

UNIDAD DIDÁCTICA 3 RECREO COMO ESPACIO FÍSICO

IDEAS PARA UN RECREO INCLUSIVO. ESPACIO FÍSICO.

Categoría ESO, BACHILLERATO Y FP

ÍNDICE

1. PRODUCTO FINAL
2. OBJETIVOS GENERALES, COMPETENCIAS CLAVE Y ÁREAS CURRICULARES A DESARROLLAR.
3. PROPUESTA METODOLÓGICA. PENSAMIENTO DE DISEÑO O DESIGN THINKING.
 - 3.1. EMPATIZAR.
 - 3.2. DEFINIR.
 - 3.3. IDEAR.
 - 3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR.
 - 3.5. EVALUACIÓN.
4. EJEMPLOS DE PROPUESTAS DE PENSAMIENTO DE DISEÑO O DESIGN THINKING.
5. ANEXO

Este material didáctico y las dinámicas propuestas no son de carácter obligatorio; tan solo pretenden ser una ayuda complementaria al profesorado participante, para conocer mejor la temática de esta edición antes de comenzar el trabajo de participación.

1. PRODUCTO FINAL:

Un videoclip musical (máximo 1 minuto de duración) en el que se reivindique un recreo más inclusivo. Hay que elegir una de las bases musicales que os proponemos y ponerle letra, o bien podéis componer vuestra propia música o elegir cualquier otra melodía libre de derechos. Deberá acompañarse de un título y un texto con la letra de la canción y una explicación-guión de lo que sucede en el vídeo para que sea más accesible. Más información en www.concursoescolaronce.es

Como explicábamos en la Unidad Didáctica 1, podemos entender el recreo desde una perspectiva social y desde una perspectiva física o espacial.

En esta Unidad Didáctica **vamos a profundizar en esa dimensión física del recreo** y cómo trabajarla para lograr la inclusión de todo el alumnado. Para ello encontrarás una propuesta **metodológica innovadora e inclusiva**, basada en el currículo y en las competencias clave, y que te va a ayudar a empoderar al alumnado a través del diálogo igualitario, del desarrollo del pensamiento crítico y creativo y del trabajo en equipo.

El reto es conseguir que el alumnado de estas etapas se involucre para contribuir a una sociedad más inclusiva y al desarrollo de un mundo más humanista, para ello se pretende que este alumnado sea capaz de transformar los patios de recreo con propuestas creadas mediante **Design Thinking o pensamiento de diseño**, que en su desarrollo promueve el pensamiento crítico y creativo en todo el alumnado.

¡RECUERDA! El objetivo en esta unidad es que el alumnado **participe en la transformación del recreo** para convertirlo en un lugar accesible y acogedor para todos, un lugar en el que todo el alumnado puede participar.

Como ocurre con la Unidad Didáctica 2 dirigida a este alumnado más adulto, sabemos que el desafío es grande, puesto que se busca su implicación cuando ellos ya no participan ni en las dinámicas, ni en los juegos, del recreo, pero que, sin embargo, sí cuentan con un tiempo de descanso destinado al mismo.

2. OBJETIVOS GENERALES, COMPETENCIAS CLAVE Y ÁREAS CURRICULARES A DESARROLLAR.

A continuación, se exponen los **objetivos generales, competencias clave y áreas curriculares** que se van a trabajar con esta propuesta metodológica. El objetivo prioritario con esta unidad didáctica es conocer una metodología innovadora e inclusiva, pero se ofrecen también algunas propuestas a modo de ejemplo que confiamos que sirvan de muestra para otras muchas que pueden surgir en vuestros centros y que nos gustaría que compartieseis con nosotros a través de las redes sociales del concurso, ayudando con ello a promover la educación inclusiva desde este espacio lúdico.

