

Educación Primaria. Tercer Grado. Espacio Curricular: Identidad y Convivencia

Las habilidades, capacidades y saberes propios de la convivencia se aprenden y eso significa que pueden modificarse.

Estos principios reflejan las perspectivas desde las cuales se piensa esta propuesta, que posibilite la enseñanza y el desarrollo de habilidades sociales¹ entendiendo que la función socializadora de la escuela es:

“... construir una cultura de cuidado personal y cuidado del otro en la convivencia social. Para ello, este espacio curricular promueve en cada estudiante el conocimiento de sí mismo y la autoestima, a la vez que presenta conceptos, normas y hábitos que pueden contribuir al desarrollo autónomo de la identidad personal, en la búsqueda de una convivencia justa y solidaria con los demás.”(Pág. 206)²

Y el modo de poner en práctica estas ideas, se sustenta en que la Escuela Primaria puede ofrecer situaciones que favorezcan la reflexión sobre **estar y encontrarse con otros** (Págs. 206-207)³:

También la convivencia escolar, en sí misma, contribuye a la formación ética de estudiantes, en tanto promueve la construcción de prácticas y valores de la convivencia en la sociedad.

El espacio público del aula se convierte en un ámbito de construcción de la convivencia ciudadana cuando permite y promueve la deliberación sobre derechos y responsabilidades que garantizan la continuidad de la vida social.

La convivencia en la diversidad es un espacio oportuno para reflexionar sobre sí mismo y sobre las relaciones que unen a cada uno con los demás.

¹ Para ampliar conceptos y orientaciones sobre “habilidades sociales” consultar en: *Aprendizaje Emocional y Social: aportes para pensar desde la escuela*. Documento de Acompañamiento N° 12. Programa Nuestra Escuela.

² Diseño Curricular de Educación Primaria 2011-2020.

³ Diseño Curricular de Educación Primaria 2011-2020.

A continuación se ofrece una propuesta basada en la producción elaborada por el equipo de Ciudadanía y Humanidades.

- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa. Colección Pensar la enseñanza. Tomar decisiones. Educación Primaria. 3° Grado. Identidad y Convivencia. "Unidad Didáctica: Los Juegos en el Recreo". Córdoba. Argentina: Autor. Consultado el 11 de Marzo de 2018. Disponible en: http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/coleccionpensar/primaria/IDENTIDAD%20Y%20CONVIVENCIA%203%20GRADO%20_SEPIyCE_.pdf

SECUENCIA DIDÁCTICA LA CONVIVENCIA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA



PROPÓSITO

- Propiciar situaciones de juego en las cuales, los estudiantes puedan reconocer aquellas actitudes que favorecen la convivencia y el encuentro con los demás, en el marco del respeto a las individualidades y a la vez, reconocer en estos vínculos, los deseos e intereses comunes

TIEMPO DESTINADO.

Diez a quince días aproximadamente.

OBJETIVOS:

- Reconocer y ejercitar a través de situaciones lúdicas, algunas disposiciones que contribuyan al logro de objetivos individuales o grupales.
- Participar reflexivamente en la construcción de pautas y acuerdos que contribuyan a una convivencia democrática entre pares y adultos.

Aprendizajes y Contenidos	Reconocimiento de situaciones en que la cooperación con otros posibilita o facilita el cuidado personal y del otro, y la toma de decisiones. Diferenciación de acciones personales y grupales que facilitan la convivencia y el trabajo, de otras acciones que los dificultan (por ejemplo, ofrecer y escuchar razones, establecer acuerdos, etc., frente a negarse al diálogo, transgredir los acuerdos, entre otras).
--------------------------------------	--

OBSERVACIÓN: Los Objetivos y Aprendizajes seleccionados en esta propuesta se han tomado en forma textual del documento curricular. Corresponderá a cada docente contextualizarlos de acuerdo a las particularidades del grupo de estudiantes y de su propuesta.

ACTIVIDADES.

