

Ministerio de  
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA  
PROVINCIA DE  
CÓRDOBA

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE ESTADO DE PROMOCIÓN DE IGUALDAD Y CALIDAD  
EDUCATIVA

Colección

*Pensar la enseñanza, tomar decisiones*

**EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TERCER GRADO**

**ESPACIO CURRICULAR: IDENTIDAD Y  
CONVIVENCIA**

**PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO  
DIDÁCTICO**

ÁREA DE DESARROLLO CURRICULAR

## A MODO DE INTRODUCCIÓN

### El por qué y el para qué de esta Colección

Esta planificación forma parte de una Colección que hemos denominado **PENSAR LA ENSEÑANZA, TOMAR DECISIONES**, integrada por diversos materiales de desarrollo curricular producidos por los equipos técnicos del Área de Desarrollo Curricular de esta Subsecretaría, así como por especialistas y docentes invitados a participar, con el propósito de acompañar a las instituciones y a los docentes en los procesos de implementación del Diseño Curricular y su resignificación en contexto.

La Colección está destinada a compartir algunas **propuestas posibles de planificación de la enseñanza para distintos grados y espacios curriculares de la Educación Primaria**. **Se han incluido, además, algunos desarrollos didácticos con el propósito de mostrar algunas alternativas de implementación en cuanto a actividades de aprendizaje, intervenciones docentes, modalidades de organización y gestión de la clase, recursos.**

Todos los materiales que integran esta serie han sido producidos a partir de algunas intencionalidades claves:

- ◆ Recuperar los aportes y decisiones didácticas que han sido construidos con directivos y docentes en las diferentes instancias de capacitación. En este sentido, algunas de las planificaciones retoman propuestas elaboradas colectivamente en los encuentros de trabajo con maestros de la provincia de Córdoba.
- ◆ Enfatizar la importancia de entender el proceso de planificar como estrategia de *organización del tiempo didáctico* y como instancia de *toma de decisiones* que implica reflexionar sobre el objeto de enseñanza y aprendizaje, las finalidades formativas de cada espacio curricular, los sujetos destinatarios, los contextos, las condiciones de enseñanza, los modos de intervención docente.
- ◆ Priorizar aquellos saberes que, en tanto orientadores y organizadores de la enseñanza en cada espacio curricular, *“actúan como referentes de la tarea docente pues son indicativos de las experiencias educativas que se han de propiciar para contribuir al desarrollo, fortalecimiento y ampliación de la posibilidades expresivas, cognitivas y sociales de los estudiantes”* (Diseño Curricular de la Educación Primaria, p. 17).

- ◆ Mostrar diversas alternativas que permitan visualizar de qué manera podrían articularse los contenidos involucrados en los aprendizajes esperados en cada espacio curricular, a fin de evitar la fragmentación y favorecer experiencias educativas integrales, culturalmente situadas, que enriquezcan las trayectorias personales, escolares y sociales de los estudiantes.
- ◆ Compartir con los maestros diversos modos de organizar, secuenciar y abordar los aprendizajes y contenidos seleccionados, así como la previsión de estrategias y recursos que contribuyan a generar ambientes de aprendizaje que permitan que *todos* los niños puedan desarrollar sus potencialidades.

**Estos materiales no constituyen una propuesta cerrada ni mucho menos incuestionable. Tampoco pretenden constituirse en ejemplos a seguir, ya que no los anima una intención prescriptiva. El propósito es que lleguen a las escuelas para entrar en diálogo con lo producido por los equipos directivos y docentes, para generar discusión, para suscitar ideas superadoras. Y esto es así, porque cada aula es *“el espacio donde el docente, a partir de sus saberes disciplinares, pedagógicos e institucionales, y de acuerdo con las demandas de cada grupo-clase, toma decisiones sobre su propia práctica profesional y sobre el aprendizaje de sus estudiantes”* (Diseño Curricular de la Educación Primaria, pp. 12-13).**

## PRESENTACIÓN

La presente propuesta constituye un modelo, una forma posible, entre otras –situadas y contextualizadas-, de organizar el proyecto de trabajo anual o el plan anual del maestro, que tienen como propósito la implementación del diseño curricular.

