



# MEMORIA DE ACTIVIDADES CENTRO:RIO HENARES GUADALAJARA

Curso 18/19

## Nombre participante: Luis Miguel López Ruiz

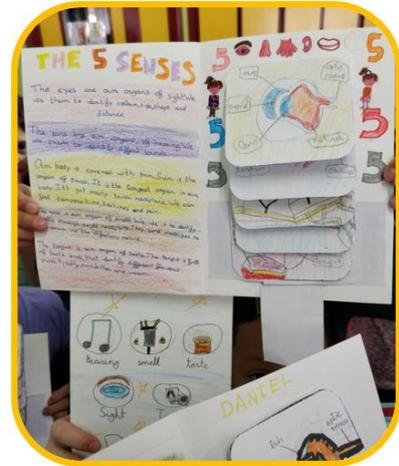
Nombre de la actividad STEAM "A": The 5 senses

Cursos: 3ºA y 3ºB (ART)

## Descripción de actividad:

La actividad consiste en realizar un documento A4 plegable y deslizable con la información de los 5 sentidos en inglés. Para ello, los alumnos primeramente diseñaron un dibujo de cada órgano indicando sus partes en 5 mini-cartulinas. Seguidamente, redactaron en inglés la función correspondiente de cada sentido en la parte izquierda de la cartulina A4. En la parte de la derecha, montaron cada uno de los 5 dibujos sobre una tira vertical de cartulina plegada y pegada sobre cada dibujo, que permite crear un efecto de desplazamiento en 360º muy llamativo para los alumnos.

## Fotos Justificativas:



Nombre de la actividad STEAM "B": Halloween LED Pumpkins

Cursos: 3ºA y 3ºB (ART)

## Descripción de actividad:

La actividad tiene como objetivo concienciar a los alumnos sobre una de las festividades culturales más conocida en los países anglosajones como lo es Halloween. Al mismo tiempo, también se concientia a los alumnos de la importancia de reutilizar materiales, como en este caso han sido botellas de plástico de 5 litros. De esta forma, los alumnos de 3º curso realizaron unas originales calabazas iluminadas empleando: media botella de plástico (simula la forma de la calabaza), papel de seda naranja (se pega alrededor de la botella con ayuda de cola blanca), goma eva negra (para diseñar libremente los ojos, nariz y boca), una cuerda y velas LED reutilizables.

## Fotos Justificativas:



Nombre participante: CRISTINA CIFUENTES VILLALBA

Nombre de la actividad STEAM "A": MEDIDAS

Cursos 2º

**Descripción de la actividad:**

Los alumnos van a usar diferentes unidades de medida, en cada unidad de matemáticas se introduce una unidad que vamos a desarrollar en un par de sesiones. En la primera sesión realizaremos una breve explicación de la medida para después pasar a manipularla en equipos. Litro, metro, euros, kilo...

En el litro, utilizan pipetas y vasos medidores, por equipos deben conseguir las cantidades exactas que se les piden usando el litro. Para el kilo, los alumnos deben hacer aproximaciones de las cantidades que se les dan, buscando objetos en el aula, para ello disponen de una balanza por equipo. En el metro, se les da a cada equipo 5 metros de cinta métrica y disponen de 2 de 10 metros, deben medir el cuaderno, la mesa, la clase y el pasillo. Para trabajar las monedas, realizamos un mercado en el que tienen que comprar artículos, con el dinero que tienen disponible, anteriormente con la ayuda de catálogos deben buscar el precio de diferentes productos.

**Foto justificativas**

?



?

