

Camino de la Paz

1 Objetivos principales

- Comprender los términos: conflicto, resolución, neutralizar, recolectar datos, definir, generar ideas, evaluar las ideas, decidir un plan de acción, compromiso...
- Reforzar la comprensión sobre la comunidad
- Crear comprensión sobre sistemas de apoyo
- Comprender y contribuir a la estructura base de la clase
- Reforzar la comprensión sobre la causa y efecto
- Hacer predicciones
- Desarrollar un sentido de equipo/organización
- Promover el emprendimiento
- Entender que la resolución de conflictos es beneficial para las relaciones
- Entender la relación entre la resolución de conflictos y la actividad cerebral

2 Vocabulario – Palabras claves

Beneficioso, a largo plazo, eficiente, maximizar, optimizar

3 Habilidades de sostenibilidad desarrolladas

- Pensamiento sistémico
- Competencia anticipatoria
- Competencia normativa
- Competencia estratégica
- Colaboración
- Pensamiento Crítico
- Autoconsciencia

4 Pilares de sostenibilidad incluidos

- Económico
- Social
- Ambiental

5 Dominios STEAM

Ciencia, Tecnología, Arte, Ingeniería, Matemáticas

6 | Metodologías docentes / esquema de actividades

El educador habla con los niños sobre cómo va la resolución de conflictos y cómo los niños podrán llegar a resolver muchos conflictos sin la ayuda de los profesores, en algún momento. El educador habla sobre sistemas que, en las comunidades y sociedades diferentes, ayudan a que las personas se lleven bien: semáforos, números en las colas, tribunales, turnos en los restaurantes...



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



¿Por qué se diseñan estos sistemas?

¿Qué sistemas podrían ayudar a los niños a resolver algunos de sus propios conflictos? El educador introduce el concepto de camino de la paz utilizando recursos digitales.

https://www.youtube.com/watch?v=SDKn44Avvcw https://www.youtube.com/watch?v=WBh1Pg7BCao

El educador utiliza el mejor modelo de ingeniería de la NASA como un marco para el proyecto:

PREGUNTA- Los niños identifican el problema, los requerimientos que se tienen que alcanzar y los obstáculos que hay que tener en cuenta.

IMAGINAR- Los niños piensan en soluciones e investigan las ideas. También identifican qué han hecho otros.

PLANIFICAR- Los niños eligen dos o tres de las mejores ideas de la lista y esbozan posibles diseños, finalmente eligiendo un único prototipo.

CREAR- Los niños crean un modelo que funcione, o un prototipo que se alinee con los requerimientos del diseño y con los obstáculos del diseño.

PROBAR- Los niños evalúan la solución mediante prueba, coleccionan y analizan los datos. También resumen los puntos fuertes y débiles de su diseño que se revelaron en la prueba.

MEJORAR- En base a los resultados de la prueba los niños hacen mejoras del diseño, también identifican cambios que quieren hacer y justifican las revisiones.

7 Resultados de aprendizaje esperados

El niño será capaz de

- Los niños llevarán a cabo el proyecto de construcción
- Los niños determinarán cuál es el lugar ideal
- Los niños dibujarán planos
- Los niños construirán una maqueta del camino
- Los niños harán una prueba
- Los niños recogerán los materiales
- El niño podrá explicar cómo el lugar idóneo puede maximizar el uso del Camino de la Paz
- El niño podrá explicar cómo los errores en la etapa de planificar y construir apoyan el aprendizaje

8 Evaluación

Mediante observaciones, interacciones sincronizadas y discusiones durante reuniones de clase, se evalúan y determinan la comprensión de los conceptos que rodean el Camino de la paz y su diseño y construcción.

9 Equipos y materiales que se utilizarán en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.)

Neumáticos, adoquines, grava, cubierta vegetal, piedrecitas, conchas, pala, pico, pintura, tiza, mazo



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



10	Tipo de entorno: laboratorio, cocina, exterior, etc. Exterior, jardín, taller
11	Referencias – fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SDKn44Avvcw https://www.youtube.com/watch?v=WBh1Pq7BCao