

UNIDADE DIDÁCTICA 3 O RECREO COMO ESPAZO FÍSICO

IDEAS PARA UN RECREO INCLUSIVO. ESPAZO FÍSICO.

Categoría ESO, BACHARELATO E FP

ÍNDICE

1. PRODUTO FINAL
2. OBXECTIVOS XERAIS, COMPETENCIAS CHAVE E ÁREAS CURRICULARES A DESENVOLVER.
3. PROPOSTA METODOLÓXICA. PENSAMENTO DE DESEÑO OU *DESIGN THINKING*.
 - 3.1. EMPATIZAR.
 - 3.2. DEFINIR.
 - 3.3. IDEAR.
 - 3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR.
 - 3.5. AVALIACIÓN.
4. EXEMPLOS DE PROPOSTAS DE PENSAMENTO DE DESEÑO OU *DESIGN THINKING*.
5. ANEXO

Este material didáctico e as dinámicas propostas non son de carácter obrigatorio, tan só pretenden ser unha axuda complementaria ao profesorado participante para coñecer mellor a temática desta edición antes de comezar o traballo de participación.

1. **PRODUTO FINAL:**

Un videoclip musical (máximo 1 minuto de duración) no que se reivindique un recreo máis inclusivo. Hai que elixir unha das bases musicais que vos propoñemos e poñerlle letra, ou ben podedes compoñer vosa propia música ou elixir calquera outra melodía libre de dereitos.

Deberá acompañarse dun título e un texto coa letra da canción e unha explicación-guión do que sucede no vídeo para que sexa máis accesible.

Máis información en www.concursoescolaronce.es

Como explicabamos na Unidade Didáctica 1, podemos entender o recreo desde unha perspectiva social e desde unha perspectiva física ou espacial.

Nesta Unidade Didáctica **imos afondar nesa dimensión física do recreo** e como traballala para lograr a inclusión de todo o alumnado. Para iso atoparás unha proposta **metodolóxica innovadora e inclusiva**, baseada no currículo e nas competencias chave, e que axudará a capacitar o alumnado a través do diálogo igualitario, do desenvolvemento do pensamento crítico e creativo e do traballo en equipo.

O reto é conseguir que o alumnado destas etapas se involucre para contribuír a unha sociedade máis inclusiva e ao desenvolvemento dun mundo máis humanista. Para iso, preténdese que este alumnado sexa capaz de transformar os patios de recreo con propostas creadas mediante **Design Thinking** ou **pensamento de deseño**, o cal promove o pensamento crítico e creativo para todo o alumnado a través do seu desenvolvemento.

RECORDA! O obxectivo nesta unidade é que o alumnado **participe na transformación do recreo** para convertelo nun lugar accesible e acoledor para todos, un lugar no que todo o alumnado poida participar.

Como ocorre coa Unidade Didáctica 2 dirixida a este alumnado máis adulto, sabemos que o desafío é grande, debido a que se busca a súa implicación cando eles xa non participan nin nas dinámicas, nin nos xogos do recreo, pero que, con todo, si contan cun tempo de descanso destinado ao mesmo.

2. OBXECTIVOS XERAIS, COMPETENCIAS CHAVE E ÁREAS CURRICULARES A DESENVOLVER

A continuación, expóñense os obxectivos xerais, competencias chave e áreas curriculares que se van traballar con esta proposta metodolóxica. O obxectivo prioritario con esta unidade didáctica é coñecer unha metodoloxía innovadora e inclusiva, pero tamén se ofrecen algunhas propostas a modo de exemplo que confiamos que sirvan de mostra para outras moitas que poden xurdir nos centros e que nos gustaría que compartisen connosco a través das redes sociais do concurso, axudando con iso a promover a educación inclusiva desde espazo lúdico.

