

2000471

Entrenamiento de hockey

Plan de la lección



Construye un juego de mesa de *hockey*. ¿Con cuánta fuerza o suavidad tienes que empujar la Minifigura para marcar un gol en cada ocasión? En esta lección, tus alumnos explorarán los efectos de diferentes intensidades de fuerzas de empuje sobre el movimiento de un objeto.

🕒 30-45 minutos 📦 Principiante 🎓 Cursos 1.º y 2.º

Despertar el interés (clase completa, 5 minutos)

- Inicia un breve debate acerca de cómo los jugadores mueven el disco durante un partido de *hockey*.
- Plantea preguntas para animar a tus alumnos a reflexionar. Estas son algunas sugerencias:
 - ¿Cómo se mueve el disco?
 - ¿Cómo emplean los jugadores el palo de *hockey* para hacer que el disco se mueva rápido o lento? (*Un mayor empuje hace que acelere con mayor rapidez. Un empuje suave o medio puede ser suficiente para marcar un gol.*)
- Ayuda a tus alumnos a alcanzar el reto de construcción.

Explorar (trabajo individual, 20 minutos)

- Pide a tus alumnos que trabajen de manera independiente para construir un jugador de *hockey*, un disco, una portería y un marcador.
- La hoja de trabajo para el alumno detalla los pasos de construcción. No hay instrucciones de construcción específicas.
- Tus alumnos pueden remitirse a las imágenes de la hoja de trabajo para el alumno en busca de inspiración o emplear solo su imaginación.

Explicar (clase completa, 10 minutos)

- Pide a tus alumnos que expliquen cómo han utilizado sus Minifiguras a modo de jugadores de *hockey* para marcar goles.
- Haz preguntas tipo:
 - ¿Qué fuerza empleaste para hacer que tu Minifigura marcara un gol? (*La Minifigura emplea una fuerza de empuje para mover el disco.*)

Desarrollar (trabajo individual, 10 minutos)

- Pide a tus alumnos que hagan un partido de dos jugadores construyendo un segundo jugador, o que construyan un portero que trate de parar sus disparos.

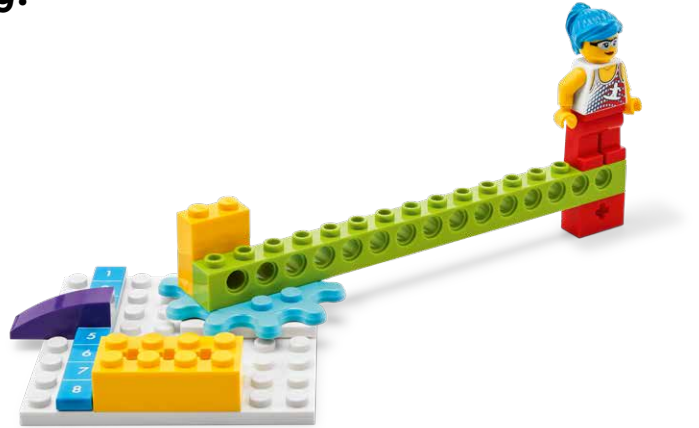
Evaluar (trabajo individual)

- Pide a cada alumno que aporte un ejemplo de una fuerza de empuje que interviene en su modelo.

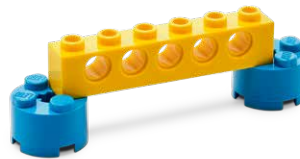
¡Construye un juego de mesa de *hockey*!

Construye:

Una Minifigura que hará de jugador de *hockey*



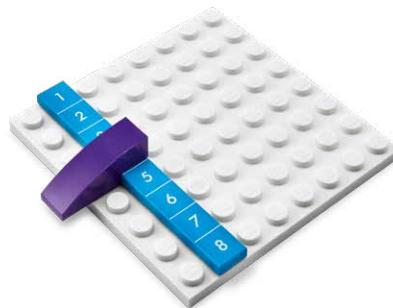
Una portería



Un disco



Un marcador



Explica cómo tu jugador de *hockey* ha disparado y marcado los goles.

¿Con cuánta fuerza o suavidad has empujado?