

¡Gobierno Escolar: Nuestra Voz, Nuestra Fuerza!

Ciencias Sociales | Política | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de primaria descubrirán qué es el Gobierno Escolar, cómo funciona y quiénes lo conforman, enfocándose en las funciones del representante de cada grado y del personero estudiantil. A través de retos reales en el aula, los niños aprenderán sobre democracia, participación y convivencia, comprendiendo la importancia de respetar las diferencias y asumir responsabilidades colectivas. Este aprendizaje es relevante porque les permite entender cómo pueden ser parte activa en la toma de decisiones de su comunidad escolar, fortaleciendo su liderazgo, inclusión y respeto mutuo. El plan está diseñado para que los estudiantes analicen situaciones concretas y propongan soluciones creativas y democráticas, conectando con su vida cotidiana y promoviendo un ambiente más justo y respetuoso en la escuela.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la estructura y función del Gobierno Escolar como ejercicio de la democracia y la convivencia.
- Identificar los mecanismos de participación ciudadana dentro de la comunidad educativa.
- Describir las funciones del representante de cada grado y del personero estudiantil.
- Proponer ideas que promuevan el respeto, la inclusión y la responsabilidad colectiva en el aula.
- Reflexionar sobre la importancia del liderazgo participativo y el respeto a las diferencias.

Recursos Necesarios

- Pizarra o rotafolio con marcadores de colores.
- Hojas blancas y lápices de colores para cada estudiante.
- Tarjetas impresas con roles del Gobierno Escolar (representante, personero, etc.).
- Carteles o imágenes ilustrativas de elecciones escolares y convivencia.
- Video corto animado sobre la democracia escolar (3-5 minutos).
- Cuaderno de actividades o carpetas para cada estudiante.
- Computadora o proyector para mostrar el video.
- Materiales para crear un mural colaborativo (cartulina, pegamento, revistas para recortar).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la escuela y sus espacios.
- Habilidad para expresar ideas oralmente y por escrito de forma sencilla.

- Experiencias previas participando en actividades grupales o juegos cooperativos.
- Comprensión básica de normas y reglas dentro del aula.

Actividades

Sesión 1: ¿Qué es el Gobierno Escolar y cómo funciona?

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a aprender qué es el Gobierno Escolar y por qué es importante para todos en nuestra escuela. Esto nos ayudará a entender cómo podemos participar y cuidar nuestro espacio." **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen con niños y adultos en una reunión y pregunta: "¿Han visto cómo los niños y adultos se juntan para decidir cosas en la escuela? ¿Qué creen que hacen allí?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias breves.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que en nuestra escuela hay niños que ayudan a que todos se respeten y que las reglas se cumplan? ¡Ellos son parte del Gobierno Escolar!"

Contextualización:

Docente: Explica: "El Gobierno Escolar es como un equipo que trabaja para que nuestra escuela sea un lugar justo y feliz, donde todos podamos aprender y convivir bien." **Estudiantes:** Relacionan esta idea con su experiencia diaria en el aula y la escuela.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con apoyo visual (carteles y video) qué es el Gobierno Escolar, quiénes lo conforman (representantes de grado, personero estudiantil, rectoría), y sus funciones básicas con lenguaje sencillo y ejemplos reales.

Actividad 1: "Conociendo a los líderes de la escuela"

- **Objetivo:** Analizar la estructura del Gobierno Escolar y sus integrantes.
- **Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con roles del Gobierno Escolar y pide a pequeños grupos que lean y expliquen qué hace cada uno. Luego, cada grupo presenta su rol al resto de la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Explicación oral grupal clara sobre un rol del Gobierno Escolar.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la lectura, hace preguntas como "¿Por qué creen que este rol es importante?" y apoya con ejemplos.

Actividad 2: "Situación problema: ¿Qué harías si en tu salón hay un problema?"