Nombre de la actividad STEAM "B": GEOMETRIA

Cursos 2º

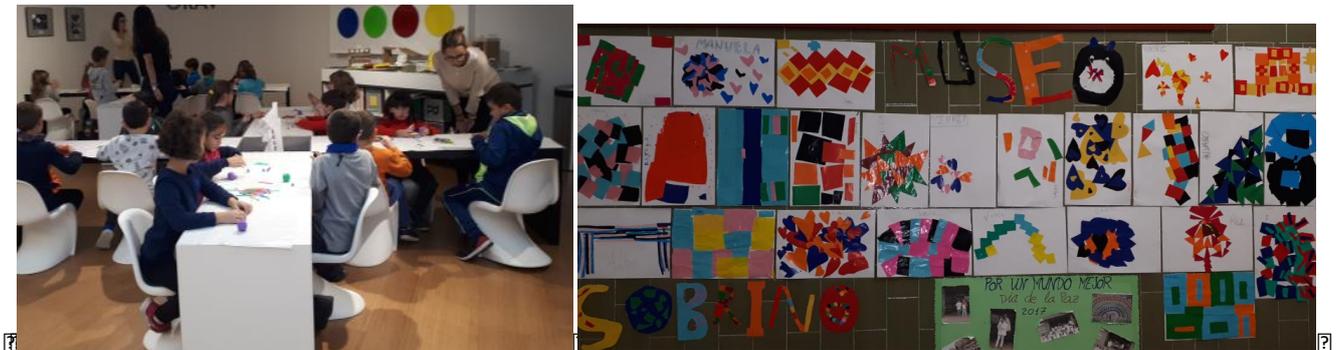
**Descripción de la actividad:**

Durante el primer trimestre se realiza visita al museo Francisco Sobrino de Guadalajara, la día siguiente los alumnos realizan diferentes prismas con pajitas y plastilina. En el área de artística deben realizar una composición con diferentes formas geométricas en papel charol para hacer en el pasillo del colegio nuestro museo Sobrino. En otra sesión realizarán diferentes prismas en cartón que por equipos deben fijarlas para conseguir una escultura que se sostenga.

?

**Fotos justificativas**

?



?

?

**Nombre participante: M<sup>a</sup> SOLEDAD MARTÍNEZ SEÑOR****Nombre de la actividad STEAM "A": FUNNY BREAKS****Cursos: 6º E.P.**

**Descripción de actividad:** Se trata de preparar los patios con distintos juegos para que el alumnado elija dónde o cómo se quiere divertir en el recreo. Los alumnos de 5º y 6º han pintado los diferentes juegos en el suelo y los alumnos de 6º han elaborado las reglas de cada juego en inglés y en español y las han puesto en un libro que permanecerá junto al material necesario para los juegos, que también ha sido preparado por ellos.

Los alumnos de sexto para finalizar han explicado en inglés y en español a los otros cursos del cole como jugar.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM "B": GOLDILOCKS AND THE THREE BEARS****Cursos 4º E.P.**

**Descripción de actividad:** Durante una sesión a la semana varios alumnos de 4º han preparado una actuación de teatro en inglés. Además han preparado los escenarios y sus disfraces. Esta actividad ha sido valorada muy positivamente, ya que de forma lúdica se han comunicado en inglés, han trabajado en grupo, han aprendido valores (reciclar, cooperar y compartir) y han sido capaces de representar su obra al gran público en el teatro Moderno.

