Punto de encuentro

Resumen

Age category
6 - 9 años
Topic
Datos y estadística
Medida
Números y operaciones
Total duration
370 minutes

Los alumnos estudiarán un problema social del patio, y diseñarán y construirán sus propios juegos para el punto de encuentro.

Problema(s) a afrontar:

- ¿Qué tipo de problemas sociales se dan en los descansos del colegio?
- ¿Cómo podemos prevenir estos problemas?
- ¿Puede que jugar a nuevos juegos entre ellos sea una de las soluciones?

Contexto real

Motivación en el mundo real

A veces, los problemas sociales suceden durante los descansos. Por ejemplo, algunos niños son agredidos y otros son apartados del grupo. Algunos pueden pasarlo mal a la hora de hacer nuevos amigos. Esta actividad trata de buscar soluciones a estos problemas a través de juegos para el patio.

Objetivos

Habilidades

Dominio general:

- Tomar la iniciativa, ser responsable, tomar decisiones, resolver problemas... (para desarrollar un punto de encuentro tan bueno como sea posible para resolver problemas sociales)
- Habilidades sociales (querer ayudar a los demás, trabajar juntos, ser discretos...)
- Comunicación (carta formal, reclamo, presentación de las reglas)
- Planificación (definir una estrategia para desarrollar una solución, el punto de encuentro)
- Pensamiento crítico (evaluar y optimizar el uso del punto de encuentro)

Matemáticas:

- Hacer observaciones desde un punto de vista matemático
- Hacer, analizar e interpretar tablas y gráficos (histogramas) sencillos
- Utilizar principios de medida.

Ciencias:

stem4math
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Llevar a cabo investigación a pequeña escala en la vida cotidiana
- Recopilar y almacenar datos sistemáticamente

Tecnología - Ingeniería:

- Diferentes habilidades técnicas básicas (dependiendo de la elección de la organización del punto de encuentro (ej.: coser, pintar...))
- Dibujar un diseño para una cierta solución (punto de encuentro, juego para el patio...)
- Tomar decisiones en relación con el problema durante el diseño y la construcción de una solución para el problema.
- Hacer, utilizar, evaluar y optimizar una solución técnica (punto de encuentro, juego para el patio...)

Áreas de conocimiento

Dominio general:

- Problemas sociales que pueden encontrarse en las relaciones de los alumnos
- Métodos para resolver problemas sociales

Matemáticas:

- Gráficos, tablas
- Medición de distancias...

Tecnología - Ingeniería

- Relación entre la tecnología y la sociedad (aquí: solucionar problemas sociales)

Metodología

Part	Descripción	Timing
1	**Introducir el problema** Se plantea el debate sobre los problemas sociales a los que los niños se enfrentan durante el recreo en el colegio. Se definen varios tipos de problemas sociales con tus alumnos. También es importante hablar de los comportamientos positivos que se dan en el patio del colegio.	30'
2	**Vigilando el patio del colegio** Los alumnos formarán grupos de tres. Cada grupo tendrá un recreo para observar y anotar cualquier problema social que vean en el patio. También deben observar los comportamientos positivos.	15 '
3	**Creando un histograma** Cada equipo debe calcular cuántas veces sucede un determinado problema social/comportamiento positivo. Dibujarán, construirán con Lego o usarán post-its para hacer una barra para un histograma. La clase combinará todas las barras para crear un histograma mayor. También debe incluir un título y la leyenda. Ver ejemplo de histograma.	45'