OBJETIVOS GENERALES	<p>Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. (1) (2) (3)</p> <p>Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer. (1) (2) (3)</p> <p>Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. (1) (2) (3)</p> <p>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. (1) (2) (3)</p> <p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir</p>
---------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>responsabilidades. (1) (2) (3)</p> <p>Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (1) (2) (3)</p> <p>Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora. (1) (2) (3)</p> <p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. (1) (2) (3)</p>
COMPETENCIAS ¹	<p>Comunicación lingüística (1) (2) (3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (1)</p> <p>Competencia digital (2) (3)</p> <p>Aprender a aprender (1) (2) (3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (1) (2) (3)</p> <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (1) (2) (3)</p>
ÁREAS CURRICULARES	<p>Lengua castellana y literatura (1) (2) (3)</p> <p>Matemáticas (1)</p> <p>Tecnología (1)</p> <p>Música (1)</p> <p>Educación física (1)</p> <p>Biología y geología (3)</p> <p>Valores éticos (2)</p> <p>Educación plástica, visual y audiovisual (1) (2) (3)</p> <p>Iniciación a la Actividad emprendedora y empresarial (1) (2) (3)</p>

3. PROPUESTA METODOLÓGICA. PENSAMIENTO DE DISEÑO O DESIGN THINKING.

En el marco teórico de la Unidad Didáctica 1 se ponía en valor la necesidad de contribuir a la mejora de la calidad de vida de todas las personas, así como la importancia de los aprendizajes informales para trabajar valores humanos que hablen de accesibilidad universal, de diseño para todos, pero también de

¹ Entre paréntesis se incluye el número al que corresponde la propuesta de Design Thinking

justicia social, de derechos humanos y de sostenibilidad. La propuesta metodológica que se propone para lograr estos objetivos es el **pensamiento de diseño o design thinking**, una metodología que permite crear diseños nuevos de forma creativa o innovadora.

¿Sabías que...? El pensamiento de diseño nace en el mundo del marketing y en la actualidad cada vez se utiliza más en la educación por los grandes beneficios que reporta en todos los estudiantes. Esta metodología en educación recibe el nombre de “**Design For Change**” y se desarrolla en **5 etapas: siente, imagina, actúa, evoluciona y comparte**.

Antes de continuar, os invitamos a ver este vídeo de Miguel Luengo, presidente de **Desing For Change España** y despertador de sueños, como a él mismo le gusta definirse, nos explica el movimiento internacional que ofrece a niños y jóvenes una oportunidad para ser protagonistas y cambiar el mundo.

ENLACE: <https://youtu.be/hlyrBynyEvo>

Con esta metodología se desarrolla tanto el pensamiento convergente como el divergente, y esto se consigue en un clima de ocio, de forma lúdica y divertida. Con ella se fomenta la colaboración, el respeto, la empatía, el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor en todo el alumnado.

¡RECUERDA! El objetivo es que vuestro alumnado **participe de una forma activa** en la transformación de los patios por medio de un proceso de aprendizaje con compromisos personales, con búsqueda y propuestas de soluciones, con esfuerzo y perseverancia, con autonomía y trabajo en equipo, y que a través de esta metodología sea capaz de transformar aspectos físicos del patio de recreo del alumnado más pequeño (ya sea en su propio centro o en otro).

A continuación, se exponen las etapas de esta metodología con propuestas de dinámicas en cada una de ellas.

3.1. EMPATIZAR

En esta primera etapa primero hay que conocer todos los problemas que hay en el patio de recreo. Se trata por tanto de empatizar con los niños y niñas más pequeños, **preguntándoles u observándoles** en el patio para saber las dificultades que encuentran o los aspectos que les gustaría cambiar. También podéis partir de la reflexión y debate sobre la propia experiencia de tu alumnado en cursos inferiores: *¿cómo vivían el recreo cuando eran más pequeños? ¿Qué dificultades encontraban?*

Hay que empezar por escuchar, por observar, por formular preguntas para conocer qué entorpece, qué es lo que no les gusta, para conocer de esta forma las barreras que hay que afrontar o limitaciones del espacio de recreo del que se dispone. Se utilizarán fundamentalmente, encuestas, fotografías y cuadernos de notas donde apuntar las observaciones realizadas.

¡IDEA! Con todos estos datos, ya en el aula, podéis anotarlos en notas adhesivas o post-it, de forma que cada idea se anota en un papel y con todos ellos se formará una nube para tener siempre presente.

3.2. DEFINIR

Este es momento de definir un poco más la propuesta. Con todas las encuestas, post-it o incluso imágenes, hay que definir el problema que se quiere solucionar y sobre el que se va a intervenir en la transformación.

¡IDEA! En esta fase se puede utilizar la dinámica de **Grupo Nominal**: todas las ideas ya están escritas en el post-it y colocadas como una nube, se abre un debate para evaluarlas y categorizarlas, agrupando las que sean de la misma categoría. A continuación, cada grupo escoge el tema sobre el que va a trabajar o bien, si toda la clase trabaja sobre un mismo problema, se escoge solo uno, se puede incluso votar el tema sobre el que se quiere trabajar. A partir de aquí se trabajará por equipos, de forma que el objetivo de cada uno de ellos sea buscar soluciones o propuestas de mejora al problema planteado. Si todos los grupos trabajan sobre el mismo tema, las soluciones serán distintas, puesto que cada grupo tendrá la suya propia.

3.3. IDEAR

En este momento se trabaja ya por equipos, cada equipo tiene su foco de acción definido, ahora se trata de **desarrollar el pensamiento divergente para buscar ideas que permitan solucionar el problema**.

Se pueden utilizar para ello **distintas técnicas de creatividad**, aquí se exponen algunas de ellas con el objetivo de conocerlas y utilizar solo la que mejor se ajuste a la realidad concreta de vuestra aula.

- **¿Y si...?** A partir de una pregunta que empiece así, se empieza a trabajar la creatividad. ¿Y si hubiese un espacio para sentarnos? ¿Y si todo el mundo puede jugar en el patio a sus juegos favoritos? ¿Y si todo el mundo puede moverse por el patio sin problemas?...
- **GoogleStorming.** Utilizar Google u otro buscador para encontrar ideas que ayuden a solucionar el problema sobre el que queremos trabajar, habitualmente se encuentran soluciones de otros centros muy interesantes.
- **Consulta con otras personas.** Se puede buscar consejo en personas ajenas a la actividad que estamos desarrollando. Otros docentes, la familia, compañeros y compañeras de otras aulas...
- **Método SCAMPER:** Es una lista de preguntas que potencian y estimulan la generación de ideas.
 - **S:** Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente e ideas
 - **C:** Combinar temas, conceptos, ideas y emociones.
 - **A:** Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas o personas.
 - **M:** Modificar, añadir algo a una idea o un producto, transformarlo...
 - **P:** Utilizarlo para otros usos, extraer las posibilidades ocultas de las cosas.
 - **E:** Eliminar o reducir al mínimo conceptos, partes o elementos del problema.
 - **R:** Reordenar o invertir elementos, cambiarlos de lugar.
- **Mapas mentales o pensamiento radial.** Puede servirnos para organizar las ideas que van apareciendo en torno a temas relacionados entre sí.
- **Técnica 635:** 6 personas, 3 ideas y 5 minutos, el número de personas puede variar y estar en relación con el número de componentes del grupo. De forma individual cada uno escribe tres ideas, se pasa la hoja al compañero o compañera, quien después de leer las anteriores, escribe tres nuevas ideas. Después de terminado un ciclo de media hora, se pueden obtener unas 108 ideas.

- **Diagrama d'Ishikawa o espina de pez:** Con esta técnica se analizan de forma muy visual las variables de causa y efecto de nuestras ideas o proyectos. En el anexo encontrarás este organizador gráfico por si te interesa utilizarlo.

3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR

Aquí es exactamente donde el pensamiento de diseño se desarrolla, con esta fase lo que se pretende es pasar a la acción e implementar la propuesta elegida para solucionar el problema escogido.

3.5. EVALUACIÓN

Una vez desarrollado el proyecto se evalúa tanto el proceso como el impacto.

4. EJEMPLOS DE PROPUESTAS DE PENSAMIENTO DE DISEÑO O DESIGN THINKING

Hemos visto y explicado cómo a partir de una necesidad real, de un problema concreto que se ha detectado en el patio, se puede utilizar la metodología expuesta para desarrollar un pensamiento proactivo en todo el alumnado con propuestas de búsqueda de soluciones y compromisos que partan de ellos mismos. **Estos problemas estaban agrupados en tres grandes objetivos: la transformación del espacio, la accesibilidad y los espacios verdes o sostenibilidad medioambiental** en los recreos (ver imagen 1).

