



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Fomentando la buena convivencia escolar a través del Juego, el Deporte y la Comunicación

(Propuesta Didáctica)



Descripción: La siguiente propuesta didáctica se enmarca en una secuencia que el docente podrá abordar desde el aula con la intencionalidad de fomentar un buen clima intra e inter áulico, estimulando el desarrollo competencial para mejorar los procesos de comunicación y estimular la reflexión en torno a todo lo referente a lo vincular.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Fundamentación

La sana convivencia es fundamental en las instituciones escolares para generar espacios armónicos de trabajo, para que los estudiantes comprendan cuál es la mejor forma de convivir en una sociedad, mediante el respeto y el cuidado del otro ya que a convivir se aprende en cada espacio que se comparte en relación.

El aprendizaje de las habilidades sociales se da por la intencionalidad en el abordaje de las situaciones cotidianas que se presentan en las instituciones.

Actividades y espacios para trabajar este tema tan importante en la sociedad actual son fundamentales.

Los modos de relacionamiento interpersonal entre los distintos actores de la comunidad educativa y de resolución de conflictos entre los mismos, son un claro modelo de aprendizaje para los estudiantes.

Mediante el juego el niño establece distintos vínculos con la realidad que vive, otorgándole sentido y significado, es por ello que en esta propuesta el mismo se ofrece como disparador de la secuencia y forma parte de cada actividad.

Por otro lado, la palabra puesta en práctica, facilita el desarrollo de la expresión y genera en el adulto referente otro tipo de entendimiento ante el niño.

El juego y el deporte son herramientas que permiten analizar comportamientos en diversos ámbitos, tales como cognitivos, motrices, lúdicos, afectivos, éticos, relacionales, comunicativos y sociales, lo que los convierte en contenidos apropiados para mejorar la convivencia escolar.



Espacios: De Comunicación y de Desarrollo Personal

Competencias generales:

- Competencia en Ciudadanía local, global y digital.
- Competencia en relacionamiento con los otros.
- Competencia en comunicación.

Unidad curricular	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
<p>Lengua española</p> <p>Tramo 4 Grados 5 ° y 6°.</p>	<p>ce9. Desarrolla sus estrategias comunicativas y el respeto a la diversidad para mejorar sus habilidades sociales, intercambiar experiencias, atender y entender a los otros en los diferentes ámbitos de convivencia.</p> <p>ce10. Reconoce y reflexiona sobre los derechos y obligaciones para promover la adecuada convivencia y el respeto a la identidad propia y del otro, a través de recursos lingüísticos y no lingüísticos, en diferentes formatos</p>	<p>Oralidad/La escucha respetuosa de diversas opiniones y las razones para sostener o modificar las propias</p> <p>Oralidad Hablar y escuchar /La escucha respetuosa de diversas opiniones y las razones para sostener o modificar las propias.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce y valora los derechos que favorecen una inserción saludable en la sociedad 2. Produce sus propias opiniones en el planteo de estrategias resolutivas frente a situaciones sociales del entorno institucional. 3. Reconoce, acepta, respeta la diversidad social y los límites a través de las opiniones de los otros en las relaciones interpersonales



<p>Educación Física Tramo 4</p> <p>Grado: 5° y 6°</p>	<p>ce4.Cuerpo y pensamiento científico</p> <p>ce1. Competencia motriz.</p>	<p>Juego y recreación.</p> <p>Conciencia corporal.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Explica y selecciona entre las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural, grandes juegos motores en contacto con la naturaleza, con una perspectiva inclusiva vinculándose y disfrutando en su vida cotidiana.2. Reflexiona sobre el jugar como práctica lúdica.3. Explora y analiza el encadenamiento de los movimientos de su cuerpo permitiéndole tomar decisiones asertivas resolviendo las diferentes situaciones del entorno
---	--	--	--

Metas de aprendizaje:

- A partir de las propuestas los estudiantes participarán activamente en espacios de convivencia, aprenderán a valorar la diversidad, buscarán comprender sus derechos y responsabilidades para mejorar sus habilidades comunicativas y sociales.
- Incorporarán nuevas formas de relacionamiento intra e inter aula, haciendo partícipes a las familias para lograr un mejor vínculo.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Plan de aprendizaje

Actividad 1:

Primera parte:

Se comienza la actividad con un juego cooperativo en el patio de la escuela.
Juego con aros de colores:



Foto By: Robert Couse-Baker

El juego consiste en que cuando suena el silbato nadie quede fuera de un aro.

El docente distribuye por todo el piso del patio diferentes aros de colores a una distancia prudente, al sonar el silbato del profesor los niños deben correr por todos lados sin tocar los aros. Cuando nuevamente suena el silbato todos deben quedar dentro de un aro. Y así sucesivamente, mientras los niños corren, el docente va quitando aros, a medida que esto sucede los niños deben ir compartiendo los aros que van quedando hasta que quede uno solo.

El juego busca que los alumnos compartan el espacio, tengan una comunicación fluida y colaboren con sus compañeros, desarrollando las competencias de comunicación y la competencia en relacionamiento con los otros



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Segunda parte:

En la clase se les propone trabajar en un papelógrafo sobre distintas situaciones que se hayan generado durante el juego.

Se les plantea a los niños realizar grupos, cada equipo tendrá un papelógrafo con la palabra convivencia donde deberán compartir opiniones con sus compañeros y escribir palabras que estén relacionadas.

Luego se hará una puesta en común sobre lo que escribieron para socializar opiniones desarrollando estrategias comunicativas que apunten al intercambio de experiencias donde se enriquezcan los distintos puntos de vista.

Posibles preguntas disparadoras para comenzar la socialización

- ¿Qué significa la palabra convivencia para ustedes? Conviene acordar y definir el término con lo que ellos entienden por convivencia, haciendo los aportes docentes pertinentes para descifrar el mismo.
- Durante el juego ¿se presentaron situaciones que alteren la convivencia? ¿Cuáles? ¿Cómo se resolvieron?
- ¿Cómo creen que tendría que ser la convivencia en la escuela?
- ¿Qué comportamientos consideran que no son buenos?
- ¿Cuáles son las actitudes para llevarnos bien entre todos?

A continuación, se trabajará en el papelógrafo con toda la información que haya surgido.



Organización tentativa



En esta actividad inicial se propone el armado de una **rúbrica**, con el grupo, para que se puedan ubicar en el descriptor correspondiente y poder visualizar su avance al finalizar la secuencia. La rúbrica que se encuentra en las sugerencias metodológicas funciona como una herramienta de evaluación formativa.

Proyección: *Realización de un instructivo para compartir el juego con alumnos del tramo 2 y 3.*



Actividad 2:



Primera parte:

Se proponen talleres entre clases que apunten a la integración, realizando juegos y propuestas donde se desarrolle el compañerismo y el trabajo en equipo.

Este juego permite desarrollar la comunicación entre sus pares y busquen trabajar en equipo.

Se comienza la actividad con un juego cooperativo: “El nudo”

Se debe elegir a un compañero que se aparta del grupo el cual realizará el enredo.

Los demás niños deberán hacer un círculo y tomarse de las manos de forma que todos puedan verse. Es decir, el frente de los niños dará hacia el centro del círculo.

Luego el compañero elegido comenzará a enredarlos sin que se suelten de las manos. La mejor forma de hacerlo es que cada jugador pase por debajo de las manos de los jugadores que tiene enfrente. Esto lo deben hacer todos hasta que todas las manos y cuerpos de los jugadores queden muy enredados.

Una vez que estén bien mezclados deben comunicarse entre ellos para lograr desenredar este nudo. Cuando todos los jugadores vuelvan a su posición inicial en el círculo con las manos agarradas, entonces habrá terminado el juego.

