

Banco de Amigos

1	Objetivos principales <ul style="list-style-type: none"> ● Define los términos aislamiento, inclusión, conexión, fecha y evaluar ● Reforzar la comprensión de 'comunidad'. ● Desarrollar el entendimiento sobre sistemas como apoyo. ● Desarrollar el entendimiento sobre las relaciones entre actividad cerebral y conectividad. ● Mejorar la confianza en las habilidades motoras finas. ● Promover el emprendimiento. ● Identificar oportunidades para reutilizar materiales.
2	Vocabulario – Palabras claves Autorregulación, densidad, ángulos, soportar la carga, construcción, lugar, prototipo, solución de problemas
3	Habilidades de sostenibilidad desarrolladas <ul style="list-style-type: none"> ● Pensamiento sistémico ● Competencia anticipatoria ● Competencia normativa ● Competencia estratégica ● Pensamiento Crítico ● Autoconsciencia
4	Pilares de sostenibilidad incluidos <ul style="list-style-type: none"> ● Económico ● Ecológico ● Social
5	Dominios STEAM Ciencia, Tecnología, Arte, Matemáticas
6	Metodologías docentes / esquema de actividades Es mejor llevar a cabo esta actividad en Saimhain, Halloween, el final de octubre o el punto medio entre el solsticio de otoño (21-23 de Septiembre) y el solsticio de invierno. En este punto, los niños estarán familiarizados con el entorno y ya habrán completado otros proyectos que puedan haber dejado materiales rotos o superfluos. Se designa un documentalista y se activa el conocimiento previo usando marionetas/historias/role play/recursos digitales para hablar de sentirse aislado. (Este puede ser un tema difícil para algunos niños, por lo que un enfoque más lúdico puede aportar ligereza y mayor confort).



La profesora hace preguntas abiertas:

- ¿Alguien puede describirme lo que se siente cuando uno piensa que está solo?
(En este momento, la profesora puede usar el recurso del “cerebro de coliflor” para hablar sobre cómo funciona la amígdala y el córtex prefrontal en tiempos de soledad).
- ¿Cómo podemos decirle a alguien que nos sentimos solos?
- ¿Qué podemos hacer para reconocer cuando alguien se siente solo y aislado?
- ¿Qué podemos hacer para ayudarles?
- ¿Cómo podemos ayudar a todas las personas de la clase a sentirse conectadas en lugar de aisladas?

El profesor apoya a los niños generando ideas.

Durante la discusión el profesor sugiere un “Banco de Amigos” y presenta el concepto mediante el uso de recursos digitales, cuentos, canciones o *role play*. El profesor comparte esto con los padres para que puedan colaborar en preparar a los niños para utilizar el Banco de Amigos.

Reglas del Banco de Amigos:

1. Si estás sentado en el banco, juega con el primer compañero que te invite.
2. Mientras estás en el banco, busca a tu alrededor un juego al que te puedas unir.
3. Dos amigos que estén sentados en el banco se pueden juntar y jugar juntos.
4. El banco no es para socializar.

El profesor utiliza el mejor modelo de ingeniería de la NASA para construir el banco.

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.



	<p>En la etapa de PREGUNTA, las restricciones incluyen que los materiales vengan solamente del entorno, de las casas de los niños, tiendas de caridad u otros sitios gratuitos.</p> <p>En la etapa de IMAGINA, se identifica las cosas que los demás han hecho al comprar los bancos de amigos con nuevo propósito. ¿De dónde han venido los materiales? ¿Cómo se han transportado?</p>
7	<p>Resultados de aprendizaje esperados</p> <p>El niño será capaz de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir el proyecto utilizando el marco de la NASA. • Explicar por qué escogieron los materiales, el sitio y el diseño. • Explicar la importancia de hacer una prueba, de evaluar soluciones y de hacer mejoras al diseño. • Explicar el banco de amigos como sistema. • Evaluar la efectividad del banco de amigos.
8	<p>Evaluación</p> <p>Encontrar “momentos de aprendizaje” durante las rutinas diarias y las actividades para explorar oportunidades para utilizar el banco de amigos. Durante las reuniones de clase, los niños discutirán el efecto que el banco de amigos tiene en los proyectos en curso. ¿Qué otros sistemas pueden apoyar a la comunidad?</p>
9	<p>Equipos y materiales que se utilizarán en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.)</p> <p>Madera, piedra, muebles viejos, martillo, clavos, tornillos, taladro, sierra, metro</p>
10	<p>Tipo de entorno: laboratorio, cocina, exterior, etc.</p> <p>Interior o exterior, taller</p>
11	<p>Referencias – fuente:</p> <p>https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1156319.pdf</p>

