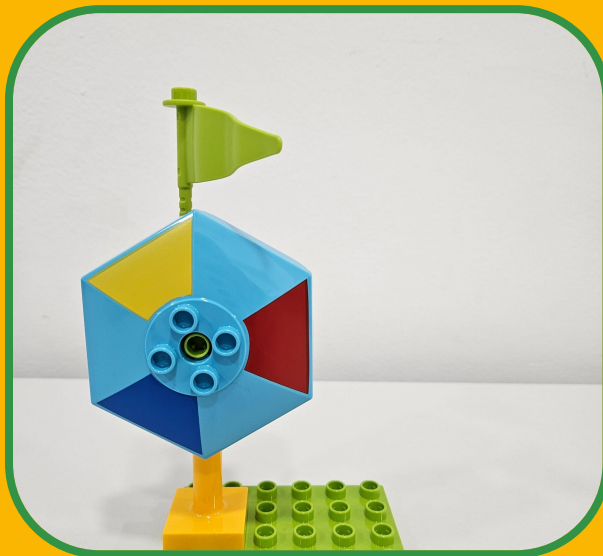
Unir las butacas a la base.





PASO
4

Coger una base rectangular y construir el soporte
de la ruleta de los tres colores.





PASO
5

Decorar libremente.





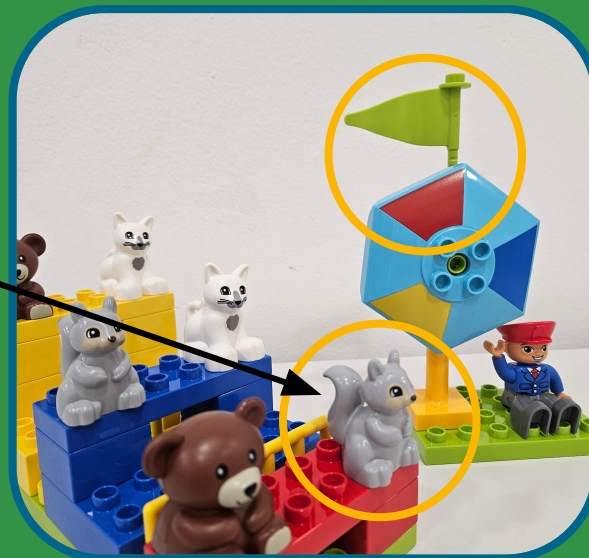
RETO 1



Coge una tarjeta de animal, gira la ruleta y asigne un sitio en el cine dependiendo del color que haya salido.



En este ejemplo, hemos colocado a la ardilla en la butaca de color rojo porque en la ruleta ha salido el color rojo.





RETO 2



Intenta memorizar en 10 segundos dónde se sienta
cada espectador.
Puedes hacerlo por color, fila y/o animal.





RETO 3



Otro juego de memoria: dale la vuelta a cada ficha de posición en el cine y memoriza las posiciones de cada espectador. Después de 10 segundos, deberás colocarlos en las butacas sin mirar la ficha.





¡Fantástica función!

Gracias por asegurarse de que
**cada espectador tuviera su
sitio** para disfrutar de la
película.

¡Os espero de nuevo en otra
sesión!



TBKápsulas

Tecnología creativa, realista
y con valor educativo en el aula.



La **ilusión** de
ser **curiosos**