- **Objetivo:** Identificar cómo funciona el Gobierno Escolar para resolver problemas.
- **Instrucciones:** El docente plantea una situación como "En el recreo hay peleas porque no se respetan las reglas. ¿Qué podrían hacer los representantes y el personero para ayudar?" Los estudiantes discuten en parejas y luego comparten ideas en plenaria.
- **Organización:** Parejas y plenaria.
- **Producto:** Propuestas de soluciones democráticas para el problema.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Escucha y guía con preguntas: "¿Cómo puede ayudar el representante? ¿Y el personero? ¿Qué podemos hacer todos para que no haya peleas?"

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden crear un dibujo que represente la función del personero o representante.
- Para quienes necesitan más apoyo, el docente ofrece ejemplos concretos y trabaja en grupos pequeños con apoyo visual.

Transición:

Docente: Resume las funciones y conecta con la próxima sesión: "Mañana aprenderemos más sobre cómo ser un buen representante o personero y cómo todos podemos participar."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Realizan un mapa mental colectivo en la pizarra con las palabras clave: Gobierno Escolar, representantes, personero, respeto, convivencia.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendí hoy sobre el Gobierno Escolar?"
- "¿Por qué es importante que haya representantes y personero en nuestra escuela?"
- "¿Cómo puedo ayudar yo a que el aula sea un lugar mejor?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, corrige ideas erróneas con respeto y anima a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Invita a observar durante la semana a los representantes y personero en acción dentro de la escuela.

Tarea o reto:

Observar y anotar una acción que haga el representante o personero durante la semana y compartirla en la próxima sesión.

Sesión 2: ¿Quiénes conforman el Gobierno Escolar y qué hacen?**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer en detalle quiénes forman el Gobierno Escolar y qué hacen cada uno para ayudar a la escuela." **Estudiantes:** Preparados para compartir sus observaciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué vieron hacer los representantes y el personero esta semana? ¿Qué les llamó la atención?"
- **Estudiantes:** Comparten sus observaciones y experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una historia corta sobre un representante que ayudó a resolver un problema en la escuela y pregunta "¿Qué harías tú si fueras representante?"

Contextualización:

Docente: Explica que todos pueden aprender a ser líderes que cuidan la convivencia y que hoy verán cómo hacerlo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las funciones específicas del representante de grado y del personero estudiantil, apoyado con ejemplos sencillos y cuentos dramatizados.

Actividad 1: "Role play: Soy representante o personero"

- **Objetivo:** Describir las funciones del representante y personero mediante dramatización.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los estudiantes eligen ser representantes o personeros y dramatizan situaciones como escuchar a sus compañeros, organizar una reunión o resolver un conflicto.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación breve de la dramatización ante el grupo.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, observa el uso correcto de funciones, da retroalimentación y hace preguntas: "¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste de tu papel?"

Actividad 2: "Crea tu cartel de representante o personero"

- **Objetivo:** Plasmar visualmente las funciones y valores del Gobierno Escolar.
- **Instrucciones:** Cada estudiante dibuja un cartel que muestre una función o valor importante del representante o personero (respeto, ayuda, liderazgo).
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Cartel ilustrado para mural.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en ideas, materiales y alienta la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan rápido, pueden escribir una frase motivadora para el cartel.
- Para estudiantes con dificultades, el docente ofrece plantillas o dibujos base para colorear y completar.

Transición:

Docente: Recoge los carteles y anuncia: "En la próxima sesión, usaremos sus ideas para crear soluciones para nuestra aula."

Fase de Cierre**Tiempo estimado:**

5 minutos

Síntesis:

Se hace un repaso oral con preguntas clave: "¿Qué hace un representante? ¿Y un personero? ¿Por qué son importantes?"

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo ayudaría yo a mis compañeros si fuera representante o personero?"
- "¿Qué cualidades necesito para ser un buen líder en la escuela?"

Retroalimentación:

Docente: Valida respuestas y refuerza ideas positivas.

Transferencia:

Motiva a los estudiantes a observar y reconocer líderes en su entorno.

Tarea o reto:

Dialogar en casa con familiares sobre qué significa ser un líder justo y respetuoso.