En los espacios curriculares *Identidad y Convivencia* (del primer ciclo de Educación Primaria) y *Ciudadanía y Participación* (del segundo ciclo de Educación Primaria) se han operado innovaciones que ameritan acompañar los procesos de implementación del currículum, dando lugar a documentos de desarrollo curricular.

Estos espacios curriculares presentan la particularidad de haber sido diseñados en función de temas estructurantes o tópicos generativos, a partir de los cuales se abordan los aprendizajes y saberes propios del espacio: conocer las normas que regulan el campo cultural del tópico en cuestión, comprender los procesos históricos sociales y culturales que se desarrollaron con relación al mismo, valorar críticamente las prácticas sociales y subjetivas que determinan esas experiencias culturales, descubrir cómo contribuyen a construir identidades y ejecutar acciones de intervención en el ámbito, adecuadas a las posibilidades personales, escolares y comunitarias.

Estos Temas o tópicos<sup>1</sup>, que refieren a diferentes ámbitos, recuperan temas relevantes susceptibles de generar interés en los estudiantes y son aptos para habilitar la reflexión: requieren organizar la propuesta de enseñanza tomando en consideración aprendizajes y contenidos pertinentes a cada uno de los ejes y - a los fines de enriquecer el aprendizaje-, ser ampliados y complementados con otros espacios curriculares, en tanto aportan perspectivas que se traducen también en acciones de participación efectivas y posibles en cada escuela y para cada grupo de estudiantes.

En este trabajo, presentamos una planificación anual que constituye un ejercicio de organizar didácticamente el espacio. Por ello, se encontrarán sugerencias generales sobre metodología, recursos y evaluación. En relación con los recursos, están a disposición de los docentes las webgrafías elaboradas por este equipo técnico (para cada uno de los espacios), que aportan fundamentalmente recursos para trabajar en el aula.

Estas acciones de desarrollo curricular se proponen contribuir a la innovación en el campo de la enseñanza de aprendizajes ineludibles para la inclusión y la participación de niños y jóvenes.

## OBJETIVOS GENERALES

- Conocer y valorar el propio cuerpo, con respeto por la propia intimidad y la de los demás.
- Avanzar progresivamente en la construcción de una imagen positiva de sí mismo.
- Reconocer aspectos comunes y diversos en las identidades personales, grupales y comunitarias, en el marco de la construcción socio-histórica de las mismas.

---

<sup>1</sup> Se entiende por tópico generativo una herramienta para estimular y facilitar el acceso a los nuevos conocimientos por parte de los estudiantes. Los tópicos generativos son conceptos, ideas, temas, etc., centrales del dominio de conocimiento de una disciplina y deben proveer conexiones y variedad de perspectivas en un grado suficiente como para apoyar el desarrollo de comprensiones profundas de los estudiantes. Además, el tópico generativo debe resultar de interés para los estudiantes y docentes, debe poder vincularse con facilidad con las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes y permitir ser abordado a través de una gran variedad de medios (Stone Wiske, 1999).

- Incorporar hábitos y actitudes de cuidado de sí mismo y de los otros, incluyendo prácticas de higiene preventiva y uso adecuado de materiales y espacios de trabajo.
- Valorar la práctica del diálogo como herramienta para afrontar conflictos en la comunidad educativa, en otros ámbitos y situaciones, y para discutir temas relacionados con normas, valores y derechos.
- Participar crecientemente en la deliberación sobre normas de convivencia que regulan la vida colectiva y asumir el compromiso de respetarlas y hacerlas respetar.
- Ejercitar prácticas escolares de participación, avanzando gradualmente hacia la autonomía, la responsabilidad y la solidaridad que caracterizan el ejercicio democrático de la ciudadanía.
- Reflexionar, con criticidad creciente y apertura a la deliberación argumentativa, sobre aspectos morales de la vida cotidiana.
- Aproximarse sistemáticamente a las nociones básicas del derecho, el conocimiento de los Derechos Humanos y, especialmente, los Derechos del Niño, junto con los procedimientos a su alcance para reconocerlos, ejercitarlos y defenderlos en la vida cotidiana. Desarrollar actitudes crecientemente responsables en relación con el cuidado y la protección del ambiente.
- Aproximarse reflexivamente a las nociones de libertad, paz, solidaridad, igualdad, justicia, responsabilidad y respeto a la diversidad, en contraste con situaciones de injusticia, desigualdad o violencia, entre otras, a partir de vivencias personales y lectura de contextos cercanos y lejanos.
- Acrecentar la autonomía de decisión y actuación en las actividades cotidianas del aula, en vista a los requerimientos del Segundo Ciclo de Educación Primaria.