**Fotos Justificativas**

Nombre participante: Itziar de la Orden Estévez

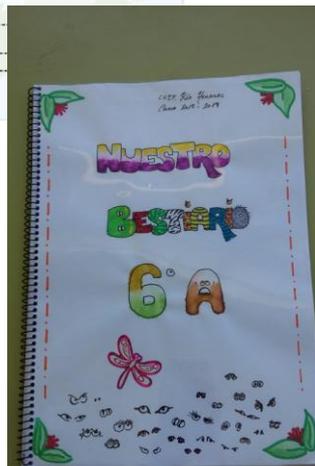
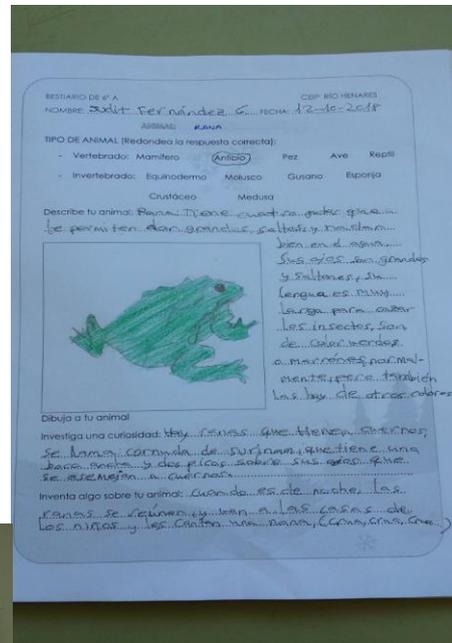
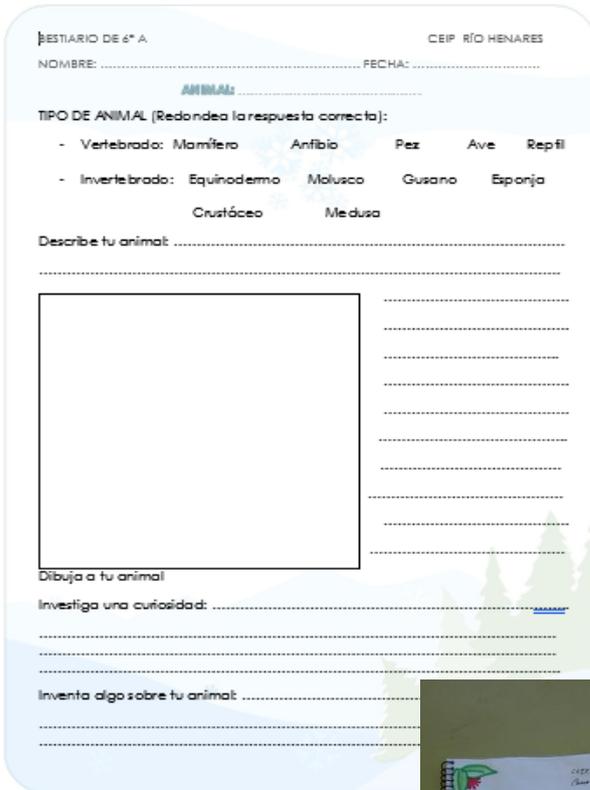
Nombre de la actividad STEAM "A": "Bestiario"

Cursos: 6ºA y 6ºB (CCNN)

Descripción de actividad:

La actividad consiste en realizar un libro Bestiario, repartiendo entre el alumnado un animal a elegir entre las distintas clasificaciones de animales vertebrados e invertebrados, teniendo en cuenta que haya a menos una representación de cada clase. El alumno puede trabajar por parejas investigando acerca de los animales que les ha tocado y completando la ficha. Se trabaja la clasificación científica, la investigación, la descripción y la creatividad, puesto que el último apartado de la ficha es inventar un poder o cualidad fantástica de ese animal.

Fotos Justificativas:



Nombre de la actividad STEAM "B": "Esto no es una caja, es..."

Cursos: 6º A (Ed. Física y CCNN)

**Descripción de actividad:**

El objetivo es trabajar la “Regla de las tres Erres” mediante actividades motrices. El alumnado fue pidiendo en comedor cajas grandes durante las semanas anteriores a la actividad. Previamente se explica el tema del medio ambiente, el reciclaje y la recogida selectiva de residuos. Se complementó con una charla de la empresa Ecoembes. La actividad consistió en los siguientes momentos:

1. Se hacen equipos de dos, tres o cuatro personas y cada equipo tiene una caja.
2. Deben pensar por turnos, distintas utilidades de la caja. Cada uno debe decir: “Esto no es una caja, es...” por ejemplo, una almohada, un coche, un tambor...
3. Presenta cada equipo al resto de la clase la utilidad que más les ha gustado.
4. Juegos cooperativos con las cajas (construir muralla, edificios, relevos...)
5. Reducir la caja.
6. Se llevan las cajas al punto de reciclaje.
7. Se elabora un mural con las fotos de la sesión y marcando los distintos momentos de “Reusar, reducir y reciclar”

**Fotos Justificativas:**



REUSAR



REDUCI



RECICLAR:

.... Mural final:



**Nombre de la actividad STEAM: “Baraja de inventos”**

**Cursos 6º A (CCNN, Lengua)**

**Descripción de actividad:**

Previamente se les pide que traigan revistas a color, pegamento y tijeras.

