



Situación de aprendizaje

4.º, 5.º y 6.º de Primaria

El parque de mi barrio

Observar un parque real, medirlo y proponer una mejora que quepa. Con soluciones y hoja de registro.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Casi todas las propuestas para mejorar un parque se parecen: más columpios, una pista y una fuente. Lo que las distingue es si **caben en el sitio que hay** y si sirven a quien de verdad va. Por eso esta tarea empieza mirando y midiendo, no imaginando. Un parque tiene un tamaño, una sombra y unas horas en las que se llena.

Trucos

Id **dos veces y a horas distintas**: una por la mañana y otra a la salida del colegio. El mismo parque parece otro sitio, y la mitad de las buenas ideas salen de esa diferencia.

Responde a las preguntas

1. **¿Cuánto mide el parque? Medidlo a pasos y anotad el largo y el ancho.**

largo ____ pasos ancho ____ pasos

2. **¿Cuánto mide un paso vuestro? Convertid a metros aproximados.**

un paso ____ cm → largo ____ m ancho ____ m

3. **Calculad la superficie aproximada.**

____ m²

4. **Contad lo que hay ahora. Escribid la cantidad de cada cosa.**

bancos ____ papeleras ____ árboles ____ farolas ____

Recuerda

Un parque no se usa igual a todas horas. Por la mañana suelen ir personas mayores y bebés; a la salida del colegio, niños; al atardecer, gente paseando. **Una mejora que solo sirve a un grupo deja fuera a los demás**, y ese es el argumento más fuerte que podéis dar.



5. Id dos veces y contad cuánta gente hay.

por la mañana ____ personas a las 17:00 ____ personas

6. Escribid quién falta en el parque y por qué creéis que no va.

7. Elegid una sola mejora. Escribidla y decid a quién sirve.

mejora ____ sirve a ____

8. ¿Cuánto ocupa vuestra mejora? Comprobad que cabe en la superficie de la pregunta 3.

ocupa ____ m² · ¿cabe? ____

9. Escribid un inconveniente de vuestra propia mejora. Todas tienen uno.

El reto

La propuesta al ayuntamiento. Escribid una carta de diez líneas pidiendo la mejora. Tiene que llevar cuatro cosas y ninguna más. qué pedís

_____ por qué hace falta (con vuestros datos)

_____ dónde iría exactamente

_____ a cuánta gente beneficia

_____ Una petición con un número medido por

vosotros pesa mucho más que una con adjetivos. **Enviadla de verdad:** casi todos los ayuntamientos tienen un buzón de sugerencias.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Mide con una unidad no convencional y la convierte. C [] EP [] NC []

2. Calcula una superficie aproximada. C [] EP [] NC []

3. Registra el mobiliario existente. C [] EP [] NC []

4. Observa el uso en dos momentos distintos. C [] EP [] NC []

5. Identifica a quien no está representado. C [] EP [] NC []

6. Comprueba que su propuesta cabe. C [] EP [] NC []



7. Reconoce un inconveniente de su propia idea. C [] EP [] NC []

Comentario. El punto 7 es el que cuesta y el que más vale. **Admitir un inconveniente de la propia propuesta** —que una pista de fútbol hace ruido, que más árboles quitan sitio para correr— es pensamiento crítico de verdad, y casi nunca se pide en clase.



Solucionario

Pregunta 1 y 2: sus medidas. Un paso de un niño de 10 años ronda los **50 cm**, así que 40 pasos son unos 20 m. Pregunta 3: largo por ancho. Con 20 por 15 m salen **300 m²**. Pregunta 4: el recuento real. Se valora que cuenten y no estimen. Pregunta 5: las dos cuentas de personas. Casi siempre sale **bastante más gente a las 17:00**. Pregunta 6: quién falta. Las respuestas buenas suelen ser personas mayores si no hay bancos con sombra, o niños pequeños si el suelo es duro. Pregunta 7: una sola mejora con destinatario. Se descarta la lista de cinco cosas. Pregunta 8: la comprobación de que cabe. Una pista de baloncesto ocupa unos **420 m²**, así que en 300 m² no cabe, y darse cuenta es el objetivo. Pregunta 9: un inconveniente razonado de su propia idea. El reto: la carta con los cuatro datos. **Se da por conseguida aunque no la envíen**, pero enviarla cambia la tarea entera y merece la pena intentarlo.