**FORMATOS:** “En relación con **los formatos**, sería recomendable que se discuta al interior de los equipos docentes cuál de ellos (unidades didácticas, proyectos, secuencias didácticas, talleres, u otros) se van a adoptar y por qué, si habrá variaciones en función de los espacios curriculares, del proyecto educativo de la escuela, de los estudiantes, entre otros factores a considerar. Por otra parte, es importante tener presente que dichos formatos no constituyen moldes ni estructuras rígidas. Los equipos directivos y docentes deben comprender que cada uno de ellos puede brindar mayores posibilidades de organización de la tarea en determinado momento del año, para algunos grupos más que para otros, o para el trabajo en determinado espacio curricular.”

(Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa DISEÑO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA. 2010-2015. Pág.19).

**METODOLOGÍA:** “Se sugiere una **estructura didáctica** común para las actividades de enseñanza, que pueden tomar diferentes formas y modalidades. Se propicia una enseñanza basada en el análisis de situaciones presentadas por el docente o aportadas por los estudiantes, que suscite en ellos una reflexión activa desde sus propios marcos interpretativos.(...) problematizar, es decir, construir un problema compartido para reflexionar, en donde sea posible analizar las representaciones y criterios de acción de cada sujeto y vincularlos con los contenidos de enseñanza. (...) el trabajo a partir de conflictos situados ha de permitir un diálogo participativo,(...) adoptando el problema como propio y buscando alternativas argumentales de resolución”

(Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa DISEÑO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA. 2010-2015. Pág. 215)

**EVALUACIÓN:** “Si se pretende evaluar el aprendizaje de conceptos del espacio curricular, el instrumento a utilizar puede ser una situación semejante a la que se usó para la enseñanza; es decir, volver a discutir un caso tomado de una película, una anécdota, una noticia, un cuento, etc. y ver si los contenidos enseñados se incorporan en las

argumentaciones de los estudiantes. El criterio básico es garantizar el *isomorfismo* entre la enseñanza y la evaluación." (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa DISEÑO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA. 2010-2015. pp. 214 - 215).

TEMAS ESTRUCTURANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES / CONTENIDOS	TIEMPO APROXIMADO	RECURSOS
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>				
<b>EL DIÁLOGO</b>	Participar de prácticas dialógicas como modo de expresión personal y como facilitadoras de la convivencia con otros.	<b>REFLEXIÓN ÉTICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterización y reconocimiento de <b>diferentes tipos de conflictos en la vida personal, escolar y extraescolar</b>, y exploración de <b>diferentes modos de resolución</b>.</li> <li>• Ejercicio del <b>diálogo como modo de enriquecimiento intersubjetivo y herramienta de conocimiento</b> de sí mismo y de los demás.</li> </ul>	4 Encuentros	Consultar en la Webgrafía de Educación Primaria. <a href="http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php">http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php</a>
		<b>CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio del <b>derecho a expresarse y ser escuchado</b>, junto con la reflexión grupal sobre los posibles efectos sociales del ejercicio público de la palabra.</li> </ul>		
<b>CONVIVENCIA GRUPAL</b>	Participar reflexivamente en la construcción de pautas y acuerdos que contribuyan a una convivencia democrática entre pares y con los adultos.  Establecer vínculos de compañerismo, cooperación y respeto con las personas de la comunidad escolar.	<b>REFLEXIÓN ÉTICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de situaciones en que la <b>cooperación con otros</b> posibilita o facilita el cuidado personal y del otro, y la toma de decisiones.</li> </ul>	6 Encuentros	
		<b>CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de símbolos que expresan identidades grupales propias y de otros.</li> </ul>		
		<b>DERECHOS Y PARTICIPACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciación de <b>acciones personales y grupales que facilitan la convivencia y el trabajo</b>, 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).</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de las <b>normas escritas de la escuela</b>; vinculación con su origen, sentido, utilidad y las sanciones previstas en cada caso.</li> <li>• Participación en la elaboración de <b>acuerdos de convivencia</b> para el aula.</li> </ul>		
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>				
<b>EL JUEGO</b>	Reconocer y ejercitar través de situaciones lúdicas, algunas disposiciones que contribuyan al logro de objetivos individuales o grupales.	<p><b>REFLEXIÓN ÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de <b>disposiciones necesarias para conseguir objetivos individuales y grupales</b> en relación con la tarea escolar y otros proyectos (por ejemplo, claridad de objetivos, autoestima, esfuerzo de voluntad, capacidad de negociación y compromiso afectivo).</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación y análisis de <b>situaciones de maltrato, actitudes prejuiciosas o discriminatorias</b> que los niños observan o en las cuales participan.</li> </ul> <p><b>DERECHOS Y PARTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de <b>actividades que resulta conveniente y provechoso realizar en forma cooperativa</b> con otras que requieren de una realización individual (por ejemplo, tareas escolares, juegos deportivos, actividades familiares).</li> </ul>	6 Encuentros	Consultar en la Webgrafía de Educación Primaria. <a href="http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php">http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php</a>
<b>APRENDER A ELEGIR</b>	Reflexionar acerca de las valoraciones que orientan sus propias elecciones y de la necesidad de respetar las diferencias de valoración con los otros.	<p><b>REFLEXIÓN ÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación crítica de <b>mensajes subyacentes en diferentes soportes del entorno cultural</b> (literarios, audiovisuales, musicales, entre otros) y análisis de las valoraciones presentes en sus contenidos.</li> <li>• Respeto valoración de las <b>diferencias interpersonales, diversidad de identidades y proyectos de vida</b> que coexisten en diferentes contextos cercanos y lejanos.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterización de <b>distintas elecciones personales</b> y evaluación de las riquezas y desafíos que implican (por ejemplo, elección de juegos, elección de amigos, opciones de uso de tiempo libre, elección de actividades formativas extraescolares, etc.).</li> </ul>	4 Encuentros	