Deberán trabajar en equipo, sin soltarse de la mano, buscando la mejor forma de llegar a desenredarse.

Se plantea realizar una reflexión sobre:

- ¿Qué sucedió en el juego?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué acuerdos debieron llevar adelante para poder desenredar el nudo?



Segunda parte:

Como otra instancia del juego se les propone a los distintos grupos la creación de protocolos ante situaciones conflictivas, donde se incorpore la opinión de las familias.

Como apertura de la actividad iniciaremos un foro en CREA2 con la modalidad debate, para que cada estudiante pueda mostrar en su casa la situación presentada en el foro y en conjunto con la familia puedan incorporar su opinión.

En esta etapa se hará énfasis en el uso responsable de los espacios digitales y el respeto por las diversas formas de pensar sobre un mismo asunto.

Foro:



Tema de discusión

Arma este rompecabezas con tu familia.
rompecabezas 1

Observando la imagen del primer rompecabezas:

- ¿Qué les parece que puede haber pasado?
- ¿Cómo imaginan que se pudo haber terminado en esa situación?

Ahora arma el rompecabezas 2
rompecabezas 2

Compara las imágenes de los dos rompecabezas

- ¿Cuál es la primera diferencia que ven en el juego?
- ¿Cómo habrán llegado a respetar turnos para intervenir?

Dejen sus intervenciones en este foro y lo que deseen compartir con el resto de los niños de la clase y sus familias. También nos pueden contar sobre algún conflicto que fue necesario solucionar y cómo lo hicieron.
Recuerden siempre respetar la opinión de los compañeros



Ejemplo de presentación en el foro:

Arma este rompecabezas con tu familia.

rompecabezas 1



Observando la imagen del primer rompecabezas:

- **¿Qué les parece que puede haber pasado?**
- **¿Cómo imaginan que se pudo haber terminado en esa situación?**

Ahora arma el rompecabezas 2



rompecabezas 2

Compara las imágenes de los dos rompecabezas

- **¿Cuál es la primera diferencia que ven en el juego?**
- **¿Cómo habrán llegado a respetar turnos para intervenir?**

Dejen sus intervenciones en este foro y lo que deseen compartir con el resto de los niños de la clase y sus familias. También nos pueden contar sobre algún conflicto que fue necesario solucionar y cómo lo hicieron.

Recuerden siempre respetar la opinión de los compañeros

(Se abre el debate y el docente debe ir moderándolo y realizando las intervenciones pertinentes.)