Sesión 3: Retos en el aula y soluciones democráticas

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy enfrentaremos un reto real en nuestra aula y trabajaremos juntos para encontrar soluciones democráticas." **Estudiantes:** Se preparan para colaborar y proponer ideas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan qué hace un representante o personero cuando hay un problema? ¿Qué soluciones pueden proponer?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una situación problemática basada en observaciones reales del aula (p. ej., desorden en la fila, falta de respeto en juegos) y plantea el reto: "¿Cómo podemos resolver esto entre todos?"

Contextualización:

Docente: Enfatiza que el Gobierno Escolar ayuda a resolver estos problemas y que ellos pueden ser parte de la solución.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Revisa brevemente las funciones del Gobierno Escolar y los valores de respeto e inclusión.

Actividad 1: "Lluvia de ideas y votación"

- **Objetivo:** Proponer soluciones democráticas para un problema real del aula.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los estudiantes discuten posibles soluciones al problema presentado. Luego cada grupo comparte sus ideas y se realiza una votación para elegir la mejor solución.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes y plenaria.
- **Producto:** Lista de soluciones con la opción votada.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el diálogo, fomenta el respeto, escucha propuestas y guía la votación asegurando que todos participen.

Actividad 2: "Plan de acción del Gobierno Escolar"

- **Objetivo:** Diseñar un plan sencillo para implementar la solución elegida.
- **Instrucciones:** En la misma plenaria, el docente ayuda a los estudiantes a definir pasos concretos para aplicar la solución, asignando responsabilidades (representante, personero, compañeros).
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Plan de acción escrito o en cartel.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Orienta la organización del plan, asegura que sea claro y realista.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden ayudar a redactar el plan o diseñar recordatorios visuales.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo para expresar sus ideas y participar activamente.

Transición:

Docente: Explica que en la próxima sesión evaluarán cómo va el plan y reflexionarán sobre lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Se realiza un resumen oral con preguntas: "¿Qué problema identificamos? ¿Qué solución elegimos? ¿Quiénes nos ayudarán a hacerla realidad?"

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo me sentí participando en la solución del problema?"
- "¿Qué aprendí sobre trabajar en equipo y respetar opiniones diferentes?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y el compromiso, destaca la importancia del diálogo y el respeto.

Transferencia:

Invita a poner en práctica el plan durante la semana.

Tarea o reto:

Observar y anotar cómo se cumple el plan en el aula, para compartirlo en la siguiente sesión.

Sesión 4: Reflexión y compromiso con el Gobierno Escolar**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a reflexionar sobre lo que aprendimos y cómo podemos seguir participando para que nuestra escuela sea mejor." **Estudiantes:** Preparados para compartir experiencias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué pasó con el plan que hicimos? ¿Vieron que funcionó? ¿Qué aprendieron?"
- **Estudiantes:** Comparten observaciones y opiniones.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una anécdota sobre un niño que cambió su escuela gracias a su participación en el Gobierno Escolar.

Contextualización:

Docente: Destaca que cada uno puede ser un pequeño líder que ayuda a mejorar su comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Repasa brevemente los conceptos clave y conecta con los aprendizajes sociales y emocionales desarrollados.

Actividad 1: "Mapa de logros y aprendizajes"

- **Objetivo:** Consolidar los aprendizajes sobre Gobierno Escolar y participación.
- **Instrucciones:** En grupos, los estudiantes crean un mapa visual con dibujos y palabras que representen lo aprendido, los logros del plan y sus compromisos futuros.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Mapa visual grupal para exposición.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Orienta, fomenta la creatividad y la expresión colectiva.

Actividad 2: "Compromiso personal y colectivo"

- **Objetivo:** Reflexionar y expresar compromisos para mejorar la convivencia y participación.
- **Instrucciones:** Cada estudiante escribe o dibuja un compromiso personal para ayudar en el Gobierno Escolar o en la convivencia del aula.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Compromiso escrito o ilustrado.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya la redacción y motiva la honestidad y responsabilidad.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden ayudar a organizar la exposición de mapas.
- Estudiantes con apoyo necesitan guías o ejemplos para expresar sus compromisos.

