

## T05 - Cómo implantar la iniciativa ... “Zu bai Makina!”

### DESCRIPCIÓN DE LA INICIATIVA

El alumnado de 6º de primaria participa en este proyecto interdisciplinar y sustentado en la metodología STEAM llamado “Zu bai makina!”.

La actividad consiste en crear un parque de atracciones. El alumnado recibe una carta escrita por el Ayuntamiento de Bilbao avisándoles de que tienen la oportunidad de presentar una propuesta para la reapertura del antiguo parque de atracciones del Vivero. Partiendo de la base de las cinco disciplinas que forman la metodología STEAM y del reto que se les plantea, el alumnado de 6º de primaria tiene la oportunidad de montar maquetas a escala y motorizadas. Además, elaboran folletos informativos en los tres idiomas que se trabajan en el colegio (euskera, castellano e inglés) para que las personas que acudan a la presentación tengan la información necesaria. Así logran crear su propio parque de atracciones.

La iniciativa se repite anualmente y suele durar 3 meses aproximadamente. Además de llevarla a cabo en el centro, cuenta con la colaboración de las familias en casa y de profesionales de las áreas STEAM trabajadas.

#### Descriptorios STEM

STEM 1    STEM 3    STEM 4    STEM 5    STEM 6

#### Principios STEAM

P1    P3    P5

Curso escolar  
**6º Primaria**

Áreas de aprendizaje  
**Arte, Ciencias Sociales, Cultura científica, Física, Idiomas, Matemáticas, Naturaleza, Orientación profesional, Tecnología**

Duración  
**3 meses**

Idioma  
**Castellano**

### TALLER PROPUESTO

#### Desarrollo taller

- **Presentación** del profesorado y asistentes.
- **Explicación** general del Proyecto.
- **Presentación del proyecto por parte del alumnado:** presentan el proyecto que han desarrollado. Esto puede incluir investigaciones, trabajos creativos, experimentos científicos u otras iniciativas relacionadas con el aprendizaje.
- **Taller** para crear nuestro propio proyecto STEAM en un centro: Se fomenta la creatividad y la colaboración.
- **Contenidos curriculares abordados:** máquinas sencillas y compuestas; repaso de las energías renovables y no renovables; magnetismo y conceptos básicos de electricidad para construir un circuito eléctrico.
- **Ruegos y preguntas:** preguntas o inquietudes relacionadas con el proyecto o la reunión.
- **Evaluación final** de la experiencia del taller.

Destinatario/a  
**Centros educativos que deseen conocer este proyecto educativo integral e inclusivo**

Fecha  
**Septiembre - diciembre 2024**

Dirección  
**MARISTAK BILBAO  
Iturribide 78, Bilbao (Bizkaia)**

Idioma  
**Castellano**

Duración  
**1,5h**

Requisitos

#### Recursos materiales:

- El centro que imparte este taller pondrá a disposición de los participantes los materiales y recursos necesarios (LEGO WEDO 2.0, LEGO SPIKE, aula de robótica, programas de programación Code.org, Scratch).