

FERIA DE LA



CIENCIA

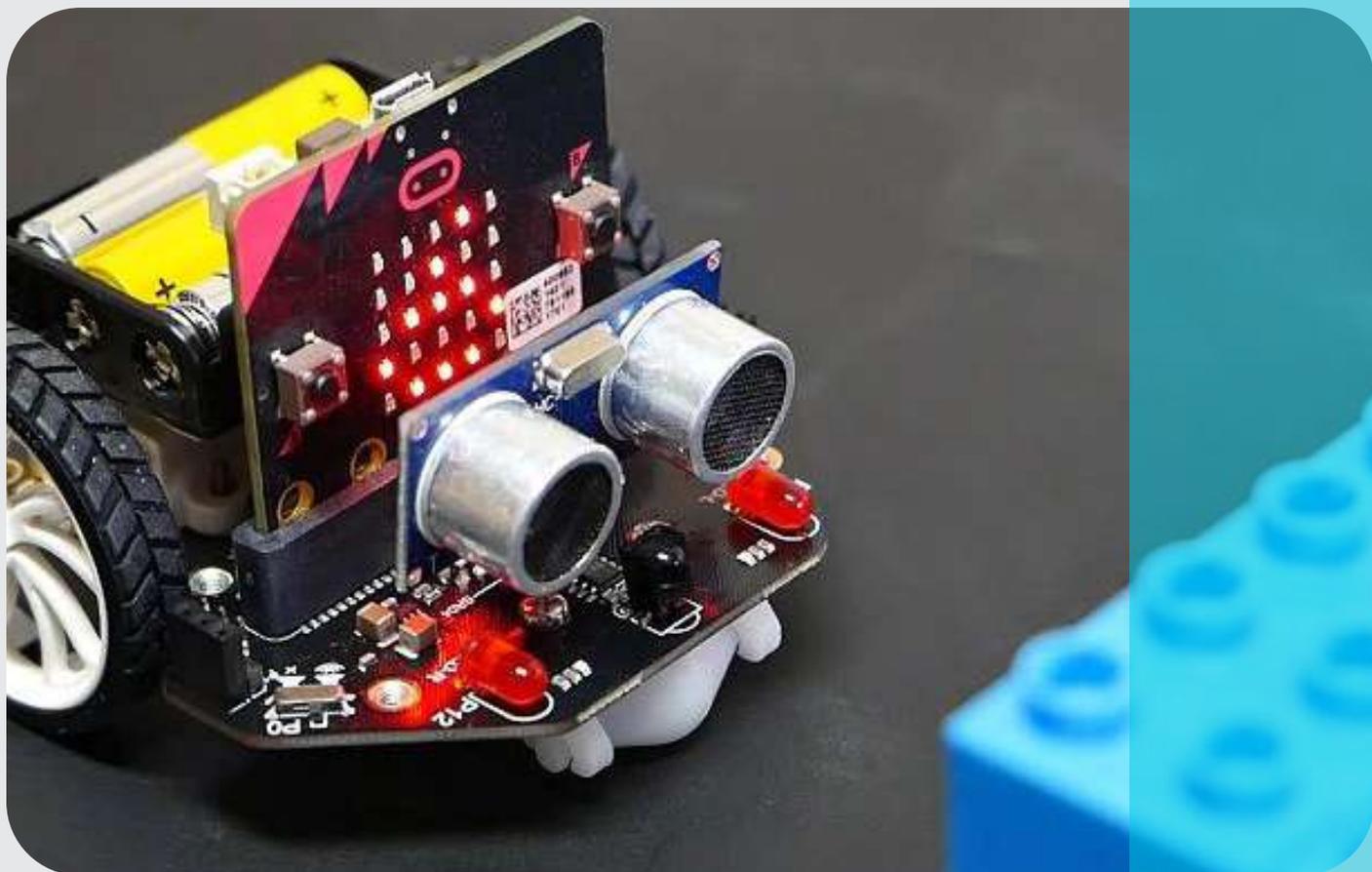
EN LA CALLE DE JEREZ

feriadelacienciacepjerez.es

CENTRO DEL PROFESORADO
DE JEREZ DE LA FRONTERA

XI EDICIÓN / 2023

feriadelacienciacepjerez.es



● CEIP ANTONIO MACHADO / JEREZ DE LA FRONTERA

02

MAQUEEN ´S CITY

CT 33 CAL 62

CIENCIAS
TECNOLÓGICAS

CIENCIAS
DE LAS ARTES
Y LAS LETRAS



Junta de Andalucía

Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional

CEP JEREZ DE LA FRONTERA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA
E INNOVACIÓN



FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA



Ayuntamiento
de Jerez



MAQUEEN'S CITY

CEIP ANTONIO MACHADO / JEREZ DE LA FRONTERA

NIVEL EDUCATIVO DEL ALUMNADO PARTICIPANTE

3er. Ciclo Educación Primaria

TEMÁTICA DEL PROYECTO

STEAM – Robótica - Artística

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO (RELACIÓN CON EL CURRÍCULO)

Teniendo en cuenta la gran cantidad y variedad de conocimientos, destrezas y actitudes que promueve, involucra e implica de forma directa o indirecta, desde la Educación artística se pretende colaborar al desarrollo global del alumnado y aproximarlo al conocimiento y disfrute de las principales manifestaciones culturales y artísticas de su entorno. Al mismo tiempo, se inicia en la creación de sus propias propuestas de forma autónoma y se contribuye a la formación del sentimiento de pertenencia e identidad, del gusto estético, del pensamiento científico y del sentido crítico.

OBJETIVOS

- Descubrir y utilizar la expresión artística como medio de comunicación.
- Familiarizar al alumnado con las tecnologías, como la robótica y la programación, y fomentar un uso responsable de las mismas.
- Explorar las relaciones entre áreas curriculares como matemáticas, música, ciencias e inglés.
- Dinamizar y explotar inquietudes presentadas que, por su especificidad, son difíciles de llevar a cabo en la clase ordinaria.
- Fomentar el diálogo y la participación con actitud crítica por parte del alumnado en las actividades propuestas para aprender a mejorar la gestión del tiempo de ocio.

METODOLOGÍA

- Metodología AICLE
- Resolución de problemas
- ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)
- STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes, Matemáticas)
- Grupos cooperativos

**EXPERIENCIA 1:****MAQUEEN'S CITY**

INTERROGANTE/S QUE PLANTEA	¿Se puede desarrollar pensamiento científico a través de la Expresión Artística?
¿QUÉ SE PRETENDE DEMOSTRAR?	Se pretende demostrar que la Educación Artística promueve el desarrollo de la inteligencia, el pensamiento creativo y visual.
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	Vida diaria del robot Maqueen en su ciudad, en donde hace un recorrido, mediciones atmosféricas, haciendo de su ciudad un entorno sostenible.
RECURSOS NECESARIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Material de desecho (latas, cajas de cartón...) • Dos tablonos de 120x200 cm • Dos robots Maqueen • Pinturas, • 4 tarjetas IoT.
EXPERIENCIA DIRIGIDA A	3er. Ciclo Educación Primaria
DURACIÓN ESTIMADA	15 minutos
ENLACES DE INTERÉS	ENLACE 1