El trabajo de esta temática requerirá del registro previo de momentos y situaciones de juego de los niños en el patio, de modo de contar con material que permita la apertura del trabajo áulico. El docente puede realizar el registro, pero también existe la posibilidad de invitar a los estudiantes a tomar fotografías, filmaciones, elaborar afiches u otro tipo de producciones audiovisuales, en función de los materiales y equipamientos tecnológicos con que pueda contar la escuela. En caso de que se decida hacerlo conjuntamente con los estudiantes, es importante que se realice con propósitos y consignas claros. Sugerimos tener en cuenta estos aspectos para organizar la muestra de las imágenes:

- La exposición debería tener un hilo conductor, un sentido especial que puedan apreciar los estudiantes.
- Procurar un tamaño y una disposición de las imágenes, de manera que se visualicen claramente y favorezcan el debate y la reflexión.
- Destinar el tiempo suficiente para que los estudiantes aprecien las imágenes y a la vez se mantenga el foco de atención en ellas.

Primer Momento: CUANDO JUGAMOS EN EL PATIO...

Se dará inicio a esta actividad con la proyección de las imágenes obtenidas en los registros, siguiendo las pautas ya enunciadas.

A partir de algunos interrogantes (los que se sugieren u otros que el docente considere oportunos) se propiciará EL DIÁLOGO, procurando dar la palabra a cada uno de los estudiantes presentes:

Preguntas Problematizadoras:

¿Por qué eligen ese juego? ¿Quién decide a qué van a jugar en el patio? ¿Quién o quiénes establecen las reglas? ¿Qué reglas ya estaban? ¿Cuáles incorporaron? ¿Y si no están de acuerdo? ¿Cómo lo resuelven? ¿Dejo que otros compañeros participen del juego? ¿Ayudo a los compañeros que no saben jugar? Los juegos que jugamos: ¿están permitidos en la escuela?



Es importante que el docente procure registrar las expresiones de niños y niñas, poniendo el acento en el contenido que se proponía trabajar en esta actividad y que los aportes puedan conservarse para retomar estas conclusiones en otros encuentros (en hojas grandes de papel, filmaciones, registros de audio, etc.)

A modo de ejemplo, para el registro en papel:

CUANDO JUGAMOS EN EL PATIO...				
Los Juegos que jugamos (Colocar los nombres de los juegos)	¿Jugamos siempre con los mismos compañeros?	¿Compartimos los elementos?	¿Nos ponemos de acuerdo en cuáles van a ser las reglas del juego?	Si no estamos de acuerdo ¿Cómo lo resolvemos?

Segundo Momento: SEGUIMOS JUGANDO...

El propósito de esta actividad, es ampliar las posibilidades de experimentar otro tipo de juegos: LOS JUEGOS COOPERATIVOS. Por ello, se ha seleccionado a modo de ejemplo, un juego donde ningún participante queda eliminado del grupo y jugar es un desafío que debe ser resuelto por todos. Esta actividad puede desarrollarse a lo largo de varios encuentros y permite la articulación con el espacio de Educación Física, con lo cual ambos docentes pueden compartir la organización y desarrollo de los juegos. Inicialmente, los juegos pueden ser ofrecidos por los docentes pero también debieran brindarse oportunidades para que los estudiantes sugieran nuevos juegos con variedad de elementos.

Si es posible, tomar imágenes de lo que va aconteciendo durante los juegos para que luego sirvan de insumo para reflexiones posteriores.



JUEGO SELECCIONADO: SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS **CONSIGNAS**

Se disponen sillas en un círculo, igual al número de participantes.

- Los participantes empiezan en un círculo, cada uno con una silla.
- Se quita una silla y al compás de una música los participantes empiezan a bailar alrededor del círculo.
- Después de un rato se detiene la música y, en ese momento, cada uno busca sentarse en una silla.
- Al faltar una silla, alguien tiene que compartir un lado de la suya.
- Mientras va avanzado el juego, cada vez que se detenga la música se deberá quitar una silla.
- El grupo deberá organizarse para poder lograr al final del juego, por ejemplo, que 10 personas se sienten en 4 sillas.
- Si el grupo logra sentar tantas personas en 4 sillas, el éxito lo comparte todo el grupo.

Se podrá jugar tantas veces como permita el tiempo destinado a esta instancia y de acuerdo con el interés que manifiesten los participantes. La actividad puede realizarse primero por grupos pequeños (de a 6 u 8 niños), y luego armar el gran círculo de sillas para jugar con todos los participantes.