OBXECTIVOS XERAIS	<p>Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e grupos, exercitarse no diálogo afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática. (1) (2) (3)</p> <p>Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller. (1) (2) (3)</p> <p>Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacificamente os conflitos. (1) (2) (3)</p>
-------------------	--

	<p>Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para, con sentido crítico, adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación. (1) (2) (3)</p> <p>Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades. (1) (2) (3)</p> <p>Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, en lingua española e, se a houber, na lingua cooficial da comunidade autónoma, textos e mensaxes complexos, e iniciarse no coñecemento, a lectura e o estudo da literatura. (1) (2) (3)</p> <p>Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio, contribuíndo á súa conservación e mellora. (1) (2) (3)</p> <p>Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación. (1) (2) (3)</p>
COMPETENCIAS ¹	<p>Comunicación lingüística (1) (2) (3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (1)</p> <p>Competencia dixital (2) (3)</p> <p>Aprender a aprender (1) (2) (3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (1) (2) (3)</p> <p>Sentido da iniciativa e espírito emprendedor (1) (2) (3)</p>
ÁREAS CURRICULARES	<p>Lingua castelá e literatura (1) (2) (3)</p>

¹ Entre paréntese inclúese o número ao que corresponde a proposta de Design Thinking

	Matemáticas (1)
	Tecnoloxía (1)
	Música (1)
	Educación física (1)
	Bioloxía y xeoloxía (3)
	Valores éticos (2)
	Educación plástica, visual e audiovisual (1) (2) (3)
	Iniciación á actividade emprendedora e empresarial (1) (2) (3)

3. PROPOSTA METODOLÓXICA. PENSAMENTO DE DESEÑO OU DESIGN THINKING.

No marco teórico da Unidade Didáctica 1, poñíase en valor a necesidade de contribuír á mellora da calidade de vida de todas as persoas, así como a importancia das aprendizaxes informais para traballar valores humanos que falen de accesibilidade universal, de deseño para todos, pero tamén de xustiza social, de dereitos humanos e de sustentabilidade. A proposta metodolóxica que se propón para lograr estes obxectivos é o **pensamento de deseño ou Design Thinking**, unha metodoloxía que permite crear deseños novos de forma creativa ou innovadora.

Sabías que...? O pensamento de deseño nace no mundo do marketing e na actualidade cada vez se utiliza máis na educación polos grandes beneficios que achega a todos os estudantes. Esta metodoloxía en educación recibe o nome de “Design For Change” e se desenvolve en **5 etapas: sente, imaxina, actúa, evoluciona e comparte**.

Antes de continuar, convidámosvos a ver este vídeo de Miguel Luengo, presidente de **Desing For Change España** e espertador de soños, como a el mesmo gústalle definirse, onde nos explica o movemento internacional que ofrece a nenos e xoves unha oportunidade para ser protagonistas e cambiar o mundo.

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

Con esta metodoloxía desenvólvese tanto o pensamento converxente como o diverxente, e isto conséguese nun clima de lecer, de forma lúdica e divertida. Con ela foméntase a colaboración, o respecto, a empatía, o sentido da iniciativa e o espírito emprendedor de todo o alumnado.

RECORDA! O obxectivo é que o voso alumnado **participe dunha forma activa** na transformación dos patios por medio dun proceso de aprendizaxe con compromisos persoais, con procura e propostas de solucións, con esforzo e perseveranza, con autonomía e traballo en equipo, e que a través desta metodoloxía sexa capaz de transformar aspectos físicos do patio de recreo do alumnado máis pequeno (xa sexa no seu propio centro ou noutro).

A continuación, expóñense as etapas desta metodoloxía con propostas de dinámicas en cada unha delas.

3.1. EMPATIZAR

Nesta primeira etapa primeiro hai que coñecer todos os problemas que hai no patio de recreo. Trátase por tanto de empatizar cos nenos e nenas máis pequenos, **preguntándolles ou observándoos** no patio para saber as dificultades que atopan ou os aspectos que lles gustaría cambiar. Tamén podedes partir da reflexión e debate sobre a propia experiencia do teu alumnado en cursos inferiores: *como vivían o recreo cando eran máis pequenos? Que dificultades atopaban?*

Hai que empezar por escoitar, por observar, por formular preguntas para coñecer que entorpece, que é o que non lles gusta, para coñecer desta forma as barreiras que hai que afrontar ou as limitacións do espazo de recreo do que se dispón. Utilizaranse fundamentalmente, enquisas, fotografías e cadernos de notas onde apuntar as observacións realizadas.