Transición:

Docente: Prepara para la síntesis final y cierre del plan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Se realiza un círculo de palabra donde cada estudiante dice una idea o compromiso aprendido.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué significa para mí el Gobierno Escolar?"
- "¿Cómo puedo ayudar a que nuestra escuela sea un lugar mejor?"
- "¿Qué aprendí sobre escuchar y respetar a mis compañeros?"

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo, refuerza la importancia del compromiso y anima a seguir participando.

Transferencia:

Invita a aplicar lo aprendido en la vida diaria y a compartirlo con la familia.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a contar en casa lo aprendido y animar a familiares a apoyar la participación en la escuela.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión mediante la activación de conocimientos previos para conocer ideas iniciales sobre Gobierno Escolar.
- **Formativa:** Durante las sesiones, observando la participación en actividades, discusiones, dramatizaciones y propuestas de soluciones.
- **Sumativa:** En la última sesión, a través de la presentación de mapas de logros y compromisos personales que evidencian la comprensión y aplicación de los conceptos.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente los miembros y funciones del Gobierno Escolar (Objetivo 1 y 3).
- Expresa mecanismos de participación ciudadana en la escuela (Objetivo 2).
- Propone soluciones respetuosas e inclusivas para problemas del aula (Objetivo 4).
- Demuestra comprensión del liderazgo participativo y respeto a las diferencias (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y comprensión en actividades grupales.
- Rúbrica sencilla para evaluar mapas visuales y compromisos escritos.
- Observación directa y notas anecdóticas del docente durante dramatizaciones y debates.
- Autoevaluación con preguntas guiadas en las reflexiones metacognitivas.

Evidencias de aprendizaje:

- Explicaciones orales sobre roles y funciones del Gobierno Escolar.
- Propuestas y votaciones de soluciones a problemas reales del aula.
- Mapas visuales grupales que reflejan aprendizajes y compromisos.
- Compromisos personales escritos o ilustrados para la convivencia y participación.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Nuestro Equipo en la Escuela"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes reconozcan y reflexionen sobre los roles y responsabilidades dentro de su grupo o aula, conectando esta experiencia con la idea de un gobierno escolar y la participación democrática.

Descripción de la actividad:

- **Inicio (2 minutos):** El docente inicia preguntando a los estudiantes:
 - ¿En qué situaciones en la escuela trabajan juntos para lograr algo? (Por ejemplo, juegos en equipo, tareas grupales, cuidar el aula, etc.)
 - ¿Hay personas que ayudan a organizar o a que todo funcione bien en esos momentos?
- **Desarrollo (5 minutos):** En grupo, el docente pide a los estudiantes que piensen en los diferentes roles que han tenido o conocen dentro del aula o en actividades escolares (como representante de curso, encargado de materiales, líder de grupo, etc.).
 - Se pueden anotar en la pizarra o en un papel grande los roles que mencionen.
 - El docente guía la reflexión con preguntas como:
 - ¿Por qué creen que es importante que alguien tenga ese rol?
 - ¿Qué responsabilidades tiene esa persona?
 - ¿Cómo ayuda eso a que todos se sientan escuchados y respetados?
- **Cierre (1 minuto):** El docente conecta la reflexión con el tema a estudiar:

"Así como en sus equipos y en el aula hay personas que ayudan y organizan para que todo funcione mejor, en nuestra escuela también existe un grupo especial que representa a todos y ayuda a tomar decisiones importantes. Este grupo se llama Gobierno Escolar, y en las próximas sesiones vamos a conocer quiénes lo conforman y qué hacen para que nuestra escuela sea un lugar donde todos podamos participar y sentirnos respetados."