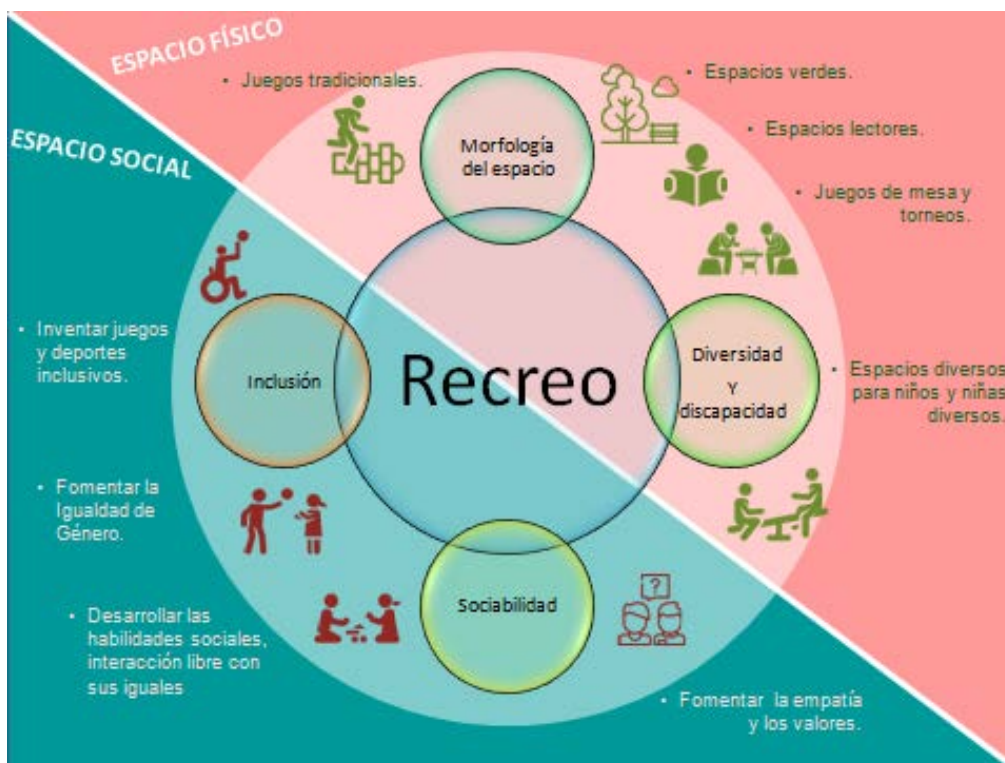


Imagen 1. Infografía elaborada para el concurso. “Por mí y por todos mis compañeros. Ideas para un recreo inclusivo”

A continuación, y siempre a modo de ejemplo, se ofrecen temáticas para desarrollar proyectos colaborativos en los que el alumnado participa activamente, pueden desarrollarse en el propio centro o en otro, pero siempre con el objetivo de transformar el espacio físico del patio de recreo.

- **Dividir el patio de recreo en diferentes espacios donde todo el alumnado se sienta acogido y pueda participar (1).**

Esta propuesta parte de los intereses del alumnado y de la respuesta a preguntas concretas sobre sus gustos y motivaciones. Se dividirá el patio de recreo en diferentes espacios, para ello puede dibujarse previamente en la clase de matemáticas o tecnología, un plano a escala sobre el que poder ir trabajando en la fase *prototipar*.

Esta propuesta es interesante porque es interdisciplinar y se puede trabajar desde todas las áreas: música con propuestas de baile y karaoke; educación plástica con propuestas de arte, de dibujo o de papiroflexia; lengua castellana con una zona de lectura; educación física con la dinamización de juegos pintados en el suelo o con maletas con materiales para jugar; biología con el respeto del medio ambiente...Pero siempre es interesante que estas actividades partan del alumnado más pequeño, que es el que va a utilizar este espacio.

¡IDEA! Si necesitáis más ideas para las posibles zonas de juego a crear para los pequeños, os sugerimos echar un vistazo al **Anexo “Zonas de Juego”** que encontraréis al final de la **Unidad Didáctica 3 de Educación Primaria y Educación Especial**.

- **Accesibilidad (2).**

Dentro de esta propuesta se trabajarían todos los aspectos de la accesibilidad: la accesibilidad cognitiva, la accesibilidad sensorial y la accesibilidad física.