Por parejas deben diseñar tres cartas: una de **personaje**, otra de **lugar** y otra de **objeto** (una vez dado el tema de la energía, la materia y las máquinas, se les sugiere que ese objeto sea una máquina imaginaria con una utilidad).

Las condiciones son que cada diseño debe realizarse con collage de al menos cinco piezas distintas.

Una vez acabada la actividad, las cartas de toda la clase formarán una baraja que servirá para trabajar la oralidad, la improvisación y la imaginación, contando historias con ellas. Las cartas se colocan bocabajo por

categorías (personajes, objetos y lugares) y el narrador elaborará su historia guiándose por las cartas que vayan saliendo.

#### Fotos Justificativas



**Nombre participante: Victoria e Itziar de la Orden**

**Nombre de la actividad STEAM: "Cortos de Navidad"**

**Cursos 6º A y 6º B (Religión/Valores)**

#### Descripción de actividad:

El objetivo final de la actividad es que elaboren un corto expresando en él valores navideños. Se realiza siguiendo esta secuencia:

- Visionado de cortos a modo de ejemplo y pensando en cada uno de ellos la historia, el mensaje y el valor que realza.
- Se realizan equipos y se reúnen para pensar una historia.
- Los equipos realizan un guión, una lista de material, reparten los papeles...

## MEMORIA DE ACTIVIDADES

- Ensayan su corto.
- Grabación.
- Edición de los vídeos mediante Windows Movie Maker.
- Visionado de los cortos los dos sextos.
- El alumnado se lleva su corto en un pen drive para verlo con su familia durante las fechas navideñas.

### Fotos Justificativas



**Nombre participante: PILAR MARIÑO AUÑÓN**

**Nombre de la actividad STEAM "A": SUPERLATIVE QUIZ CARDS**

**Cursos: 6º**

**Descripción de actividad:**

Los alumnos/as de 6º de Primaria, realizaron un juego de preguntas y respuestas en inglés en el que trabajaban el superlativo utilizando contenidos del área de C. Naturales. En primer lugar utilizan el ordenador para buscar información sobre los aspectos relacionados con animales y otros aspectos relacionados con la naturaleza. Después preparan sus preguntas y junto con la respuesta correcta piensan otras dos erróneas para ofrecer tres opciones. Finalmente, elaboran una tarjeta por pregunta y las presentan a sus compañeros/as.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM "B": REPASO DE VOCABULARIO****Cursos: 6º****Descripción de actividad:**

A finales del 2º trimestre, hacemos repaso del vocabulario principal de las unidades de inglés vistas hasta el momento en 6º de Primaria. Para ello utilizamos el robot Beebot en una cuadrícula preparada para ello. En primer lugar, los alumnos/as, distribuidos en cinco grupos, elaboran las tarjetas de vocabulario de la unidad asignada. Luego esas tarjetas se distribuyen en la cuadrícula y cada uno tiene que llegar a la que un compañero/a le pide, dirigiendo al robot. En un primer momento se hace de manera sencilla utilizando sólo 5 tarjetas, pero en sesiones siguientes se van añadiendo tarjetas y poniendo obstáculos para dificultar el recorrido.

**Fotos Justificativas****Nombre participante: ELENA DE LAS HERAS****Nombre de la actividad STEAM "A": LUZ MISTERIOSA****Curso 3 AÑOS**

**Descripción de actividad:**

Los alumnos de 3 años en el segundo trimestre, repasan e interiorizan los números trabajados, con la mesa de luz. Es una actividad muy llamativa, dirigida y un poco lenta, ya que los niños tienen que pasar de uno en uno.

En esta actividad, primero los niños tienen que meter cada número en su forma, ordenarlos y decir que número es. Después se dejan las siluetas y los niños tienen que realizar el trazo con círculos.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM "B": LA CARRERA DE LOS NÚMEROS****Curso 3 AÑOS****Descripción de actividad:**

En el aula de psicomotricidad se van a realizar equipos de 4 o 5 niños. En el suelo colocaremos 4 o 5 filas con al menos 10 aros cada una. Explicaremos a los niños que consiste en una carrera, donde tienen que ir tirando el dado por turnos y tendrán que dar el número de saltos que a cada niño le sale en el dado. Los niños que llegan a la meta tienen la recompensa de una galleta.