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Imagen de rompecabezas 1



Imagen de rompecabezas 2

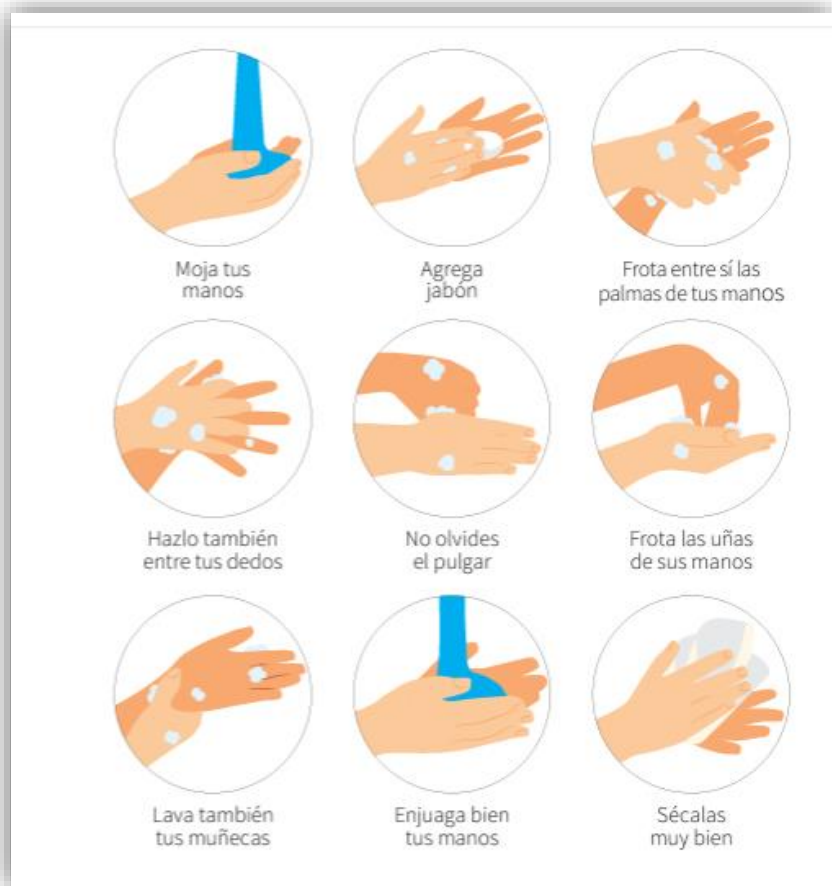


En clase:

Luego de socializar las intervenciones del foro invitaremos a los niños a crear un protocolo ante situaciones conflictivas.

Comenzamos esta actividad con un modelo de protocolo conocido para los niños, por ej COVID (protocolos varios). Esta propuesta incluye una imagen del protocolo de lavado de manos, disponible en:

https://www.dgeip.edu.uy/documentos/galerias/prensa/3269/ProtocoloActividadesPresenciales_2021_1.pdf



Debemos definir las partes que debe tener nuestro protocolo para que sea tal e ir dándole a los niños la oportunidad de que sean ellos los que lo armen, para luego realizar la intervención docente que sea necesaria. El protocolo puede ser escrito, con imágenes o una combinación de ambas opciones, según cómo cada grupo lo quiera armar.

Una vez finalizados los mismos por parte de los equipos se hace una puesta en común y se vota por el que sea más claro y pertinente.

Se socializa el mismo dentro de la institución con niños de otros tramos.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Rúbrica tentativa

*La siguiente rúbrica integra algunas dimensiones de las progresiones de aprendizaje en: **Comunicación, Relación con los otros y Ciudadanía local, global y digital.***

Cada docente puede personalizarla incorporando descriptores que sean coherentes con la propuesta áulica o utilizar una rúbrica por cada progresión que desee incorporar a la evaluación



Progresión de aprendizaje: Comunicación, relación con los otros y ciudadanía local, global y digital

Dimensiones/ Niveles	En proceso	Aceptable	Logrado	Destacado	Avanzado
<p>Interacción en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes (Comunicación)</p>	<p>Expresa sus ideas, intereses, sentimientos y emociones por medio de diversos lenguajes, en distintos ámbitos, formatos y apoyo</p>	<p><i>A acordar con los alumnos</i></p> <p>Por ej: Todavía tengo algunas dificultades para entender lo que veo, leo o escucho en relación a este tema</p>	<p>Interactúa con pertinencia a la situación comunicativa en diferentes contextos de forma espontánea, a través de diferentes formatos mediadores para la comunicación, incluyendo rampas digitales y otros apoyos inclusores.</p>	<p>Expone, dialoga, describe, argumenta, explica y define conceptos mediante representaciones diversas.</p>	<p><i>A acordar con los alumnos</i></p> <p>Por ej: He logrado entender cómo debo interactuar con otros respetando los distintos espacios de convivencia ...</p>
<p>Aplicación de estrategias comunicativas (Comunicación)</p>					<p>Analiza, organiza, aporta información, anticipa y argumenta su postura en distintos soportes y contextos.</p>



