


Título	Mecanistiario
Portada	
Sinopsis	<p>El Mecanistiario (o mechanicum vocabulum) es el conjunto de seres mecánicos creados por el estrambótico Profesor Chaparelli, científico del s. XXV.</p> <p>En este acordeón ilustrado encontrarás sus estudios sobre el mundo animal, un montón de experimentos, y la asombrosa historia de la vida en el futuro. Además, podrás contemplar el increíble Ciclo Vital del Animal Mecánico, culmen de sus fantásticas investigaciones.</p>
Tema	<p>Ingenio <i>Palabras claves: Ciencia, Creatividad, Ecología.</i></p>
Género	Álbum ilustrado
Edad	+6
Competencia lectora	<p>Lectura a partir del primer ciclo de primaria.</p> <p>El texto aparece en un formato de minúsculas, con letra pequeña de diferentes fuentes en proporción a la página. Cuenta con una extensión media. El color del texto es negro sobre fondos claros dependiendo de la página.</p> <p>Las ilustraciones van acompañando y añadiendo información al contenido.</p>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar volar la imaginación infinita de los más pequeños/as. • Incentivar la lectura de forma creativa. • Dar a conocer la importancia de la creatividad. • Infundir curiosidad para aprender cosas nuevas.
Competencias a trabajar ...	<p><u>Competencia en comunicación lingüística:</u></p> <p>» Capacidad para proponer soluciones imaginativas y originales.</p> <p><u>Iniciativa y autonomía personal:</u></p> <p>» Interés y autonomía</p>

<p>... Competencias a trabajar</p>	<p><u>Aprender a aprender:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Curiosidad y necesidad por aprender. » Sentirse protagonista del aprendizaje. » Autoeficacia y confianza en sí mismo.
<p>Temas transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación. • Construcción. • Historia de los inventos. • Energía hidráulica. • Animales.
<p>Recursos derivados</p>	<p>Película sobre las máquinas: Morris. J (productor), Stanton. A (director). (2008) <i>Wall-e</i> [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar; Walt Disney pictures</p> <p>Corto de animación: PrimerFrame. (2013, 15 enero). <i>El Vendedor de Humo</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4</p> <p>Juguete para crear cosas: MINILAND EDUCATIONAL. (2020). Activity Mecaniko 191 piezas <i>MINILAND EDUCATIONAL</i> <i>Juguete EurekaKids</i>. EurekaKids. https://www.eurekaKids.es/juguete/miniland-s a/activity-mecaniko-191-piezas?id_afiliado=11</p>
<p>Actividades para el aula ...</p>	<p>Actividad 1. Cartón creativo Los alumnos/as tienen que crear un juguete a través de una caja de cartón. Por ejemplo, con ella se puede hacer un coche si la arrastramos, puede ser una cabeza de robot, o una máscara india.</p> <p>A raíz de esa actividad se podrán hacer algunas parecidas como hacer el juego de los bolos con botellas o latas, u otros juegos a partir de materiales.</p> <p>Actividad 2. Peace machine (Actividad para el día de la paz) Los alumnos/as elaborarán un gran robot, y a su alrededor colocarán palabras e imágenes sobre cosas que van en contra de los valores de la paz, y cosas que están en la misma línea.</p> <p>La intención es hacer ver que las cosas malas que hacen que entran en la máquina se deben convertir en cosas buenas.</p> 

<p>...</p> <p>Actividades para el aula</p>	<p>Actividad 3. Collage En esta actividad los alumnos/as tendrán que elaborar un collage con tornillos, telas, etc.</p> <p>Actividad 4. Memorizame Realizar un juego de memoria con los diferentes animales del cuento. Para ello realizarán cartas con los dibujos que se encuentran en el libro.</p> <p>Actividad 5. Crea lo que imagines Los alumnos/as tendrán que elaborar algo útil con diferentes objetos recibidos por el/la docente. Entre ellos puede haber tornillos, tuercas, pequeñas ruedas, etc.</p> <p>Actividad 6. Molinillo Se realizará un molinillo de papel siguiendo los pasos que haga el docente. Tras realizarlo se pondrá un pequeño palo para sujetarlo.</p>
<p>Aprendizaje por proyectos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema / pregunta guía. ¿Quién es Leonardo Da Vinci? 2. Otros títulos relacionados. 3. Equipos: El grupo completo será un único equipo. 4. Reto propuesto: Conocer mediante una exposición a uno de los grandes inventores de la humanidad: Leonardo Da Vinci. 5. Planificación: Los alumnos/as durante todo el trimestre deberán ir haciendo un espacio en el aula donde se puedan meter de pleno en la vida y obra de Da Vinci. Decorarán el espacio con sus cuadros, esculturas, etc. con la única condición de que sean los propios niños/as quienes elaboren todo ese material didáctico. 6. Investigación: Estudiarán a fondo todo lo relacionado con Leonardo. 7. Análisis-Síntesis. 8. Elaboración respuesta a pregunta guía. 9. Presentación resultados: Una vez que el rincón esté creado, los compañeros/as de otras aulas visitarán el espacio con guías propios. 10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial. 11. Evaluación y autoevaluación.
<p>Conclusiones</p>	<p>¡Aprieta tus tuercas y sé un máquina!</p>