Los alumnos que no están realizando la actividad principal, estarán jugando con diferentes objetos psicomotrices.

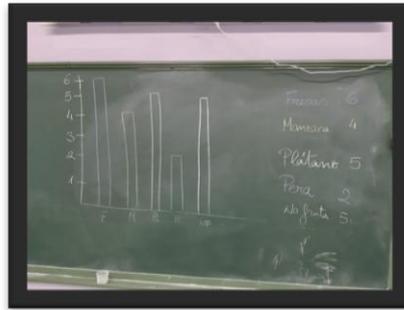
Esta actividad la repetiremos en alguna sesión más para que los niños interioricen de forma más divertida la serie numérica

**Fotos Justificativas****Nombre participante: CELIA OLMEDA CAÑAS****Nombre de la actividad STEAM "A": LAS MATEMÁTICAS ESTÁN EN TODAS PARTES****Curso 3 AÑOS**

**Descripción de actividad:**

Esta actividad trata de acercar conceptos estadísticos básicos en el aula de educación infantil. He querido aprovechar algo tan cotidiano como la rutina del almuerzo para unirlo con conceptos estadísticos básicos y realizar un gráfico de barras.

Para ello, he tomado partido del almuerzo de los miércoles, que es el día de la fruta, y he tratado de realizar un conteo de qué tipo de frutas ha traído cada uno de los alumnos. Los resultados los apunté en la pizarra, para después explicar paso a paso cómo colocar cada dato en el eje de coordenadas y realizar la gráfica.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM "B": ANTERIOR/POSTERIOR****Curso 4 AÑOS****Descripción de actividad:**

En la clase de inglés hemos trabajado los conceptos numéricos, así como el concepto de "anterior" y "posterior". Para ello, se realizó una actividad que consistía en que un alumno lanzaba el dado, y sus compañeros de la derecha y la izquierda debían encontrar y colocar el dado con los dados el número anterior y el posterior al obtenido por sus compañeros

**Fotos Justificativas****Nombre participante: LARA HONTORIA GARCÍA****Nombre de la actividad STEAM "A": "TARRO DE COLORES"**

**Cursos: 1º PRIMARIA****Descripción de actividad:**

En el mes de marzo realizamos “La semana de los experimentos”, en la que cada día hicimos un experimento diferente.

Uno de ellos fue el tarro de colores; experimento que consistió en echar en un tarro transparente de cristal diferentes ingredientes: ketchup, miel, agua, aceite, detergente, etc, y dependiendo de la densidad de los líquidos, se iban colocando cada uno en su lugar, consiguiendo así un tarro de diferentes colores completamente diferenciados.

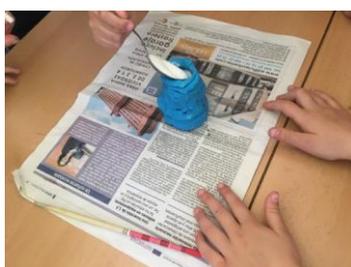
Primero realizamos uno de muestra y después lo fuimos realizando por equipos.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM “B”: “VOLCÁN EN ERUPCIÓN”****Cursos: 1º PRIMARIA****Descripción de actividad:**

Otro de los experimentos realizados fue un volcán en erupción. En primer lugar, moldeamos un volcán con plastilina. A continuación, echamos un poco de colorante rojo, vinagre y Fairy.

Por último, pusimos bicarbonato sódico y el volcán entró en erupción, ya que se produce una reacción química y sale como si fuera lava.

Como en el resto de los experimentos, primero se realizó uno de muestra y después se trabajó por equipos.