Vínculos asertivos (Relación con otros)	Interpreta diferentes roles que le permiten interactuar, expresar y valorar el lugar de los otros en juegos.	Se vincula con otros de acuerdo a sus motivaciones y necesidades evitando herir y ofender.	Participa en actividades colectivas en las que se establecen propósitos comunes.	<i>A acordar con los alumnos</i> Por ej: Entiendo que es importante respetar al otro en todo momento, aunque no esté de acuerdo con él	Desarrolla la asertividad en sus interacciones
Búsqueda de acuerdos ante los conflictos (Relación con otros)	Identifica situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas y narrativas y manifiesta variedad de soluciones.	Identifica las reglas establecidas en juegos y actividades compartidas.	Ensaya respuestas propias en la búsqueda de acuerdos y caminos posibles señalando el más oportuno.	Desarrolla sus propias fortalezas y habilidades sociales para el reconocimiento del conflicto y la búsqueda de alternativas ante situaciones cotidianas de forma autónoma.	Incorpora a sus acciones cotidianas la perspectiva de derechos, reconociendo que requieren respeto y protección recíproca para la promoción de un estado de bienestar compartido
Valoración de la diversidad global y local (ciudadanía local, global y digital)	Muestra curiosidad e interroga sobre aspectos sociales que llaman su atención.	Conoce la diversidad entre pares y se reconoce diverso respecto del otro.	Valora la diversidad como riqueza en actividades cotidianas y reflexiona sobre lo común y lo diverso.	Promueve el respeto y la valoración de la diversidad en su entorno	Conoce, comprende y respeta las características culturales locales, regionales y globales.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Autores: Marcos Díaz, Claudia Durán y Cecilia Núñez

Licenciamiento: Creative Commons

Referencias bibliográficas:

Administración Nacional de Educación Pública. MCN (2022). Documentos de la transformación curricular | Administración Nacional de Educación Pública. Recuperado de

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022%20v5.pdf>

Administración Nacional de Educación Pública. Protocolo Convivencia (2017). [Texto]. Recuperado de

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones-direcciones/DDHH/protocolos-mapas-ruta/Protocolo%20Convivencia%202017.pdf>

Administración Nacional de Educación Pública (2024). Programa de Educación Física -

Tramo 4 Recuperado de: [https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-](https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%204.pdf)

[corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%204.pdf](https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%204.pdf)

Ministerio de Educación y Cultura, Uruguay. (s/f). Guía para la promoción de buenos climas de convivencia en la escuela y estrategias [Archivo PDF]. Recuperado de

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/libros-digitales/guia%20para%20la%20promocion%20de%20buenos%20climas%20de%20convivencia%20en%20la%20escuela%20y%20estrategias.pdf>

Rebecca Zaal (2017). Nepal Pexels recuperado de: [https://www.pexels.com/es-](https://www.pexels.com/es-es/foto/grupo-de-personas-tomando-fotos-764681/)

[es-es/foto/grupo-de-personas-tomando-fotos-764681/](https://www.pexels.com/es-es/foto/grupo-de-personas-tomando-fotos-764681/)



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Brgfx (s.f.). Diseño de niños jugando [Imagen]. Recuperado de https://www.freepik.es/vector-gratis/disenos-ninos-jugando_1063147.htm#query=ninos%20ronda&position=0&from_view=keyword&track=ais&uuiid=ac9dcf8f-f516-44e4-90ab-fa12fc404ca7

Luvmybry [imagen] en Pixabay (2017). Recuperado de: <https://pixabay.com/photos/team-grass-cheer-field-game-sport-2444978/>

Robert Couse-Baker Cc0-Photographers. (s. f.). Fotos gratis: ligero, pared, línea, color, círculo, forma, Aros, Travisairforcebase, Tafb, Ksuu 4420x3300. Pxhere. Recuperado de <https://pxhere.com/es/photo/464937>

Tigres-Niños-Pelea-Acatlan - Wikimedia Commons. (2018). <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tigres-ni%C3%B1os-pelea-Acatlan.jpg>

Vspyc. (s. f.). Game of Human Knot! Flickr recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/vspyc/48126770327/in/photostream/>