4	**Analizar el histograma** Cuando el histograma esté completo, debe ser analizado por toda la clase.	20'
5	**Buscar soluciones** Debate sobre por qué este tipo de problemas suceden. Los alumnos pueden buscar sus propias soluciones con las que afrontar estos problemas. El profesor les introduce el punto de encuentro con algunos juegos como una de las soluciones. El punto de encuentro es un lugar en el que los alumnos pueden hacer nuevos amigos mientras juegan a juegos.	25'
6	**Construir un punto de encuentro** Los diferentes grupos comienzan a pensar en un nombre para su punto de encuentro. Tras pensar, la clase vota los nombres. Los grupos reciben nuevas tareas: • 3 o 4 grupos comienzan a diseñar y construir juegos para el punto de encuentro (ver hoja de trabajo 2). Los juegos pueden ser, por ejemplo, el juego finlandés Mölkky (ver instrucciones de construcción y reglas de Mölkky), dominó o Yahtzee. • 1 grupo comienza a diseñar y construir el espacio del punto de encuentro • 1 grupo comienza a elaborar las reglas del punto de encuentro • 1 grupo documenta todo con iPads o smartphones • 1 grupo diseña una campaña de publicidad para el punto de encuentro (esto incluye pedir permiso al director, etc.) Los grupos empiezan sus tareas utilizando las plantillas para los alumnos y comienzan a trabajar. Esta parte también puede realizarse con grupos rotando entre las diferentes tareas, por ejemplo cada 20 minutos. De esta forma, cada estudiante podrá trabajar en todas las tareas, Cuando los grupos cambien de tarea, continuarán desarrollando las ideas que otros grupos han comenzado.	180 '
7	**Gran apertura** El punto de encuentro es presentado a toda la escuela y el director dice unas pocas palabras. Las reglas del punto de encuentro son presentadas.	45'
8	**Observación** Tras un par de semanas, los estudiantes observan el punto de encuentro y proponen sugerencias para mejorarlo. También existe la posibilidad de medir utilizando números y creando un histograma con los resultados, por ejemplo. Los estudiantes observan el punto de encuentro y proponen sugerencias para mejorarlo.	10'

Organization

Materiales

- Post-Its, papel o piezas de Lego para el histograma

stem4math

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Materiales necesarios para crear los juegos, según lo que los alumnos quieran construir.

Imprimibles

Hojas de trabajo del Punto de encuentro para alumnos

Agrupación

- Cada grupo consiste en tres o cuatro alumnos

Didáctica

Preguntas útiles

1.

- ¿Has estado alguna vez solo en el patio?
- ¿Has visto a alguien estar solo o ser acosado?
- ¿Hay algún otro problema social en el patio? ¿Hay otros problemas sociales en el patio?
- ¿Cuál es la diferencia entre acosar y jugar?

4.

- *¿Qué problema sucede más veces, y cuál menos?*
- *¿Cuántas veces sucedió un determinado problema?*
- *¿Cómo de grande es la diferencia entre un problema y otro?*

5.

- ¿Por qué crees que estos problemas suceden?
- ¿Has estado alguna vez en este tipo de situación? ¿Cómo te hacía sentir?
- ¿Qué Podemos hacer para hacer las cosas mejores para todo el mundo?
- Si hiciésemos cosas mejores y los niños se conociesen mejor los unos a los otros, quizá habría menos problemas.

6.

- Se pueden encontrar preguntas útiles y de preparación en las hojas de trabajo 2A-2E

Adaptaciones (habilidades del grupo por su edad, dentro del grupo, etc.):

- Los alumnos que completen rápido su trabajo pueden diseñar y construir su propio juego

Evaluación

Evaluación del profesor:

La evaluación puede hacerse de un modo formativo, especialmente atendiendo a:

- Trabajo en grupo
- Resolución de problemas
- Crear la planificación
- Trabajar según la planificación

Evaluación para los alumnos:

La evaluación tiene lugar tras cada lección, desde un punto de vista formativo

- ¿Usaste matemáticas? ¿Cuándo? ¿Tienes algunos ejemplos?
- ¿Cómo evaluarías el trabajo del grupo?
- ¿Cómo ayudaste en el trabajo de tu grupo?

Trucos y consejos

- Otros juegos que los alumnos pueden hacer son bolos, diábolo (con botellas) o juegos sencillos que pueden hacer en el suelo con tizas.
- Algunos videos interesantes para empezar con estos proyectos son:
  - https://www.youtube.com/watch?v=IFVbvk10TGU
  - https://www.youtube.com/watch?v=6mdEESYAuf0