Al finalizar el juego, todo el grupo se reúne para conversar sobre lo acontecido. Es fundamental que el docente trate de registrar las expresiones de niños y niñas, de manera que pueda orientar el debate posterior sobre la experiencia de cada participante.

Se sugieren algunos interrogantes como:

¿Fue posible jugar entre todos? ¿Cómo hicieron para no caerse? ¿Qué acuerdos que necesitaron establecer?

¿Se respetaron las consignas (normas) dadas para el juego?

Del mismo modo, que en las instancias anteriores, se sugiere implementar alguna forma de registro de las conclusiones surgidas.

Tercer Momento: PASAR EL PUENTE JUNTOS.

Para este juego se necesitarán dos bancos suficientemente largos de madera o para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros.

Formar dos grupos de estudiantes.

El objetivo es pasar al otro lado del puente sin que se caiga ninguno de los compañeros. Se requerirá la ayuda de todos para conseguir el objetivo.

El primer integrante del grupo deberá subir al banco y permanecer de pie sin moverse. Luego el segundo deberá subir y colocarse al lado, sin que el compañero se caiga, y así sucesivamente hasta que todos se hayan subido, sin que nadie se caiga.

Al finalizar el juego, convocar a los estudiantes a que expresen y/o expliquen cómo lograron desplazarse sin caerse, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, etc.



Cuarto Momento: OTROS JUEGOS...

Proponer otros juegos cooperativos siguiendo los momentos de la actividad anterior: proponer el juego, dar las consignas, jugar, reflexionar sobre lo acontecido durante el juego

A medida que se realicen los juegos, podrá ampliarse la reflexión proponiendo a los estudiantes que revisen su desempeño en el juego y su aporte al grupo:



- Ayudé a mi grupo cuando...
- Podría haber ayudado al grupo si...
- Para la próxima vez yo podría...
- No me gusta que mis compañeros hagan...
- Me gusta cuando mis compañeros...



Quinto Momento: ACUERDOS PARA SEGUIR JUGANDO

La idea en esta actividad es poder volver sobre las fotos tomadas inicialmente y comparar con las fotos tomadas durante los juegos de modo de poder comparar aquellas actitudes que posibilitaron jugar a la mayoría de los estudiantes y aquellas que provocan su exclusión de los juegos.

Esta instancia puede ser provechosa para que los estudiantes hagan sus propuestas y pongan en palabras algunos acuerdos, teniendo presente la necesidad de contar con normas claras para poder jugar, que los juegos sean más inclusivos y con reglas que entre todos puedan sostener.

Preguntar a los estudiantes si pueden aportar alguna idea sobre qué se podría hacer para que todos puedan jugar y divertirse. Registrar esas ideas y proponerles que se transformen en un recordatorio (reglamento) para que las tengamos presentes.

Una opción podría ser la de conformar grupos y que en una hoja de papel, puedan plasmar sus aportes con la siguiente consigna:

“Elaboren tres reglas nos ayuden a:

- que puedan jugar todos los que quieran, niñas y niños.
- que cualquiera pueda salir del juego cuando tenga ganas sin perjudicar al equipo.
- que puedan jugar mis compañeros que nunca juegan (Pueden agregar más reglas si hubiera interés en el grupo de hacerlo).

Realizar una puesta en común, y cada grupo comunicará las reglas que elaboraron. El docente podrá orientar a los estudiantes para que observen las semejanzas y diferencias entre lo elaborado por cada grupo, para finalmente acordar entre todos lo que quedará escrito.

Finalmente, puede procederse a la redacción conjunta de un reglamento (puede ser en una hoja grande de papel afiche, cartulina, etc.) Elegir, entre todos, la manera en que se va exhibir, los lugares posibles para que permanezca a la vista de todos y organizar una presentación multimedia elaborada por los estudiantes con la posibilidad de comunicar a los otros grados el proceso realizado.



EVALUACIÓN.

Los registros y producciones realizadas en cada encuentro, son insumos muy valiosos para observar el proceso seguido por el grupo en general., como así también las observaciones que pueda hacer la docente.