IDEA! Con todos estes datos, xa na aula, podedes anotalos en notas adhesivas ou post-it, de forma que cada idea estea anotada nun papel e con todos eles formarase unha nube para ter sempre presente.

3.2. DEFINIR

Este é momento de definir un pouco máis a proposta. Con todas as enquisas, post-it ou mesmo imaxes, hai que definir o problema que se quere solucionar e sobre o que se vai a intervir na transformación.

IDEA! Nesta fase pódese utilizar a dinámica de **Grupo Nominal**: todas as ideas xa están escritas nos post-it e colocadas como unha nube, ábrese un debate para avalialas e categorizalas, agrupando as que sexan da mesma categoría. A continuación, cada grupo escolle o tema sobre o que vai traballar ou ben, se toda a clase traballa sobre un mesmo problema, escóllese só un, pódese mesmo votar o tema sobre o que se quere traballar. A partir de aquí traballarase por equipos, de forma que o obxectivo de cada un deles sexa buscar solucións ou propostas de mellora ao problema exposto. Se todos os grupos traballan sobre o mesmo tema, as solucións serán distintas, debido a que cada grupo terá a súa propia.

3.3. IDEAR

Neste momento trabállase xa por equipos, cada equipo ten o seu foco de acción definido, agora trátase de **desenvolver o pensamento diverxente para buscar ideas que permitan solucionar o problema**.

Pódense utilizar para iso **distintas técnicas de creatividade**, aquí expóñense algunhas delas co obxectivo de coñecelas e utilizar só a que mellor se axuste á realidade concreta da vosa clase.

- **E se...?** A partir dunha pregunta que comece así, comézase a traballar a creatividade. E se houbo un espazo para sentarnos? E se todo o mundo puidese xogar no patio aos seus xogos favoritos? E se todo o mundo se puidese mover polo patio sen problemas?
- **GoogleStorming.** Utilizar Google ou outro buscador para atopar ideas que axuden a solucionar o problema sobre o que queremos traballar, habitualmente encóntranse solucións moi interesantes doutros centros.

- **Consulta con outras persoas.** Pódese buscar consello en persoas alleas á actividade que estamos a desenvolver. Outros docentes, a familia, compañeiros e compañeiras doutras clases...
- **Método SCAMPER:** É unha lista de preguntas que potencian e estimulan a xeración de ideas.
 - **S:** Substituír cousas, lugares, procedementos, xente e ideas
 - **C:** Combinar temas, conceptos, ideas e emocións.
 - **A:** Adaptar ideas doutros contextos, tempos, escolas ou persoas.
 - **M:** Modificar, engadir algo a unha idea ou un produto, transformalo...
 - **P:** Utilízalo para outros usos, extraer as posibilidades ocultas das cousas.
 - **E:** Eliminar ou reducir conceptos ao mínimo, ou ben ás partes ou elementos do problema.
 - **R:** Reordenar ou inverter elementos, cambialos de lugar.
- **Mapas mentais ou pensamento radial..** Pódenos servir para organizar as ideas que van aparecendo ao redor de temas relacionados entre si.
- **Técnica 635:** 6 persoas, 3 ideas e 5 minutos, o número de persoas pode variar e estar en relación co número de compoñentes do grupo. De forma individual cada un escribe tres ideas, pásase a folia ao compañeiro ou compañeira, quen despois de ler as anteriores, escribe tres novas ideas. Despois de terminado un ciclo de media hora, pódense obter unhas 108 ideas.
- **Diagrama d'Ishikawa ou espiña de peixe:** Con esta técnica analízanse de forma moi visual as variables de causa e efecto das nosas ideas ou proxectos. No anexo atoparás este organizador gráfico por se che interesa utilizalo.

