



KONECTA2

Esta actividad persigue varios objetivos:

1. Mejorar la cohesión de la clase
2. Acostumbrarse a trabajar con racionalización responsable del tiempo
3. Aprender a trabajar respetando un volumen de voz adecuado al contexto
4. Conocer el espacio habitual donde trabajaremos y su organización.

1. Trío inseparable

Cada una de las siguientes sesiones de cohesión y adaptación a la metodología y técnicas se iniciará con las tres actividades que se explicaron en PC02: Tiempo, volumen y espacio. Estas actividades son:

1. **Organización en Time Lapse:** siempre que compartamos el aula, para que así se agilice en el futuro el proceso de organizar el espacio antes de cada sesión.
2. **Volumen:** recordar la funcionalidad del semáforo brevemente
3. **Una imagen vale más que mil palabras:** donde se presentarán algunos de los alumnos/as de la clase.

2. El dado

Esta actividad puede utilizarse para concienciar sobre el trabajo cooperativo o bien para conocerse. Dependerá de las preguntas que seleccionemos para realizar.

Necesitaremos un dado grande de gomaespuma o similar. Toda la clase forma un círculo. Uno de los miembros comienza el juego tirando el dado y contestando a la pregunta que corresponda según el número marcado





Emocionar con matemáticas

PC05: Konekta2

por el dado. En el sentido de las agujas del reloj, el resto de participantes contesta a la misma cuestión. Tras ello, otro compañero lanza el dado y se repite el proceso.

El profesor/a puede ir anotando las respuestas de manera que al finalizar el juego pueda hacer una valoración de la actividad al grupo.

Ejemplo de preguntas:

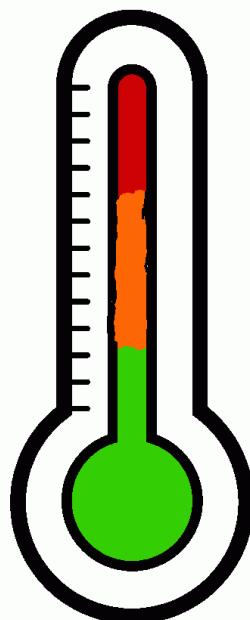
1. ¿Qué puede hacer que un grupo se tambalee? ¿Hay algo que amenace su estabilidad?
2. ¿Nos comunicamos suficiente cuando estamos en grupo?
3. ¿Cómo solemos solucionar nuestros conflictos?
4. ¿Qué cosas pueden unirnos como grupo?
5. ¿Sabemos pedir ayuda cuando estamos mal? ¿A qué o quién recurrimos?
6. ¿Qué puedo aportar al grupo para reforzar la relación?

Estas preguntas pueden cambiarse e incluso versar sobre otros temas diferentes que deseen ser trabajados en el aula.

3. Posicionando opiniones

Se trata de seleccionar una serie de afirmaciones con respecto a temas de actualidad, polémicos o de interés en el momento sobre los cuales se pueda emitir una opinión personal.

El profesor o profesora, indicará en el suelo una línea imaginaria que vaya de una pared a otra opuesta. Una de las paredes significará "Totalmente de acuerdo" y la otra "Totalmente en desacuerdo". El profesor/a leerá cada una de las afirmaciones seleccionadas y cada alumno/a deberá posicionarse físicamente en el lugar de esa línea imaginaria que se corresponda con su opinión. Tras cada afirmación el profesor/a puede preguntar a algún alumno/a el motivo de su posición.



www.maths4everything.com

Pedro Martínez Ortiz (@maths4everthink)
MªCarmen Asensio Durá (@antropomates)



Emocionar con matemáticas

PC05: Konekta2

4. Konekta fácil

Konekta fácil es un juego de cartas que permite aprender a contestar a la pregunta ¿qué está vivo en mí?, es decir: ¿Qué siento ahora mismo? y ¿qué necesito?

En el mazo hay cartas de dos colores:

- **rosas** que representan emociones y sentimientos
- **azules** que representan necesidades

konekta
FACIL



La actividad en el aula consiste en que se exponen todas las cartas sobre una mesa central y cada alumna/a debe seleccionar una carta rosa que represente sus emociones o sentimientos en ese momento y una carta azul que represente lo que necesita. Tras ello, en ronda ordenada, cada uno comenta el motivo de su elección.

Esta actividad permite ayudar a adquirir una conciencia y un vocabulario de las sensaciones corporales y las emociones. Además, permite conectar eso con las necesidades, anhelos o valores que hay debajo de esos sentimientos.



www.maths4everything.com

Pedro Martínez Ortiz (@maths4everthink)
MªCarmen Asensio Durá (@antropomates)