**Fotos Justificativas**

**Nombre participante: DÉBORAH RANZ COSTERO**

**Nombre de la actividad STEAM “A”: MANO ROBÓTICA CASERA**

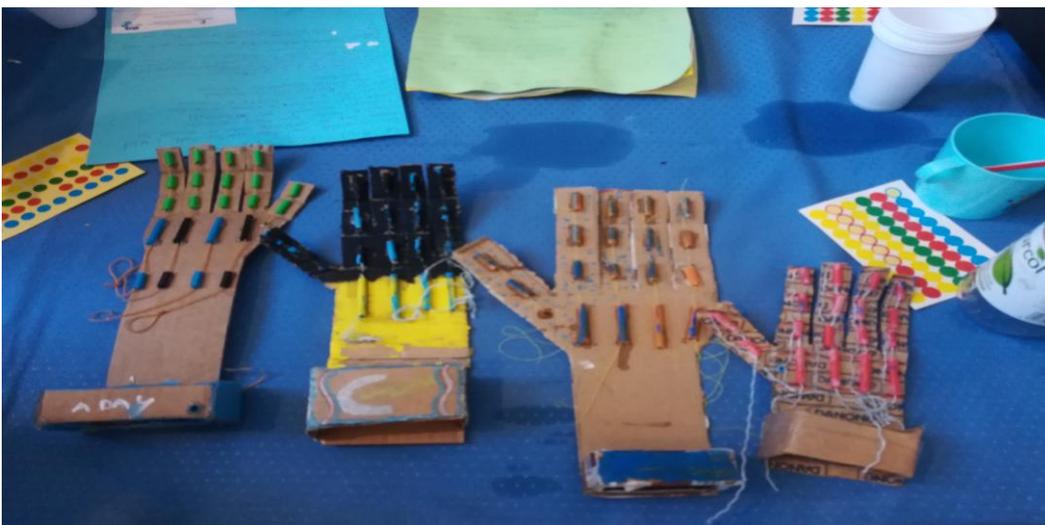
**Curso: 3ºB**

**Descripción de actividad:** La actividad consiste en elaborar una mano robótica casera con materiales reciclados que permita ejecutar funciones como aquellas que se construyen para quienes han perdido ese miembro.

**Objetivos de la actividad:**

- Diseñar un modelo de una mano robótica casera.
- Exponer y explicar el proyecto a nuestros compañeros.
- Indagar los aportes de la mano robótica para reponer o reemplazar el funcionamiento del cuerpo humano.

**Fotos Justificativas**



**Nombre de la actividad STEAM "B": EXPERIMENTO CON HÁMSTER "Condicionamiento Operante" (Skinner)**

**Curso: 3ºB**

**Descripción de actividad:**

## MEMORIA DE ACTIVIDADES

Este trabajo presenta un experimento con la conducta operante en condiciones controladas en un hámster, mostrando los resultados esperados y demostrando que las conductas son el resultado de un aprendizaje de ensayo y error.

Con este experimento se pretendió enseñar a un hámster a resolver un laberinto mediante la conducta de condicionamiento operante.

Las pruebas se realizaron con un estímulo positivo asociado a alimentación y dando como pruebas el conocimiento del espacio para llegar cada vez más rápido a este estímulo (pepino).

Conclusión: se logra que el hámster adopte la conducta operacional específica afirmando que se puede hacer que las personas aprendan nuevos conocimientos a través de nuevas conductas.

### Fotos Justificativas



Nombre participante:

**ANTONIA APARICIO APARICIO**

Nombre de la actividad STEAM "A": La Multiplicación

**Cursos: 5º**

**Descripción de actividad:**

La Multiplicación. Con esta actividad queremos que nuestras alumnas y alumnos refuercen y consoliden la multiplicación, las tablas, las operaciones mentales y que con todo ello resuelvan problemas de la vida cotidiana.

Se ha realizado en el nivel de quinto como refuerzo del temario, en una sesión de tres cuartos de hora.

Los objetivos que queremos lograr a través de esta actividad son:

Aprender, reforzar y consolidar el aprendizaje de tablas de multiplicar de forma lúdica.

Ver mentalmente las multiplicaciones

Agrupar números para las multiplicaciones.

Desarrollo de las matemáticas de forma práctica.

Relaciones de las cuatro operaciones suma, resta, multiplicación y división

Los contenidos son:

Tablas de multiplicar, términos de la multiplicación, propiedades de la multiplicación, resolución de problemas en el espacio.