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
Participación activa	Contribuye en todas las actividades, aporta ideas claras y relevantes sobre el Gobierno Escolar.	Participa en la mayoría de las actividades, aporta ideas relacionadas con el tema.	Participa solo cuando se le invita, y sus aportes son limitados o poco claros.	No participa o muestra desinterés durante las actividades.
Escucha y respeto hacia compañeros	Escucha atentamente, respeta opiniones diferentes y espera su turno para hablar.	Generalmente escucha y respeta a los compañeros, con pocas interrupciones.	A veces interrumpe o no presta atención a las ideas de otros.	No respeta las opiniones de los demás, interrumpe frecuentemente.
Disposición para el trabajo en equipo	Colabora con entusiasmo, ayuda a compañeros y muestra liderazgo participativo.	Colabora y cumple con su parte en el equipo sin problemas.	Colabora poco y necesita motivación para participar en equipo.	No colabora y dificulta el trabajo del grupo.
Responsabilidad en las tareas asignadas	Realiza todas las tareas con cuidado y a tiempo, mostrando compromiso.	Completa la mayoría de las tareas asignadas con responsabilidad.	Realiza algunas tareas pero con descuido o incompletas.	No realiza las tareas asignadas o las entrega incompletas.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para lograr que los estudiantes de primaria se involucren activamente en el aprendizaje sobre el Gobierno Escolar, se proponen las siguientes mecánicas de juego que motivan, refuerzan los objetivos y se integran naturalmente en la dinámica del aula sin distraer del contenido.

• Misiones del Gobierno Escolar

Los estudiantes reciben "misiones" semanales relacionadas con los roles y funciones del gobierno escolar. Por ejemplo, representar un problema real del aula y presentar una propuesta de solución democrática.

- Cada misión cumplida otorga una "insignia de participación" (digital o física).
- Las misiones se plantean como pequeños retos colaborativos que fomentan la reflexión y el trabajo en equipo.

• Rueda de Roles

Se crea una "rueda de roles" donde en cada sesión los estudiantes rotan para representar a diferentes cargos del Gobierno Escolar (representante de grado, personero estudiantil, secretario, etc.).

- Durante la sesión, el estudiante que desempeña el rol debe tomar decisiones o proponer soluciones a retos planteados, fomentando el liderazgo participativo.
- Esto refuerza la comprensión de las funciones específicas y la importancia de cada cargo.

• **Tablero de Puntos por Valores**

Se implementa un tablero visible en el aula donde se otorgan puntos a los estudiantes o grupos que demuestren actitudes de respeto, inclusión y responsabilidad durante las actividades.

- Los puntos contribuyen a "niveles de ciudadanía" que desbloquean pequeñas recompensas simbólicas (por ejemplo, ser líder de la siguiente actividad o elegir el tema de una discusión).
- Esto incentiva el buen comportamiento y la práctica de valores democráticos en el día a día.

• **Juego de Preguntas y Respuestas “El Consejo Escolar”**

Al final de cada sesión, se realiza un juego rápido tipo concurso con preguntas sobre los contenidos aprendidos (estructura, funciones, mecanismos de participación).

- Se forman equipos para fomentar la colaboración.
- Se usan tarjetas con imágenes y preguntas sencillas para facilitar la comprensión.
- Los equipos ganan puntos que se suman al tablero general, motivando la participación activa.

• **Diario de Soluciones**

Cada estudiante lleva un "diario de soluciones" donde anota ideas o propuestas para mejorar la convivencia del aula basadas en lo aprendido sobre el Gobierno Escolar.

- Periódicamente se seleccionan ideas para discutir las en grupo y premiar las más creativas o inclusivas.
- Este elemento gamificado promueve la reflexión continua y el sentido de responsabilidad colectiva.

Estas mecánicas se implementan de forma progresiva durante las 4 sesiones, manteniendo el enfoque en el aprendizaje basado en retos y fortaleciendo la participación democrática y el respeto en el aula.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Las siguientes estrategias están diseñadas para que los estudiantes de primaria (6-11 años) reflexionen sobre lo aprendido acerca del Gobierno Escolar, fomentando la comprensión, la participación democrática y el respeto por la diversidad. Cada estrategia es constructiva, específica y se orienta al logro de los objetivos planteados en el plan de clase.

• **Rueda de Opiniones Positivas y Sugerencias**

Al finalizar la última sesión, los estudiantes se sientan en círculo y, por turnos, expresan una cosa que aprendieron sobre el Gobierno Escolar y una idea para mejorar la convivencia o la participación en su aula o colegio.