**TERCER TRIMESTRE**

<p><b>LOS HÁBITOS Y RITMOS COTIDIANOS</b></p>	<p>Incorporar algunos hábitos y prácticas sociales que contribuyan al cuidado de sí mismo y de los demás, y del medio ambiente</p>	<p><b>REFLEXIÓN ÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciación entre <b>hábitos que favorecen la salud</b> y hábitos que la perjudican (en la alimentación, en la actividad física y social, en el esparcimiento, en la higiene personal, en el control médico, entre otros).</li> </ul>	<p>4 Encuentros</p>	<p>Consultar en la Webgrafía de Educación Primaria.  <a href="http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php">http://www.igualdadycalidadcb.a.gov.ar/SIPEC-CBA/webgrafia primaria.php</a></p>
<p><b>DERECHOS Y PARTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis y evaluación de <b>hábitos y prácticas sociales que favorecen u obstaculizan el cuidado del ambiente</b>, en ámbitos cercanos y lejanos.</li> </ul>				
<p><b>LOS DERECHOS Y RESPONSABILIDADES</b></p>	<p>Iniciar el conocimiento de los derechos aspectos básicos de los Derechos Humanos y los Derechos del Niño.</p> <p>Reflexionar sobre las situaciones de injusticia, desigualdad o violencia y las acciones que pueden contribuir a revertirlas.</p>	<p><b>REFLEXIÓN ÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximación reflexiva a las <b>nociones de libertad, paz, solidaridad, igualdad, justicia, responsabilidad y respeto a la diversidad</b>, en contraste con situaciones de injusticia, desigualdad o violencia, entre otras, a partir de vivencias personales y lectura de contextos cercanos y lejanos.</li> </ul>	<p>6 Encuentros</p>	
<p><b>DERECHOS Y PARTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximación al conocimiento de <b>aspectos básicos de los Derechos Humanos y los Derechos del Niño</b>, de su cumplimiento y violación en distintos contextos cercanos y lejanos y de las herramientas institucionales a las que se puede apelar en busca de justicia.</li> </ul>				



# DESARROLLO DIDÁCTICO SEGUNDO TRIMESTRE

## TEMA ESTRUCTURANTE: EL JUEGO



## UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS EN EL RECREO

### APRENDIZAJES Y CONTENIDOS SELECCIONADOS

#### OBJETIVOS de ENSEÑANZA

- 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.
- Establecer vínculos de compañerismo, cooperación y respeto con las personas de la comunidad escolar.

