

PARA EMPEZAR

MÁQUINAS AVANZADAS

45002 | 3 A 6 AÑOS | PARA UN MÁXIMO DE CUATRO NIÑOS

La tarjeta de actividades Para Empezar te ayudará a presentar el set de Máquinas Avanzadas en el aula. Está diseñada para familiarizar a los niños de edad preescolar con los elementos exclusivos del set. Después de completarla, puedes avanzar y descargar la Guía del Profesor, que proporciona más actividades en profundidad.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Matemáticas, ciencia e ingeniería tempranas

- Desarrollo de la conciencia espacial
- Observación y descripción
- Resolución de problemas
- Diseño, construcción y prueba de los modelos
- Demostración de las funciones de los modelos

Descarga la Guía del profesor:
LEGOeducation.com/preschoolsupport



Cinco pasos para un gran inicio:

- 1 ¡Veamos qué hay en el set! Muestra a los niños un elemento a la vez y pregunta si lo han visto antes, y si es así, dónde. Anima a los niños a identificar posibles usos para el elemento (por ejemplo, muestra una rueda y habla sobre cómo giran las ruedas).
- 2 Presenta el destornillador a los niños y ejemplifica cómo se utiliza para conectar los elementos. Diles que escucharán un "clic" cuando los elementos estén asegurados. Pide a los niños que practiquen a colocar las ruedas en un vehículo pidiendo que se turnen en atornillar cada una de las llantas.
- 3 ¡Ahora los niños están preparados para conectar todas las piezas! Diles que harán una competencia de máquinas locas y pide que construyan una máquina para el concurso. Mientras los niños construyen, ayúdalos a fijar elementos como las vigas largas y cortas, las ruedas, escudos, etc. Una vez que los niños hayan terminado de construir, pon en una fila todos sus modelos y pide que los



TIPS PARA EL PROFESOR

- Toma fotografías de los modelos de los niños y colócalos en el aula para inspirar las creaciones de otros niños.
- El set Máquinas Avanzadas se puede combinar con cualquiera de los otros ladrillos LEGO® DUPLO® que ya tengan.

observen como en el recorrido de una galería, así como hace la gente en las ferias y concursos.

- 4 Presenta las tarjetas de construcción e indica a los niños que las tarjetas son como rompecabezas. Explica que tienen que buscar todas las piezas necesarias para construir el modelo que se muestra en la tarjeta. Entrega a cada niño una tarjeta de construcción y pide que busquen todas las piezas y las unan. Pueden construir el modelo que se muestra en su tarjeta, o armar todas las piezas a su manera para crear un modelo único.
- 5 Dile a los niños que son trabajadores de la construcción que necesitan construir un vecindario de casas. Habla acerca de las diferentes máquinas que podrían necesitar para este proyecto. Pide a cada uno de los niños que elija una tarjeta de construcción y que construya la máquina que se muestra. Pide que jueguen a interpretar cómo funcionaría su máquina en el sitio de construcción.



education