- El docente escucha activamente y refuerza con comentarios positivos específicos sobre cada aporte.
- Se anotan las ideas para posibles propuestas de acción en el colegio.
- Ejemplo de retroalimentación: “Me gusta cómo entendiste que el representante debe escuchar a todos sus compañeros, eso es ser un buen líder.”

• **Diario de Aprendizaje con Preguntas Guiadas**

Al final de cada sesión, los estudiantes escriben o dibujan en un cuaderno una respuesta breve a preguntas como:

- ¿Qué aprendí hoy sobre el Gobierno Escolar?
- ¿Cómo puedo ayudar a que todos se sientan incluidos en la escuela?
- ¿Qué haría si fuera representante de grado o personero estudiantil?

El docente revisa las respuestas y ofrece retroalimentación personalizada, destacando avances y motivando a pensar en soluciones democráticas.

• **Juego de Roles con Retroalimentación en Equipo**

Durante la actividad de análisis de situaciones reales (Reto), los niños representan papeles de representante, personero y compañeros. Después del juego, el docente facilita una sesión breve para que los niños comenten qué hicieron bien y qué podrían mejorar en sus roles.

- La retroalimentación del docente es específica: “Noté que escuchaste con atención a tus compañeros antes de decidir, eso es ejercicio democrático.”
- Se fomenta que los niños también se den retroalimentación constructiva entre ellos, usando frases amables y claras.

• **Cartel de Logros y Compromisos**

Al cierre de la última sesión, se crea un cartel colectivo donde los estudiantes escriben o dibujan:

- Lo que aprendieron sobre la función del Gobierno Escolar.
- Un compromiso personal para promover el respeto, la inclusión o la responsabilidad en la escuela.

El docente lee cada aportación y reconoce el esfuerzo, reforzando la importancia de la participación activa y respetuosa.

• **Preguntas de Reflexión Final “¿Qué harías si...?”**

En círculo, el docente plantea preguntas relacionadas con situaciones reales para que los estudiantes expliquen cómo aplicarían lo aprendido:

- ¿Qué harías si un compañero no se siente escuchado en la clase?
- ¿Cómo ayudarías a que todos se sientan incluidos en las actividades escolares?
- ¿Qué harías si fueras personero estudiantil y hay un problema en el patio?

Se ofrece retroalimentación que valore la creatividad, el respeto y la responsabilidad en sus respuestas.

Estas estrategias ayudarán a consolidar los aprendizajes de manera activa, promoverán el pensamiento crítico y la participación democrática, y fortalecerán el sentido de pertenencia y responsabilidad de los estudiantes dentro de su comunidad escolar.

Recomendaciones - Tic_ia

Recomendaciones para integrar tecnología e Inteligencia Artificial en el plan de clase: ¡Gobierno Escolar: Nuestra Voz, Nuestra Fuerza!

Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Wordwall](#) (Sustitución)

Implementación: El docente puede preparar una actividad interactiva tipo “preguntas y respuestas” con imágenes relacionadas al Gobierno Escolar para activar conocimientos previos. Los estudiantes pueden responder desde tablets o computadoras, usando opciones múltiples o arrastrar y soltar.

Contribución al objetivo: Facilita la participación activa inicial y la conexión con experiencias previas, haciendo visible la importancia del Gobierno Escolar en la comunidad educativa de modo lúdico y atractivo para niños de primaria.

- **Herramienta:** Video animado simple creado con [Animaker](#) o similar (Aumento)

Implementación: El docente utiliza un video corto y colorido que explique qué es el Gobierno Escolar y sus funciones en lenguaje sencillo, para captar la atención y motivar el interés.

Contribución al objetivo: Refuerza la comprensión inicial mediante apoyo audiovisual, adecuado para la edad, que estimula la memoria y la curiosidad sobre el tema.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** [Padlet](#) (Modificación)

Implementación: Los grupos de estudiantes suben en un muro virtual imágenes, dibujos o breves textos explicando el rol de cada integrante del Gobierno Escolar. El docente puede guiar la publicación y luego hacer una revisión conjunta en pantalla.