## APRENDIZAJES Y CONTENIDOS SELECCIONADOS

ESPACIO CURRICULAR: IDENTIDAD Y CONVIVENCIA			
TEMA ESTRUCTURANTE	EL JUEGO		
Ejes	Reflexión Ética	Construcción de Identidades	Derechos y Participación
<b>Aprendizajes y contenidos seleccionados</b>	Identificación de <b>disposiciones necesarias para conseguir objetivos individuales y grupales</b> en relación con la tarea escolar y otros proyectos (por ejemplo, claridad de objetivos, autoestima, esfuerzo de voluntad, capacidad de negociación y compromiso afectivo).	Identificación y análisis de <b>situaciones de maltrato, actitudes prejuiciosas o discriminatorias</b> que los niños observan o en las cuales participan.	Comparación de <b>actividades que resulta conveniente y provechoso realizar en forma cooperativa</b> con otras que requieren de una realización individual (por ejemplo, tareas escolares, juegos deportivos, actividades familiares).  Reconocimiento de las <b>normas escritas de la escuela</b> ; vinculación con su origen, sentido, utilidad y las sanciones previstas en cada caso.  Participación en la elaboración de <b>acuerdos de convivencia</b> para el aula.

### ACTIVIDAD 1: ¿JUGAMOS?

*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 a partir de una motivación adecuada, 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 adecuados, 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.

#### APRENDIZAJE SELECCIONADO:

- Identificación de **disposiciones necesarias para conseguir objetivos individuales y grupales** en relación con la tarea escolar y otros proyectos (por ejemplo, claridad de objetivos, autoestima, esfuerzo de voluntad, capacidad de negociación y compromiso afectivo).

### 1° MOMENTO

#### Proyección y/o exposición de las imágenes registradas

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

### 2° MOMENTO

#### Diálogo y Reflexión

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 disparadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué eligen ese juego?</li> <li>• ¿Quién decide a qué van a jugar en el patio?</li> <li>• ¿Quién o quienes establecen las reglas? ¿Qué reglas ya estaban? ¿Cuáles incorporaron?</li> <li>• ¿Y si no están de acuerdo? ¿Cómo lo resuelven?</li> <li>• ¿Dejo que otros compañeros participen del juego?</li> <li>• ¿Ayudo a los compañeros que no saben jugar?</li> <li>• Los juegos que jugamos: ¿están permitidos en la escuela?</li> </ul>
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3° MOMENTO

#### Puesta en común

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. Es importante 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:

<b>JUEGOS:</b> (Colocamos los nombres de los juegos)	<b>CUANDO JUGAMOS EN EL PATIO...</b>			<b>Si no estamos de acuerdo ¿Cómo lo resolvemos?</b>
	<b>¿Jugamos siempre con los mismos compañeros?</b>	<b>¿Compartimos los elementos?</b>	<b>¿Nos ponemos de acuerdo en cuáles van a ser las reglas del juego?</b>	
<b>VIEJITO</b>				
<b>ESCONDIDAS</b>				
<b>AL ELÁSTICO</b>				



## ACTIVIDAD 2: SEGUIMOS JUGANDO...

### APRENDIZAJES SELECCIONADOS:

- Comparación de **actividades que resulta conveniente y provechoso realizar en forma cooperativa** con otras que requieren de una realización individual (por ejemplo, tareas escolares, juegos deportivos, actividades familiares).

*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.*

### JUEGO SELECCIONADO

#### SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

#### 1° MOMENTO

Explicación de las consignas de juego.

#### 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.

## 2° MOMENTO

**¡A jugar!**

*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.*

## 3° MOMENTO

**Puesta en común**

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 sugiere el siguiente organizador posible:*

<b>JUEGO: SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS</b>	
Estrategias que utilizaron.	
Acuerdos que necesitaron establecer.	
Si fue posible trabajar entre todos.	
Si se respetaron las consignas (normas) dadas para el juego.	



## Para seguir jugando

- ◆ Otros juegos cooperativos, para continuar trabajando sobre esta temática.