Se ha jugado a con un juego de multiplicaciones por equipos implicando a toda la clase . Los grupos eran de 5 personas, y dos de seis personas. Consiste en averiguar que multiplicaciones corresponden a un número.

Por ejemplo el 20; puede ser  $2 \times 10$ ,  $5 \times 4$ ,  $4 \times 5$ , y así con muchos ejemplos

**Fotos Justificativas**



**Nombre de la actividad STEAM "B": LA DIVISIÓN**

**Cursos 5º**

**Descripción de actividad:**

La división. Con esta actividad queremos que nuestras alumnas y alumnos refuercen y consoliden la división, las tablas, apliquen las operaciones de sumar, restar, y multiplicar las operaciones mentales y que con todo ello resuelvan problemas de la vida cotidiana.

Se ha realizado en el nivel de quinto como refuerzo del temario, en una sesión de tres cuartos de hora.

Los objetivos que queremos lograr a través de esta actividad son:

Aprender, reforzar y consolidar el aprendizaje de la división y las operaciones básicas de forma lúdica.

Ver mentalmente una repartición el cociente, dividendo y divisor

Agrupar números para las obtener un número.

Desarrollo de las matemáticas de forma práctica.

Relaciones de las cuatro operaciones suma, resta, multiplicación y división

Los contenidos son:

Tablas de multiplicar, términos de la multiplicación, propiedades de la multiplicación, operaciones básicas, resolución de problemas en el espacio.

Se ha jugado a con un juego de divisiones por equipos implicando a toda la clase. Los grupos eran de 5 personas, y dos de seis personas. Consiste en averiguar cuál es el cociente, el resto de una división de un número.

Por ejemplo el 20; puede ser  $2 \times 10$ ,  $5 \times 4$ ,  $4 \times 5$ , y así con muchos ejemplos

#### Fotos Justificativas



Nombre participante:

Ana María Esteban Inglán

## MEMORIA DE ACTIVIDADES

### Nombre de la actividad STEAM "A": Astronautas

Cursos 5 años infantil

#### Descripción de actividad:

Para trabajar el movimiento de traslación hemos hecho una pequeña manualidad. También hemos hecho una lanzadera con rollos de papel y un casco de astronauta.

#### Fotos Justificativas



### Nombre de la actividad STEAM "B": Día del libro

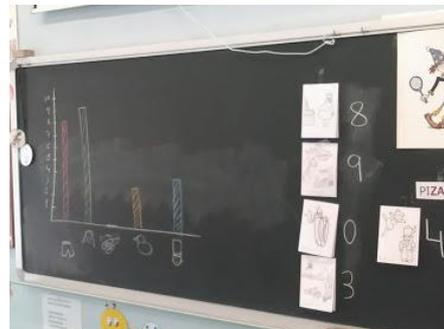
Cursos 3 y 5 años de Educación Infantil

#### Descripción de actividad:

El día del libro las clases de 3 y 5 años hemos hecho una actividad conjunta. Los niños se han puesto por parejas (uno de 3 y uno de 5), se han ayudado a hacerse un autorretrato y han decorado la portada de un cuento de Andersen.

Los de 5 años también han hecho una gráfica para ver qué cuentos eran sus favoritos.

#### Fotos Justificativas



Nombre participante:

Carlos Alberto Antoñanzas Cristóbal

**Nombre de la actividad STEAM "A": Conozco mi cuerpo****Cursos 6º Educación Física****Descripción de actividad:**

Para un mayor conocimiento de los efectos beneficiosos del ejercicio, y para comprobar la mejora desde el punto de partida previo de las capacidades físicas, en diferentes sesiones, los alumnos realizan carreras con un viejo teléfono móvil en el que previamente hemos descargado la aplicación de un podómetro. Se hacen conscientes del espacio real que han recorrido durante la prueba.

**Fotos Justificativas****Nombre de la actividad STEAM "B": Orientación****Cursos 5º****Descripción de actividad:**

En las diferentes salidas a pie por la ciudad, por pequeños grupos, hemos utilizado el teléfono móvil del profesor para buscar en google maps el recorrido más corto o más conveniente, para acudir a cada uno de los lugares que visitábamos.

**Fotos Justificativas**