Contribución al objetivo: Permite que los estudiantes colaboren y compartan sus ideas de forma visual y textual mejorando la comunicación y comprensión del tema. Además, fomenta el trabajo en equipo y la expresión individual dentro del grupo.

- **Herramienta:** [Quizizz](#) (Aumento)

Implementación: Como actividad de evaluación formativa, el docente diseña un cuestionario interactivo con preguntas sobre los roles y funciones del Gobierno Escolar. Los estudiantes responden desde dispositivos y reciben retroalimentación inmediata.

Contribución al objetivo: Mejora la retención de conceptos clave y motiva a los estudiantes a participar activamente al transformar la evaluación en un juego interactivo.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** [Voicepods](#) (Sustitución)

Implementación: El docente puede convertir las propuestas de los estudiantes sobre soluciones democráticas en grabaciones de voz que se reproduzcan en clase, facilitando la expresión oral y la escucha activa.

Contribución al objetivo: Favorece la comunicación oral y el respeto hacia las ideas de los demás, promoviendo el liderazgo participativo y el sentido de comunidad.

- **Herramienta:** Simulador de votación en línea simple como [Strawpoll](#) o [Mentimeter](#) (Redefinición)

Implementación: Para cerrar la secuencia, se realiza una votación digital para elegir las mejores propuestas de mejora para la convivencia escolar. Los estudiantes votan desde dispositivos, y los resultados se proyectan en tiempo real.

Contribución al objetivo: Introduce a los niños en el mecanismo real de participación democrática, haciendo tangible la toma de decisiones colectivas y fortaleciendo el respeto por la diversidad de opiniones.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Las siguientes competencias cognitivas pueden desarrollarse naturalmente con el tema y nivel de los estudiantes:

- **Pensamiento Crítico:** Al analizar las funciones del Gobierno Escolar y reflexionar sobre su importancia.
- **Resolución de Problemas:** A través del Aprendizaje Basado en Retos, los estudiantes proponen soluciones democráticas a situaciones reales del aula.
- **Creatividad:** Para idear propuestas que fomenten respeto, inclusión y responsabilidad colectiva.

Modificaciones específicas a actividades existentes:

- En la actividad "Conociendo a los líderes de la escuela", agregar una fase donde cada grupo elabore un pequeño cartel o dibujo que represente visualmente su rol, promoviendo la expresión creativa.
- Incluir preguntas abiertas durante la presentación, por ejemplo: "¿Cómo cambiarías o mejorarías esta función para que sea más justa para todos?" para estimular el pensamiento crítico.
- Incorporar un mini-desafío al final de cada sesión donde los estudiantes identifiquen un problema real en su aula relacionado con convivencia y propongan una solución en grupo.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas guiadoras y reflexivas adaptadas al nivel de comprensión, evitando términos abstractos complejos.
- Dinámicas de role-playing simples para que los niños representen los roles del Gobierno Escolar, favoreciendo la comprensión vivencial.
- Refuerzo positivo constante para motivar la participación y la expresión de ideas.

2. Competencias Interpersonales

Para potenciar la colaboración, comunicación, negociación y conciencia socioemocional:

- **Estrategias de trabajo colaborativo:**
 - Formar grupos heterogéneos (mezclando habilidades y personalidades) para que los niños aprendan a trabajar con diferentes compañeros.

- Establecer roles claros dentro del grupo (portavoz, anotador, moderador) para fomentar la responsabilidad y la comunicación.
- Realizar actividades de "escucha activa", donde un estudiante expresa una idea y otro debe repetirla o parafrasearla antes de comentar.

- **Puntos de reflexión adaptados al nivel:**

- ¿Cómo te sentiste trabajando con tus compañeros? ¿Qué fue fácil y qué difícil?
- ¿Qué hiciste para que todos pudieran participar?
- ¿Por qué es importante respetar las ideas de otros aunque no estemos de acuerdo?