- **Juegos cooperativos. Desafíos físicos sin competición.** Disponible en <http://www.terra.es/personal4/lapeonza/coopera.htm>. Recuperado el 8 de julio de 2012.
- **Juegos Cooperativos y Juegos para la paz.** Dossier de actividades que fomentan el juego cooperativo como medio para el desarrollo de capacidades como la comunicación, empatía, solidaridad, entre otras, superando la competencia y el individualismo. Disponible en <http://www.educapaz.org/publicaciones.html> Recuperado el 8 de julio de 2012.
- **Juegos cooperativos. Propuestas para estimular el trabajo cooperativo, que requieren, en principio, que cada uno pueda pedir y ofrecer ayuda, aceptar complementar y complementarse con otro/s, pasar del yo al nosotros...** Conjunto de propuestas ilustradas con guías para trabajar en el aula. Disponible en [http://www.educ.ar/recursos/ver?rec\\_id=91186](http://www.educ.ar/recursos/ver?rec_id=91186). Recuperado el 8 de julio de 2012.

## ACTIVIDAD 3: LOS JUEGOS Y LAS REGLAS DE LA ESCUELA

### APRENDIZAJE SELECCIONADO:

- Reconocimiento de las **normas escritas de la escuela**; vinculación con su origen, sentido, utilidad y las sanciones previstas en cada caso.

### 1° MOMENTO

#### Búsqueda de información

Para esta actividad, les asignaremos a los niños y niñas una tarea referida a las normas que ya existen en la escuela: la búsqueda de un reglamento consultando a los adultos de referencia (otros docentes, directivos, auxiliares, etc.).

Preguntas disparadoras:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Habrá en la escuela un reglamento escrito, que nos diga a qué (o de qué forma) se puede jugar o si hay juegos (o formas de jugar) que están prohibidos en los recreos?</li> <li>- ¿A quién podremos consultarle?</li> </ul>
-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En caso de que la escuela no contara con un reglamento, es posible recuperar lo que saben los niños:

- **-¿Qué nos dicen los/ maestros/as (personal directivo, auxiliares, etc.) cuando jugamos en el patio?**

## 2° MOMENTO

### Reflexiones sobre las normas

Con la información obtenida, reflexionamos con los estudiantes sobre las normas ya establecidas y su función.

*Se sugieren algunas preguntas de manera que el docente pueda orientar el debate ( registrar a medida que vayan surgiendo las opiniones):*

Preguntas orientadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Para qué se habrá elaborado este reglamento?</li> <li>• ¿Quién o quiénes lo elaboraron?</li> <li>• ¿Qué pasará si no cumplimos las reglas?</li> <li>• Si cumplimos las reglas: ¿la vamos a pasar mejor?</li> <li>• Los juegos que jugamos: ¿están permitidos en la escuela?</li> </ul>
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



### 3° MOMENTO

#### Puesta en común

En este momento, se puede realizar la **lectura de las opiniones** que se fueron registrando y proponer a los estudiantes **el registro -en sus cuadernos o carpetas de clase- de estas conclusiones.**

Otra opción y teniendo en cuenta estas producciones, podría ser la de sugerir a los estudiantes la **escritura de recomendaciones** para los juegos en el patio, destinadas a compañeros de otros grados.



#### ACTIVIDAD 4: RECREAR LAS REGLAS

##### APRENDIZAJE SELECCIONADO:

- Participación en la elaboración de **acuerdos de convivencia** para el aula.

El propósito de esta actividad es el de invitar a los estudiantes a elaborar un nuevo reglamento que contemple tanto lo que ya estaba fijado en la escuela, como otros aspectos que no habían sido tenidos en cuenta. 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.

## 1° MOMENTO

### Conformación de los grupos de trabajo

Una posibilidad para organizar el trabajo puede ser la conformación de grupos, tratando de que se involucren tanto niñas como niños en cada uno. Una manera interesante para formarlos puede ser a través de juegos mezcladores. Por ejemplo: repartir cartones con diferentes colores (números, imágenes, etc.) y agruparse de acuerdo con quienes tengan los cartones del mismo color.

## 2° MOMENTO

### Elaboración de reglas de juego

El trabajo de cada grupo se organizará con la siguiente consigna:

Elaboren tres reglas para el nuevo reglamento y que esas 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).

Se sugiere este organizador, de manera que se puedan registrar las producciones de los estudiantes.

Entregar a cada grupo una hoja de papel, (tamaño A4 u Oficio) donde deberán redactar:

Grupo.... (nombres de los integrantes)

Reglas:

- 1.
- 2.
- 3.

