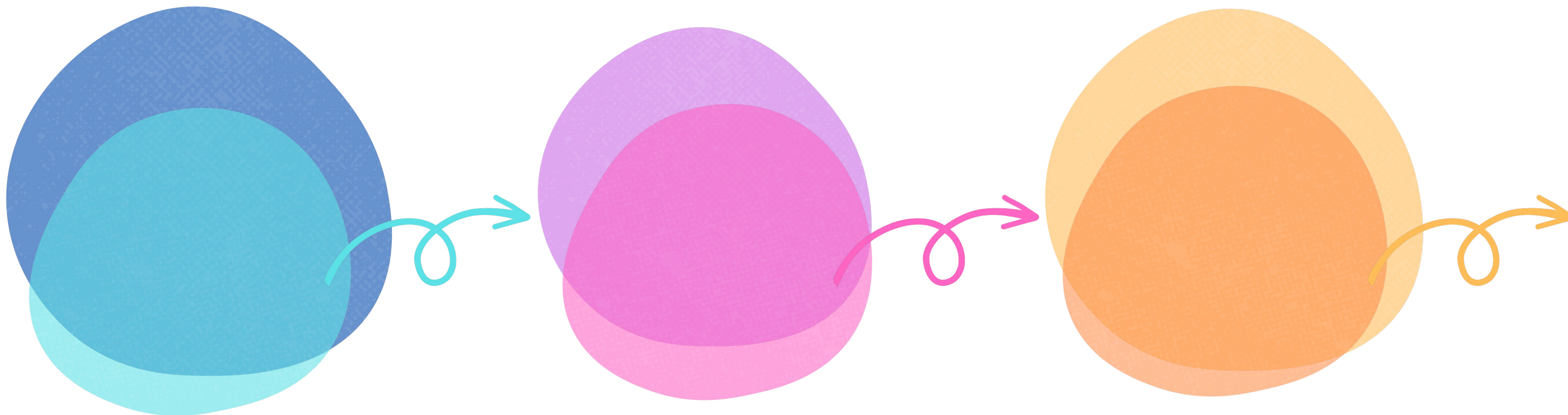


"TIRO DE TRES"

por la Oficina de Innovación



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



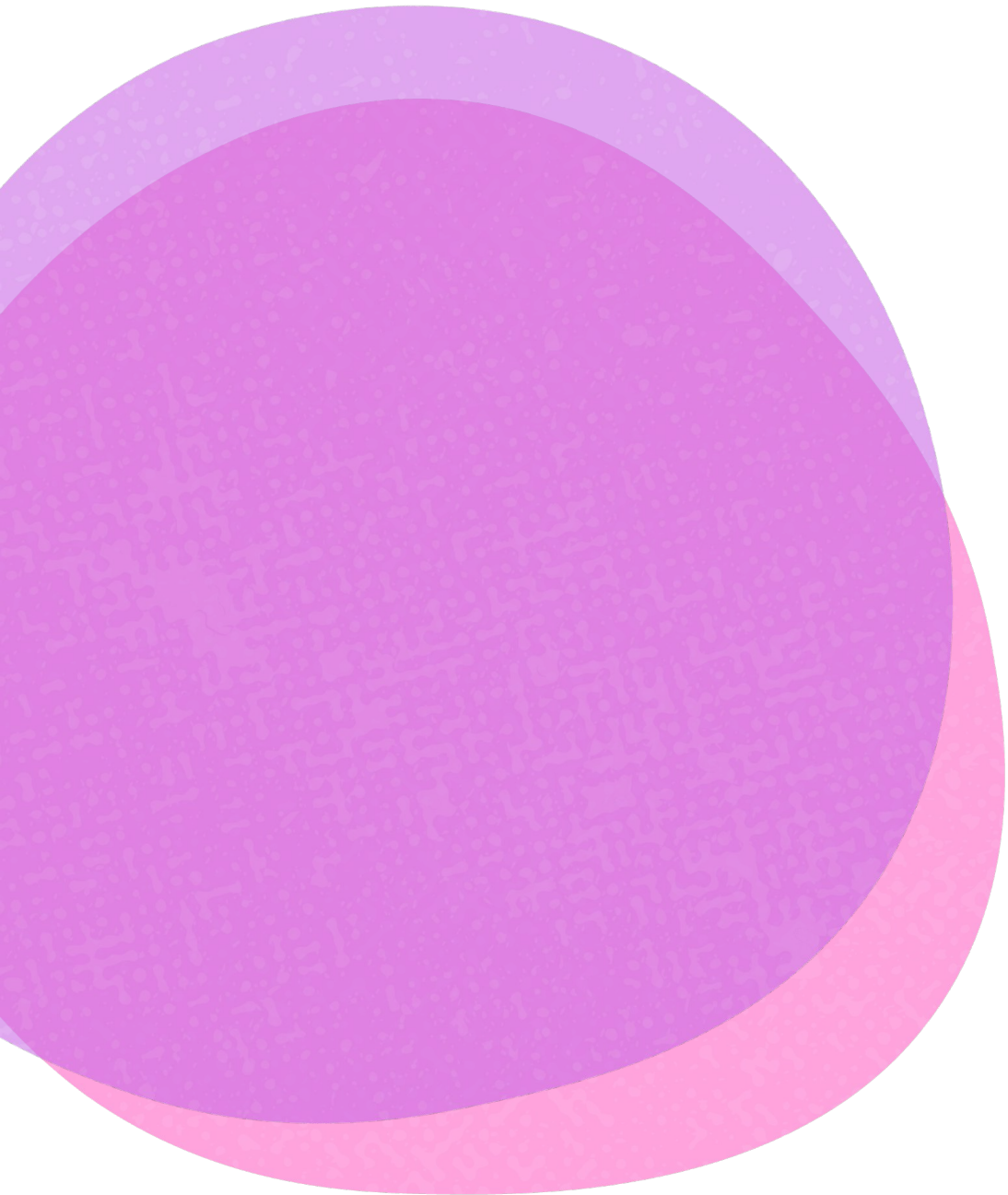
El alumnado coge una silla y encuentran su lugar en el espacio.

Toma asiento y haz una pelota con el papel que ha repartido un profesor/a.

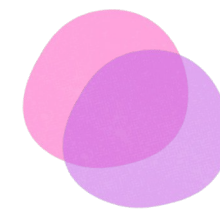
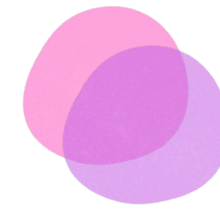
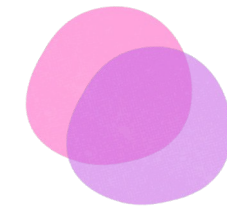
El profesorado coloca un cubo en el aula de forma que varíe la posibilidad de "marcar un gol".



**¡TODO EL MUNDO
LANZA EL BALÓN
AL CUBO!**
(sentados/as)




DEBATE:

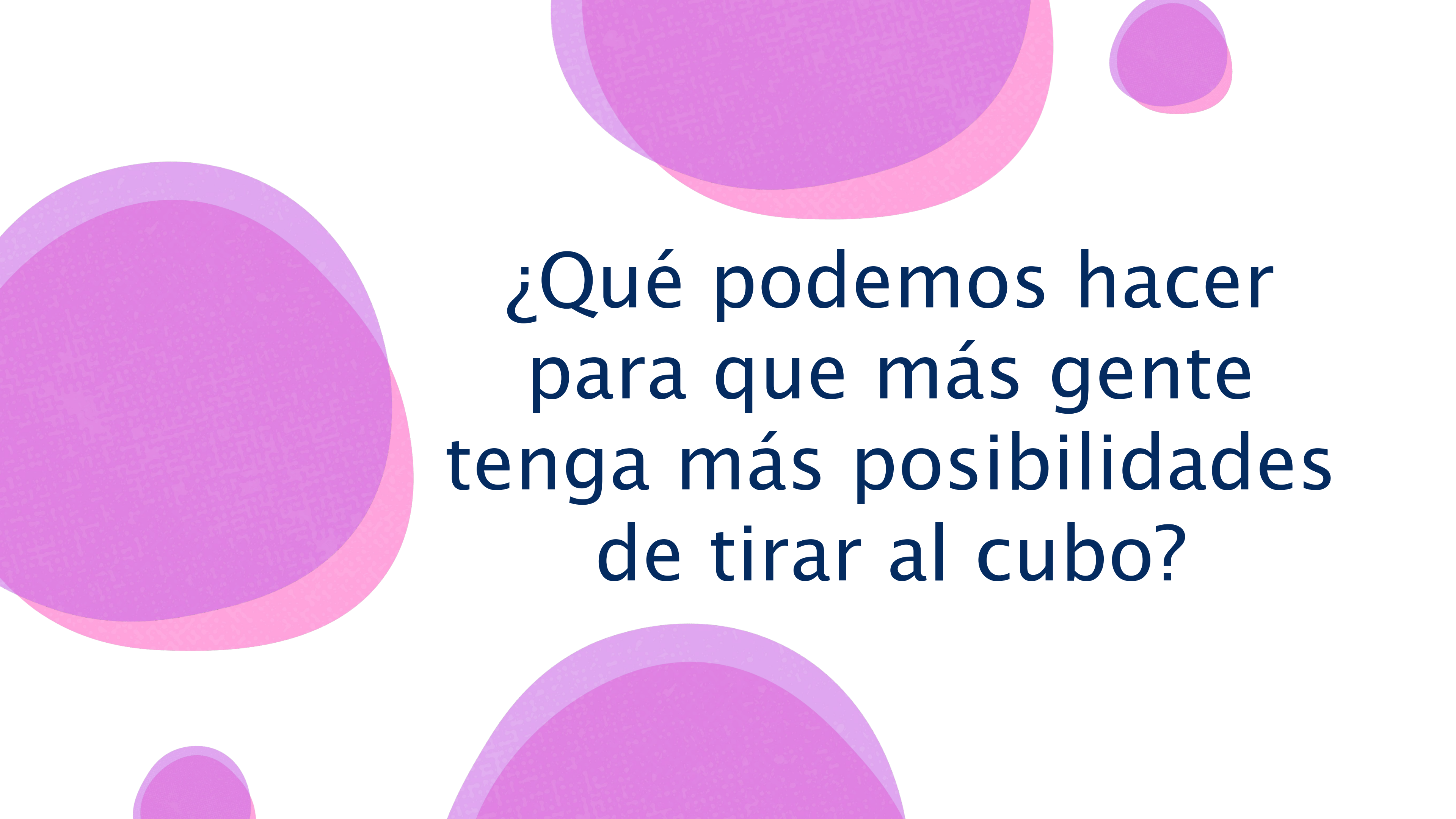


¿Cómo te sentías
cuando el cubo
estaba fuera de tu
alcance por el lugar
que habías elegido?





Cuando estabas más
cerca del cubo y te
resultaba más fácil "
marcar el gol",
¿pensabas en las
personas que estaban
demasiado lejos?

