

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

Los estudiantes de 6º de primaria participan en un proyecto interdisciplinar y sustentado en la metodología STEAM llamado “Zu bai makina!”. La actividad consiste en crear un parque de atracciones.

Curso escolar
6º Primaria

Fechas
Abril y junio 2024

Competencias
Cultura científica
Dibujo técnico
Física
Matemáticas
Orientación profesional
Otras: Naturaleza y Ciencias Sociales. Idiomas, Arte Tecnología

Idioma
Castellano

Dirección
Iturribide 78, 48006, Bilbao

Centro educativo
Maristak Bilbao

Contenidos curriculares

MÁQUINAS: sencillas y compuestas.

ENERGÍA (revisión): Energías renovables y no renovables. Magnetismo.

ELECTRICIDAD: ¿Qué es? Uso. Circuito eléctrico: secciones, tipos y consejos.

Recursos

Ordenadores, LEGO WEDO 2.0, LEGO SPIKE, aula de robótica, programas de programación Code.org, scratch.

Desarrollo

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 tienen la oportunidad/ocasión de montar maquetas a escala y motorizadas. Además, elaborarán 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 trabajadas (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas).