

Actividad:

INVENTOS Y MÁQUINAS

OBJETIVOS

- Conocer algunos inventos importantes de Arquímedes y comprender su funcionamiento.
- Fomentar la creatividad a la hora de inventar y diseñar nuevas máquinas.

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s de 3º- 4º de Primaria

MATERIAL

- Folios.
- Pinturas y lápices.

DESARROLLO

Actividad 1:

Busca en Internet los principales **inventos de Arquímedes**. Una vez te hayas informado sobre algunos de ellos, ¿serías capaz de decir sus **componentes, funcionamiento y utilidad en la vida cotidiana**? ¡Inténtalo con dos o tres de ellos!

Actividad 2:

Piensa en una **nueva máquina o aparato** que no esté inventado y pueda tener alguna utilidad en la vida cotidiana. **¡Invéntalo!** Dibújalo y enséñaselo a alguien para que trate de adivinar sus componentes, funcionamiento y utilidad en la vida cotidiana.