3.4. EXPERIMENTAR, PROTOTIPAR

Aquí é exactamente onde se desenvolve o pensamento de deseño, con esta fase o que se pretende é pasar á acción e implementar a proposta elixida para solucionar o problema escollido.

3.5. AVALIACIÓN

Unha vez desenvolvido o proxecto avalíase tanto o proceso como o impacto.

4. EXEMPLOS DE PROPOSTAS DE PENSAMENTO DE DESEÑO OU DESIGN THINKING

Xa vimos e explicamos como a partir dunha necesidade real, dun problema concreto que se detectou no patio, pódese utilizar a metodoloxía exposta para desenvolver un pensamento proactivo en todo o alumnado con propostas de procura de solucións e compromisos que partan deles mesmos. **Estes problemas estaban agrupados en tres grandes obxectivos: a transformación do espazo, a accesibilidade e os espazos verdes ou sustentabilidade ambiental** nos recreos (ver imaxe 1).



Imaxe 1. Infografía elaborada para o concurso. “Por min e por todos os meus compañeiros. Ideas para un recreo inclusivo”.

A continuación, e sempre a modo de exemplo, ofrécese temáticas para desenvolver proxectos colaborativos nos que o alumnado participe activamente. Poden desenvolverse no propio centro ou noutro, pero sempre co obxectivo de transformar o espazo físico do patio de recreo.

- **Dividir o patio de recreo en diferentes espazos onde todo o alumnado se senta acollido e poida participar (1).**

Esta proposta parte dos intereses do alumnado e da resposta a preguntas concretas sobre os seus gustos e motivacións. Dividirase o patio de recreo en diferentes espazos, para iso pode debuxarse previamente na clase de matemáticas ou tecnoloxía un plano a escala sobre o que poder ir traballando na fase *prototipar*.

Esta proposta é interesante porque é interdisciplinar e pódese traballar desde todas as áreas: música con propostas de baile e karaoke; educación plástica con propostas de arte, de debuxo ou de papiroflexia; lingua española cunha zona de lectura; educación física coa dinamización de xogos pintados no chan ou con maletas con materiais para xogar; bioloxía enfocada ao respecto do medio... Pero sempre é interesante que estas actividades partan do alumnado máis pequeno, que é o que vai utilizar este espazo.

IDEA! Se necesidades máis ideas para as posibles zonas de xogo que crear para os cativos, suxerírmolos botar unha ollada ás Anexo “Zonas de Xogo” que atoparedes ao final da Unidade Didáctica 3 de Educación Primaria e Educación Especial.

- **Accesibilidade (2).**

Dentro desta proposta traballaríanse todos os aspectos da accesibilidade: a accesibilidade cognitiva, a accesibilidade sensorial e a accesibilidade física.

- **Accesibilidade cognitiva en centros educativos**², onde se recomenda a guía práctica de orientacións para a inclusión educativa de Belinchón, Casas, Díez e Tamarit e editada polo Ministerio de Educación, Cultura e Deporte xa que ofrece dinámicas moi interesantes.
- Para que o patio de recreo sexa comprensible e accesible para todo o alumnado, pódese **pictografar** utilizando pictogramas de ARASAAC³.
- Accesibilidade física e sensorial. Para coñecer aqueles elementos que non son accesibles na primeira fase de empatía, teríase que traballar con dinámicas de sensibilización cos ollos vendados, con cadeira de rodas, con muletas, cuns cascos que impidan escoitar sirenas, timbres ou música...
- **Pódense preparar tamén materiais e xogos adaptados** para xogar todos.
- **Sustentabilidade ambiental (3).**

Con esta proposta preténdese promover iniciativas que permitan mellorar a vida de todo o alumnado e traballar por un futuro sustentable.