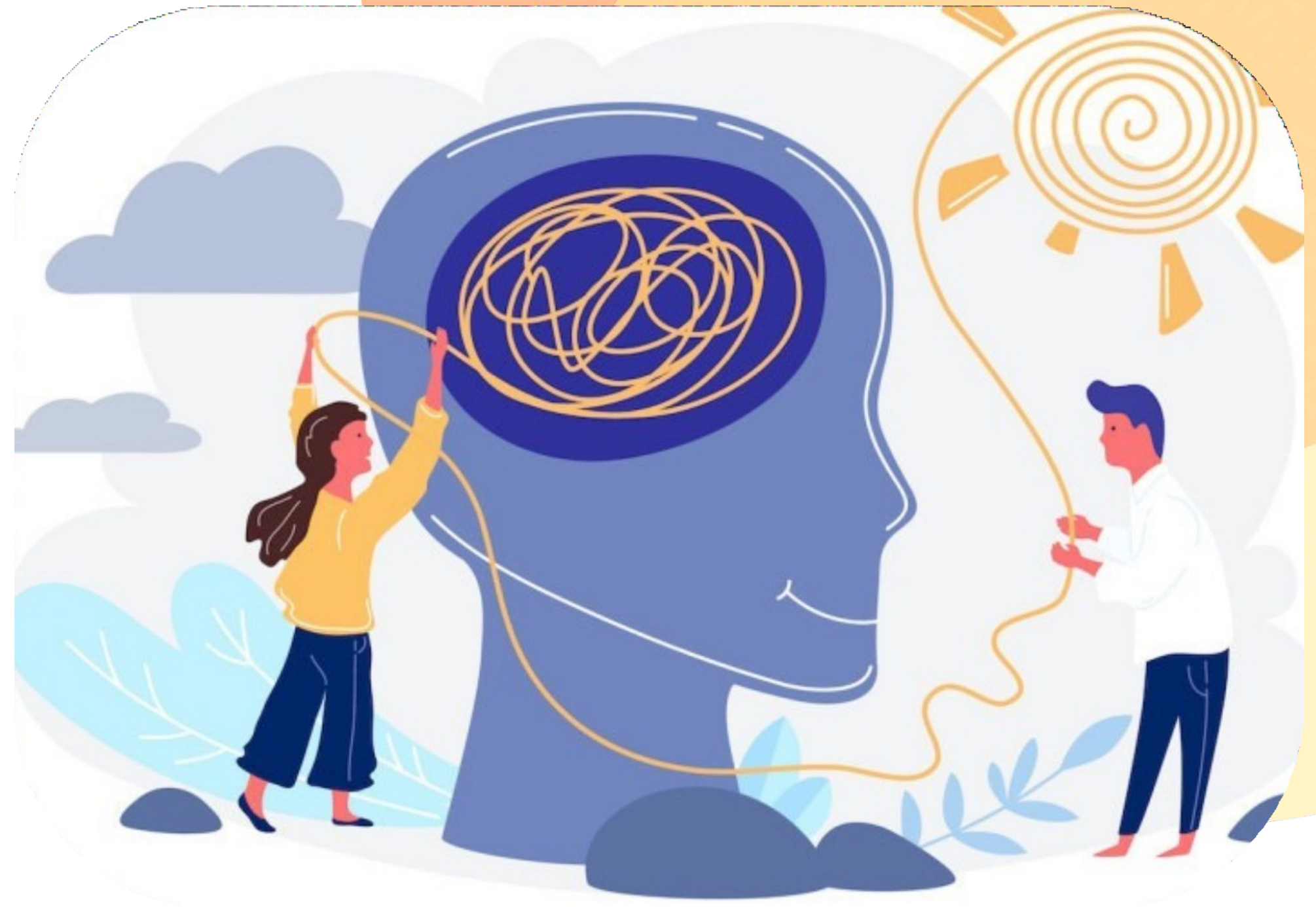


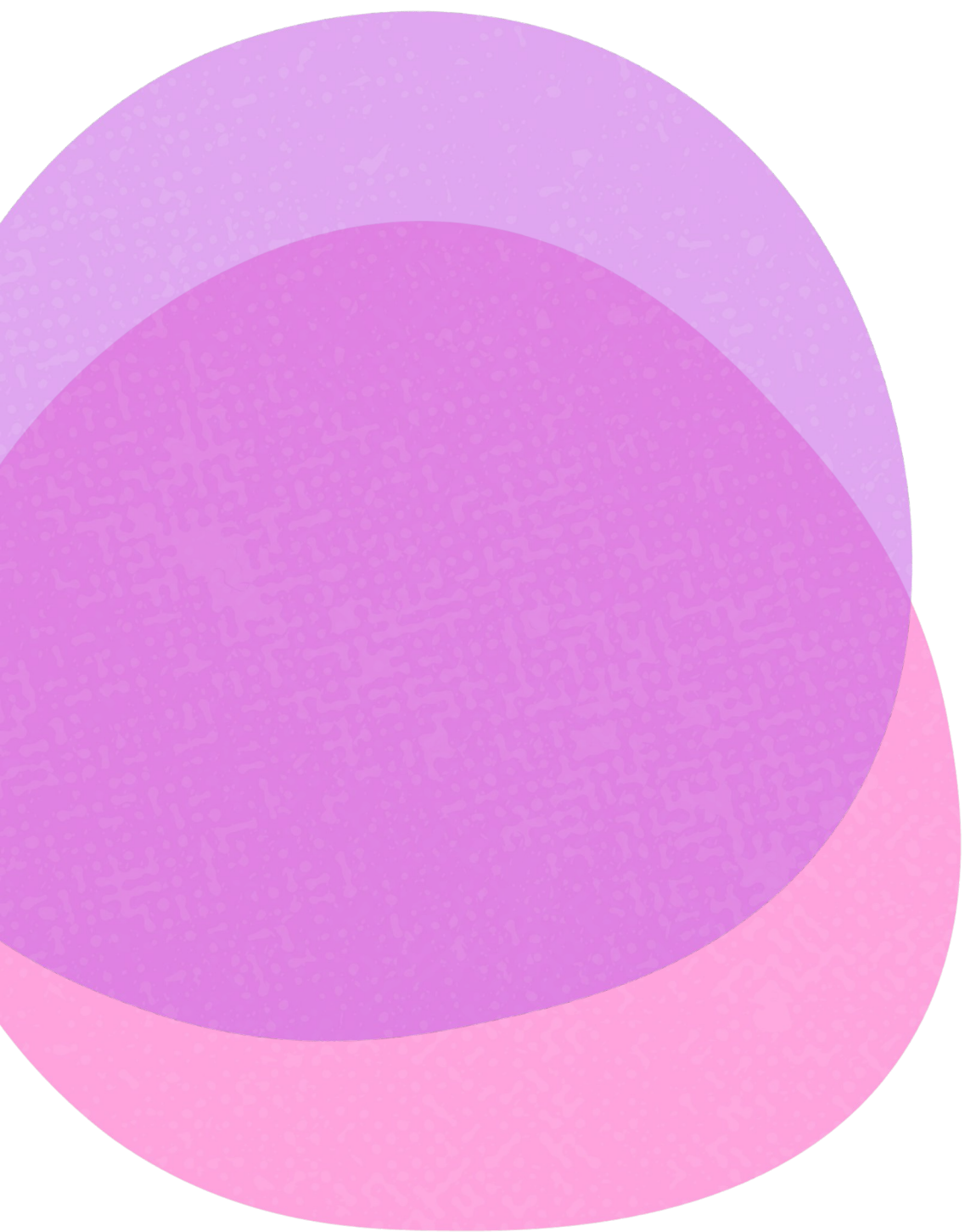
¿Qué podemos hacer
para que más gente
tenga más posibilidades
de tirar al cubo?