A modo de ejemplo, se presentan instrumentos con algunos indicadores, que pueden ser utilizados para la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes. Cada docente podrá tomar aquellos indicadores que considere necesarios, quitar o agregar de acuerdo a la situación planteada. La información recogida con este instrumento debiera completarse con la interpretación que pueda hacer el docente de lo acontecido en las diferentes etapas y con otros dispositivos de evaluación que pueda haber seleccionado, por ejemplo: registros de observaciones (escritos, audios, imágenes, etc.), rúbricas, etc.

También sería esperable, que se pudieran enunciar algunos indicadores para revisar las decisiones que se tomaron y en qué medida contribuyeron al aprendizaje de los estudiantes. Es decir, evaluar la secuencia y la intervención del docente:

SUGERENCIAS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

EVALUACIÓN INDIVIDUAL: Entregar a cada estudiante una hoja de papel que tenga impresas las siguientes consignas:

EN LOS RECREOS DE ESTA SEMANA...

NOMBRE Y APELLIDO:.....

1. Nos vamos a tomar un momento para pensar en lo que pasó durante los recreos en esta semana. Para responder a estas preguntas, tienes que colorear la barra que está al lado de cada pregunta.

Si tu respuesta es:

MUCHO (Pinta las tres (3) partes de la barra)

BASTANTE (Pinta dos (2) partes de la barra)

POCO (Pinta una (1) parte de la barra)

- ¿Me gustó jugar con otros compañeros?

--	--	--

- ¿Me di cuenta si algún compañero no podía jugar?

--	--	--

- ¿Me animo a explicarle de forma respetuosa a los demás, lo que no me gusta?

--	--	--

- ¿Me animo a proponer reglas para jugar?

--	--	--

- ¿Pude seguir las reglas que habíamos acordado?

--	--	--

2. AHORA ES EL MOMENTO DE RESPONDER CON TUS PROPIAS PALABRAS:

¿Hay algo que cambió en tu forma de jugar, antes y ahora?

.....
.....

Muchas Gracias por tus respuestas

SUGERENCIAS PARA LA EVALUACIÓN DE LA SECUENCIA Y/O DE LA INTERVENCIÓN DEL DOCENTE

A modo de ejemplo:

- *¿La propuesta fue acorde a las particularidades de los estudiantes, el saber a abordar y al contexto socio cultural de los niños?*
- *¿Los aprendizajes seleccionados constituyeron realmente saberes relevantes para los estudiantes?*
- *¿Los materiales y recursos seleccionados fueron potentes para promover diferentes aprendizajes?*
- *¿Hubo coherencia entre las actividades propuestas y los contenidos seleccionados?*
- *¿Cómo contribuyó la organización del tiempo, el espacio y los agrupamientos al aprendizaje de los estudiantes?*
- *¿Los indicadores e instrumentos definidos para la evaluación, fueron de utilidad para retroalimentar el proceso, reconocer dificultades y potenciar avances?*
- *¿Las interacciones entre las intervenciones docentes y las acciones de los estudiantes han logrado los efectos previstos? , etc.*

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- Díaz Lagares, Estela. (2009). Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 128. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd128/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>
- Educación Física. Recursos didácticos. Juegos Cooperativos. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en: <http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa. (2012) *Diseño Curricular de Educación Primaria 2011-2020*. Córdoba. Argentina: Autor. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en: http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ_Primary-23-02-2018.pdf
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa. (2016) *Secuencia Didáctica. Reflexiones sobre sus características y aportes para su diseño*.

Córdoba. Argentina: Autor. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en:
<http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/2016-Docs/SD-2.pdf>

- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa. (2017) Programa Nuestra Escuela. Documento de Acompañamiento N° 11. El diseño de *secuencias didácticas y la reflexión sobre su gestión*. Córdoba. Argentina: Autor. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/PNFP/Asesoramiento/Acompanamiento.php>
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa. (2017) Programa Nuestra Escuela. Documento de Acompañamiento N° 12. *Aprendizaje Emocional y Social: aportes para pensar desde la escuela*. Córdoba. Argentina: Autor. Consultado el 20 de Febrero de 2018. Disponible en: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/PNFP/Asesoramiento/Acompanamiento.php>

**Elaboración: Gabriela Cesar
Equipo Técnico Ciencias Sociales y Humanidades
Área de Desarrollo Curricular
Subsecretaría de Estado de Igualdad y Calidad Educativa.**