3. Actitudes y Valores

Para desarrollar actitudes y valores claves:

- **Momentos específicos para su desarrollo:**

- Inicio de cada sesión: breves reflexiones sobre la importancia de la responsabilidad y la inclusión en la escuela.
- Después de las actividades grupales: preguntas que inviten a la autoevaluación sobre la actitud mostrada durante el trabajo.
- Al finalizar la secuencia (última sesión): actividad de reconocimiento donde cada niño mencione una cualidad positiva que observó en un compañero durante las sesiones.

- **Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- ¿Qué aprendí hoy sobre ser responsable en mi escuela?
- ¿Cómo puedo ayudar a que todos se sientan incluidos?
- ¿Qué haré diferente la próxima vez para ser un mejor compañero?
- Actividad: "El árbol de la responsabilidad" donde cada estudiante pega una hoja con una acción responsable que piensa hacer en la escuela.

Recomendaciones - Dei

Recomendaciones para la Sesión 1: ¿Qué es el Gobierno Escolar y cómo funciona?

Diversidad

- Utilizar imágenes y materiales visuales que representen la diversidad cultural, étnica y de capacidades presentes en la comunidad escolar. Esto ayuda a que todos los estudiantes se sientan identificados y valorados.
- Permitir que los estudiantes compartan ejemplos de sus propias experiencias familiares o culturales relacionadas con la toma de decisiones en grupo para conectar el contenido con sus realidades.
- Incluir lenguaje sencillo y claro, evitando tecnicismos, y usar apoyos visuales para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades lingüísticas.

Impacto: Estas adaptaciones fomentan el reconocimiento y respeto de las diferencias individuales, promoviendo un ambiente donde todos se sienten incluidos y valorados.

Equidad de Género

- Al mostrar las imágenes y ejemplos de líderes escolares, incluir niños y niñas en roles de liderazgo para romper estereotipos de género.
- En las preguntas y discusiones, usar lenguaje inclusivo y dirigir preguntas a todos los estudiantes sin sesgos, alentando la participación equitativa de niñas y niños.
- Incorporar ejemplos de personas de diferentes géneros que han ejercido liderazgo democrático, adaptados al nivel de comprensión de primaria.

Impacto: Estas acciones ayudan a dismantelar prejuicios de género desde temprana edad, promoviendo la igualdad en la participación y el liderazgo.

Inclusión

- Formar grupos heterogéneos que incluyan estudiantes con diversas capacidades y estilos de aprendizaje, asegurando que todos tengan rol activo en la actividad de tarjetas.
- Ofrecer adaptaciones de lectura, como tarjetas con texto en letra grande, imágenes ilustrativas o lectura en voz alta para estudiantes con dificultades de lectura.
- Usar apoyos como pictogramas o lenguaje de señas básicos para estudiantes con discapacidades auditivas o de comunicación.

Impacto: Garantiza que todos los estudiantes accedan al contenido y participen activamente, fortaleciendo su sentido de pertenencia y autonomía.

Modificaciones a la Actividad 1: "Conociendo a los líderes de la escuela"

- Permitir que los estudiantes usen dibujos o representaciones gráficas para explicar los roles en lugar de solo la explicación oral, favoreciendo diferentes formas de expresión.
- Incluir roles diversos en las tarjetas, como representantes de estudiantes con discapacidad o de diferentes grupos culturales, para visibilizar la diversidad dentro del Gobierno Escolar.
- Facilitar tiempos adicionales para la lectura y comprensión de las tarjetas, y apoyar con preguntas guía que ayuden a los estudiantes que requieran acompañamiento.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- Videos cortos con subtítulos y narración clara que muestren ejemplos de Gobierno Escolar en diversas comunidades escolares.
- Lista de cotejo o rúbrica sencilla que valore la participación, el respeto hacia las opiniones de otros y la claridad en la presentación, considerando diferentes formas de expresión.

- Uso de preguntas orales, dibujos, o dramatizaciones para evaluar la comprensión, adaptándose a las fortalezas de cada estudiante.

Impacto general: Estas recomendaciones crean un ambiente de aprendizaje respetuoso y participativo donde la diversidad es valorada, las desigualdades de género se combaten desde la base, y la inclusión asegura que ningún estudiante quede excluido por barreras de aprendizaje o contexto.