¿Cómo podemos
comparar esta situación
con la vida real?
¿Especialmente en el
ámbito de STEAM?

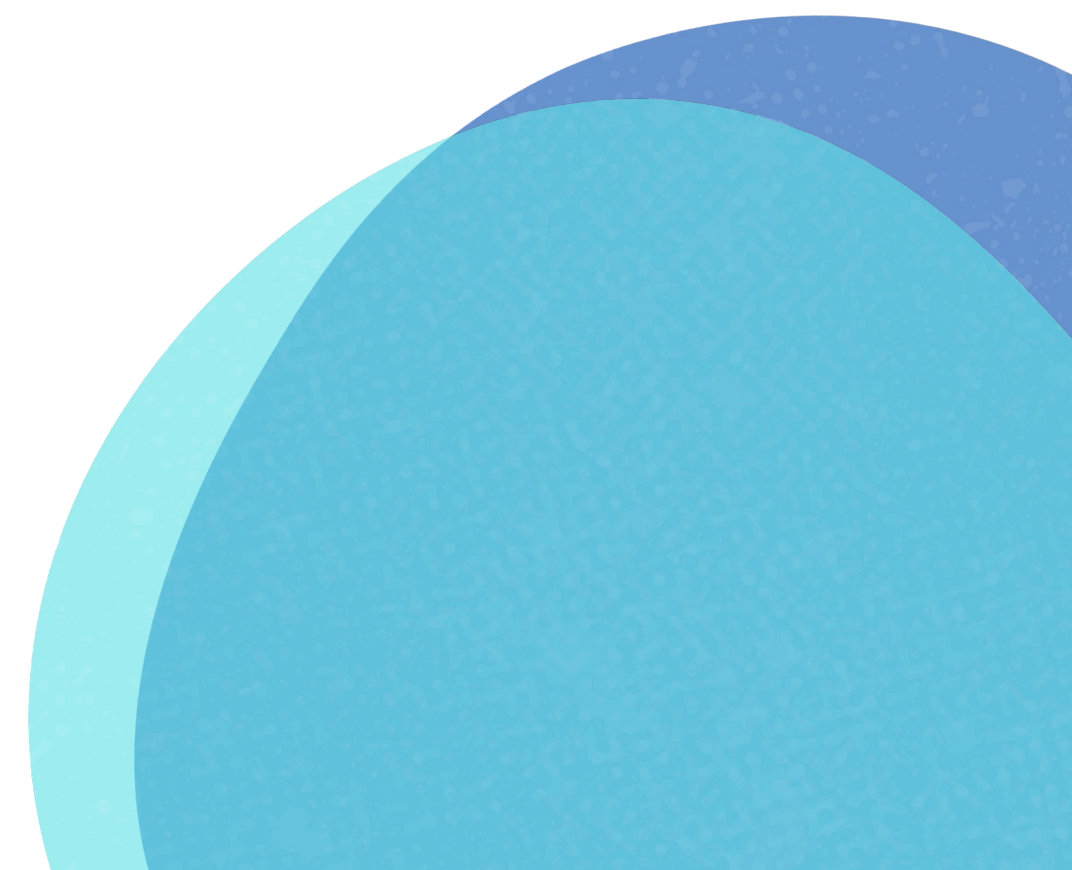


¿Qué lecciones
de vida esconde
esta tarea?





¡GRACIAS!



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