### 3° MOMENTO

#### Puesta en común

Realizaremos 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 en lo elaborado por cada grupo, para finalmente redactar el reglamento del aula.*

### 4° MOMENTO

#### Elaboración del Reglamento para los juegos en el recreo

Redacción conjunta de un reglamento (puede ser en una hoja grande de papel afiche, cartulina, etc.) que se convertirá de ahora en adelante en *"Nuestro Reglamento..."*, *"El reglamento de 3° Grado..."*. Elegir, entre todos, la manera en que se va exhibir, los lugares posibles para que permanezca a la vista de todos, etc.

#### SUGERENCIAS PARA LA EVALUACIÓN

Revisar los logros alcanzados y visualizar los aspectos en los que se hace necesario continuar trabajando puede llevarse a cabo a través de producciones individuales y/o grupales donde los niños y niñas pongan en palabras lo que aprendieron después de jugar y reflexionar sobre sus juegos.

Los registros y producciones realizadas en cada encuentro, son insumos muy valiosos para observar el proceso seguido por el grupo en general. La mirada también debe incluir a la intervención docente, como factor fundamental para el logro de los objetivos propuestos.

Algunos criterios que pueden orientar la evaluación pueden ser:

- Grado de participación de los estudiantes en las propuestas.
- Respeto a las consignas de trabajo
- Respeto a las normas acordadas en la escuela.
- Disposición para el trabajo grupal

**Se incluye en esta propuesta un instrumento que podrá ser de utilidad para observar los avances de cada estudiante:**

**EN LOS RECREOS DE ESTA SEMANA...**

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

**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)

--	--	--

**EN LOS RECREOS DE ESTA SEMANA...**

**¿Me gustó jugar con otros compañeros?**

--	--	--

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

--	--	--

**¿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**

**Para seguir jugando y acordando...**

**Se sugieren algunas propuestas como:**

- **Crear una JUEGOTECA**, con juguetes u otros materiales que puedan ser utilizados durante todo el año para juegos en el patio. A modo de ejemplo se mencionan: dados gigantes, pelotas de trapo, elásticos, sogas u otros elementos seleccionados por los estudiantes.
- **CATÁLOGO DE JUEGOS**: Tarjetones donde se explican los juegos que pueden ser los ya conocidos o creados por los estudiantes, donde se explican sus modalidades y reglas, y que también puedan ser compartidos con otros grados...



## ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE ESTA PROPUESTA

La propuesta de Unidad Didáctica presentada constituye un modo de acompañar la implementación del espacio curricular *Identidad y Convivencia* en Tercer Grado del Primer Ciclo de la Educación Primaria. De ninguna manera es prescriptiva, sino sólo un ejemplo de cómo organizar la enseñanza desde el espíritu que anima el Diseño Curricular, por una parte, y los aprendizajes y contenidos que componen el Espacio Curricular, por otra. La aspiración es que cada docente, en cada aula, contextualice y reformule esta propuesta a fin de sostener la singularidad que la enseñanza situada requiere.

Para comenzar a desarrollar algunas reflexiones en torno a la propuesta presentada, tomaremos como punto de partida el Diseño Curricular de Educación Primaria:

*“El desarrollo curricular de este espacio reconoce nuevas definiciones y especificaciones a partir de la aprobación de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para la Formación Ética y Ciudadana, a nivel nacional. En este sentido, la Provincia de Córdoba incorpora como espacios curriculares específicos Identidad y Convivencia en el Primer Ciclo y Ciudadanía y Participación en el Segundo Ciclo. Las denominaciones adoptadas establecen las prioridades de cada etapa del proceso formativo, al mismo tiempo que dan cuenta de las continuidades con los niveles previo y posterior.*

*“En el Segundo Ciclo, Ciudadanía y Participación inicia los procesos que favorecen la construcción de la Ciudadanía activa, el desarrollo del pensamiento crítico, el acercamiento a estructuras político-jurídicas, a procesos identitarios de mayor complejidad y al conocimiento y ejercicio de los derechos y las responsabilidades en la vida social, especificados en los Núcleos de Aprendizaje Prioritario para el Segundo Ciclo y articulados a la enseñanza de otras áreas del currículum.”*