- **Accesibilidad cognitiva en centros educativos**², recomendable la guía práctica de orientaciones para la inclusión educativa de Belinchón, Casas, Díez y Tamarit y editada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte con dinámicas muy interesantes.
- Para que el patio de recreo sea comprensible y accesible para todo el alumnado, se puede **pictografiar** utilizando pictogramas de ARASAAC³
- Accesibilidad física y sensorial. Para conocer aquellos elementos que no son accesibles en la primera fase de empatía, se tendría que trabajar con dinámicas de sensibilización con los ojos vendados, con silla de ruedas, con muletas, con unos cascos que impidan escuchar sirenas, timbres o música...
- **Se pueden también preparar materiales y juegos adaptados** para jugar todos.

- **Sostenibilidad medio ambiental (3).**

Con esta propuesta se persigue promover iniciativas que permitan mejorar la vida de todo el alumnado y trabajar por un futuro sostenible.

² Se puede descargar en la WEB del CNIIE, en este enlace <http://blog.educalab.es/cniie/wp-content/uploads/sites/3/2015/05/ACCESIBILIDAD-COGNITIVA-EN-LOS-CENTROS-EDUCATIVOS.pdf>

³ En la web <http://www.arasaac.org/>

Se potencia así una educación ambiental con propuestas ecosociales como:

- **Crear, mantener y cuidar zonas verdes.** Estas zonas podrían tener una ficha con las características de la planta, nombre, cuidados, procedencia...
- Se podría hacer una **guía de árboles y plantas** del propio centro, tanto en formato de papel como on line. Promover **campañas de sensibilización** en el mismo centro para el respeto de las zonas verdes. Elaboración de propuestas lúdicas basadas en esta temática con juegos de gymkana o escape room o cualquier otra iniciativa para trabajar el medio ambiente.
- **Huertos escolares.** Propuesta similar a la anterior, el huerto luego sería utilizado por todo el alumnado del centro y se podrían elaborar menús con frutas y verduras de la temporada.
- **Crear juegos reciclados para el exterior** con neumáticos usados y viejos que se pintan, con palets, con cajas...
- Crear en tecnología **bancos para descansar** con palets, hay propuestas interesantes en internet.

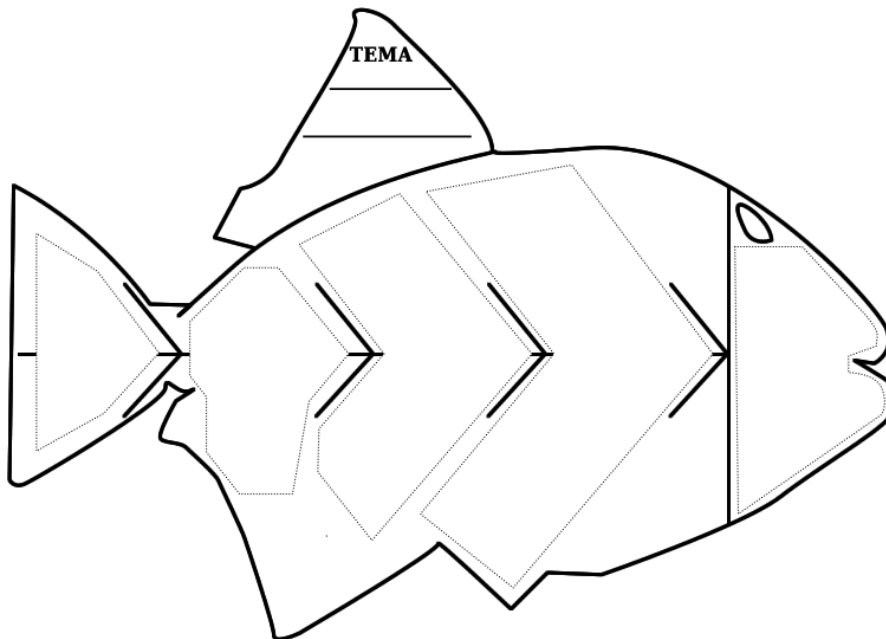
Con cualquiera de las propuestas anteriores, el objetivo debe ser promover la participación de todo el alumnado, desarrollar valores de cuidado, respeto, tolerancia, para mejorar la convivencia en el centro educativo y garantizar una educación inclusiva para todo el alumnado.

5. ANEXO

Espina de pescado

NOMBRE _____ **FECHA** _____

GRÁFICO FISHBONE O ESPINA DE PEZ para CAUSA Y EFECTO
Colocar las causas en las espinas del pez y el efecto final en la cabeza.



Todos los Derechos Reservados © OrganizadoresGraficos.com