Poténciase así unha educación ambiental con propostas ecosociais como:

- **Crear, manter e coidar zonas verdes.** Estas zonas poderían ter unha ficha coas características da planta, nome, coidados, procedencia...
- Poderíase facer unha **guía de árbores e plantas** do propio centro, tanto en formato de papel como en liña. Promover **campañas de sensibilización** no mesmo centro para o respecto das zonas verdes. Elaboración de propostas lúdicas baseadas nesta temática con xogos de *gymkana* ou *escape room* ou calquera outra iniciativa para traballar o medio ambiente.
- **Hortas escolares** Proposta similar á anterior, o horto logo sería utilizado por todo o alumnado do centro e poderíanse elaborar menús con froitas e verduras da tempada.
- **Crear xogos reciclados para o exterior** con pneumáticos usados e vellos que se pintan, con palets, con caixas...
- Crear en tecnoloxía **bancos para descansar** con palets, hai propostas interesantes en Internet.

² Pódense descargar na WEB do CNIIE, mediante esta ligazón <http://blog.educalab.es/cniie/wp-content/uploads/sites/3/2015/05/ACCESIBILIDAD-COGNITIVA-EN-LOS-CENTROS-EDUCATIVOS.pdf>

³ Na web <http://www.arasaac.org/>

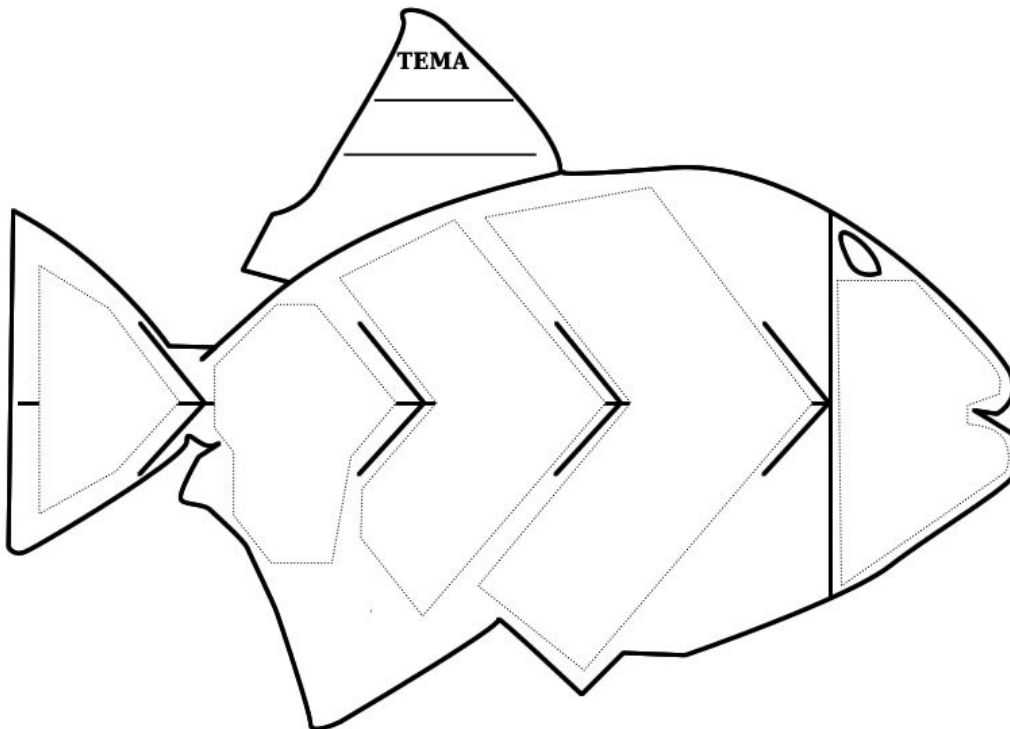
Con calquera das propostas anteriores, o obxectivo debe ser promover a participación de todo o alumnado, desenvolver valores de coidado, respecto, tolerancia, para mellorar a convivencia no centro educativo e garantir unha educación inclusiva para todo o alumnado.

5. ANEXO

Espiña de peixe

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