*En muchos tramos de la historia escolar, las enseñanzas sobre educación moral y pautas para la participación cívica se dieron en forma asistemática, a través de rituales y discursos, mediante reglamentaciones de los hábitos y fomento constante de actitudes consideradas valiosas para la convivencia en sociedad. La explicitación de contenidos de enseñanza favorece, en este caso, el pasaje del currículo oculto al currículo prescripto e invita a diseñar propuestas didácticas que fomenten la criticidad, la creatividad y el compromiso de los estudiantes. Lejos de intentar moldearlos o manipularlos, la intención es ofrecerles herramientas para que tomen decisiones sobre su propia vida y sus relaciones con la sociedad que integran, pues la escuela puede ayudar a que cada cual se sienta partícipe de la vida comunitaria y artífice de proyectos cooperativos que permitan construir una sociedad más justa, inclusiva y solidaria” (p. 206).*

Todas las propuestas curriculares del campo de la Ciudadanía y las Humanidades, se organizan, para su enseñanza, desde **temas estructurantes o tópicos generativos**<sup>2</sup>. En el caso del presente trabajo el tema que estructura la enseñanza es **el Juego**.

---

<sup>2</sup> Se entiende por tópico generativo una herramienta para estimular y facilitar el acceso a los nuevos conocimientos por parte de los estudiantes. Los tópicos generativos son conceptos, ideas, temas, etc., centrales del dominio de conocimiento de una disciplina y deben proveer conexiones y variedad de perspectivas en un grado suficiente como para apoyar el desarrollo de comprensiones profundas de los estudiantes. Además, el tópico generativo debe resultar de interés para los estudiantes y docentes, debe poder vincularse con facilidad con las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes y permitir ser abordado a través de una gran variedad de medios (Stone Wiske, 1999).

*"La enseñanza de este espacio curricular admite diferentes tipos de proyectos y modalidades. Por un lado, hay numerosas situaciones cotidianas que se abordan espontáneamente. El docente responde a la situación con intervenciones que elabora en el momento y que, a veces, se reducen a algunas palabras, y otras requieren decisiones mayores. Al mismo tiempo, el abordaje formativo de situaciones recurrentes demanda elaborar proyectos más complejos y extensos, que pueden asociarse al trabajo de enseñanza en otras áreas o tener autonomía; pueden durar cierto número de semanas o convertirse en actividades permanentes de todo el ciclo lectivo. Puede tratarse de proyectos sustentados en el juego, en la organización de las tareas habituales del aula, en la tematización de algunos conflictos, en formular y experimentar una norma acordada por el grupo, entre otras posibilidades. En cualquier caso, la tarea didáctica requiere vincular cada propósito y expectativa con los medios y modalidades de enseñanza que se adoptarán para llevarlos a cabo" (p.223).*

Revisemos ahora, algunas consideraciones sobre el tema o tópico estructurante de esta Unidad Didáctica:

*"El juego, en sus múltiples formas, es una herramienta eficaz para la integración grupal y el desarrollo personal.*

- *Si el juego ha sido, en la experiencia escolar de los estudiantes, una actividad central del Jardín, en la que se implicaba la relación con sus maestras, no puede quedar relegado, en el Primer Ciclo, al breve tiempo de los recreos. El juego compartido con los y las docentes ofrece ricas oportunidades para darse a conocer, para pensar las reglas y códigos de convivencia escolar, para explorar modos de integrarse al grupo.*
- *Jugar por jugar, disfrutar, crear y recrearse, son medios para el desarrollo de una vida plena, no siempre presentes en la cotidianeidad de los niños fuera de la escuela. Por eso mismo, ésta debe proveer oportunidades de jugar, tanto en los recreos como en horas de clase.*
- *La violencia, el maltrato, la competencia por imponerse a los demás son problemáticas que suelen expresarse en el juego espontáneo, que permite a los niños recrear y elaborar lo que viven y observan en su experiencia social. Es importante que cada docente tome estas expresiones lúdicas como fuente de información, sin juzgarlas ni condenarlas anticipadamente, para proponer un pasaje paulatino a juegos orientados hacia valores y actitudes de convivencia pacífica y solidaria.*
- *Es conveniente distinguir los juegos violentos de aquellos en que solamente hay un exceso de energía que el grupo de niños necesita descargar, considerando que los ritmos corporales infantiles son distintos de los de los adultos" (Diseño Curricular de la Educación Primaria, p. 212).*